



บทที่ 3

กลวิธีการเขียนเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ของไทย พ.ศ. 2500 - พ.ศ. 2530

การศึกษาเรื่องกลวิธีการประพันธ์เป็นเรื่องจำเป็นในการศึกษาวรรณกรรม เพราะกลวิธีการประพันธ์ของนักเขียนแต่ละคนมีผลต่องานสร้างสรรค์ของเขา ทำให้งานประพันธ์ที่มีรูปแบบหรือองค์ประกอบเหมือนกัน มีลักษณะแตกต่างกันได้โดยสิ้นเชิง และจะมีส่วนทำให้งานประพันธ์มีคุณค่าแตกต่างกันได้ด้วย ไม่ว่าจะ เป็นคุณค่าทางศิลปะหรือคุณค่าทางสังคม (วิภา กงกะนันทน์ 2523: 76)

กลวิธี คือ การกระทำ "อย่างไร" จึงจะให้เนื้อเรื่องดำเนินไปตามโครงเรื่องที่ผูกไว้ และให้บรรลุความมุ่งหมายของนักเขียน จะแบ่งเรื่องเริ่มเรื่อง เลือกใช้สำนวนภาษา เลือกใช้ฉากที่เกิดเหตุการณ์ การใช้อารมณ์ในเรื่อง หรือการแทรกปรัชญาชีวิต เหล่านี้เป็นกลวิธีที่ผู้แต่งจะต้องกำหนดซึ่งขบวนการของกลวิธีทั้งหมดเราอาจเรียก สี่ลา ก็ได้ (ม.ล.บุญเหลือ เทพยสุวรรณ 2522: 115)

จากสาระสำคัญเบื้องต้นสรุปความได้ว่า กลวิธีการประพันธ์ (techniques) หมายถึง วิธีการทางการประพันธ์ที่นักเขียน ค้น คิด เลือกสรร และนำมาใช้เพื่อสร้างงานเขียนของตนให้บรรลุผลสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้ งานเขียนจะมีคุณค่า น่าสนใจหรือไม่เพียงไร ขึ้นอยู่กับฝีมือหรือความสามารถของนักเขียนในการเลือกใช้กลวิธี ทั้งด้านของการสร้างและเสนอเรื่อง ตลอดจนการใช้ถ้อยคำสำนวนภาษา

กลวิธี หรือ เทคนิค จึงเป็นกรรมวิธี ฝีมือ หรือเครื่องช่วยให้วรรณกรรมมีศิลปะที่สมบูรณ์ (เสฐียรโกเศศ 2519: 91 - 95) จะเห็นได้ว่า

กลวิธีการประพันธ์เป็นปัจจัยสำคัญของการสร้าง "วรรณศิลป์"* ในวรรณกรรม

ในการเขียนเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ นักเขียนได้กำหนดใช้ "สัญลักษณ์" เป็นกลวิธีสำคัญในการสื่อสารผู้อ่าน ซึ่งนักเขียนอาจใช้สัญลักษณ์อยู่ในองค์ประกอบหนึ่ง องค์ประกอบใด หรือองค์ประกอบทั้งหมดของเรื่องสั้นก็ได้ การตีความสัญลักษณ์เหล่านั้นจะเป็นหนทางนำไปสู่ความเข้าใจสาระที่แท้จริงของเรื่อง

ดังได้กล่าวไว้แล้วในบทที่ 2 ถึงความหมาย ลักษณะ ความเป็นมาและพัฒนาการของการใช้สัญลักษณ์ในวรรณกรรมไทยซึ่งสืบเนื่องยาวนาน แม้ในปัจจุบันการใช้สัญลักษณ์ก็ยังเป็นกลวิธีที่นักเขียนนำมาใช้ เช่น ในการเขียนเรื่องสั้น**

ในบทนี้จะได้ศึกษาวิเคราะห์อย่างละเอียด ถึงกลวิธีการใช้สัญลักษณ์ในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ของไทย ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ 60 เรื่องของนักเขียน 7 คน ได้แก่ เรื่องชาวนาและนายห้าง และ สวรรยา ของลาว คำหอม เรื่องสงคราม ฉันทและเขา ความเงิบ กำแพง มาจากไหน-มาอย่างไร จะไปไหน การเดินทางไปยังท้องทุ่ง รถไฟเด็กเล่น อดชีวิตประวัติ ออกไปจากความมืด งู ไร่ตั้ง-ตอง และ สะพาน ของ สุชาติ สวัสดิ์ศรี เรื่องคนบนต้นไม้ เข้าวันหนึ่ง มากับลมฝน สึก ความเปลี่ยนแปลง

* วรรณศิลป์ (The Art of Literature) เป็นศิลปะของการเรียบเรียงซึ่งประกอบด้วยความรู้สึกสะเทือนใจและจินตนาการ และสร้างขึ้นเป็นรูปมีเรื่องราวเป็นรายละเอียด มีองค์ประกอบ คือ อารมณ์สะเทือนใจ ความนึกคิดจินตนาการ การแสดงออก ท่วงทำนองแต่ง กลวิธี และองค์ประกอบ วรรณศิลป์นี้เป็นคุณสมบัติที่ทำให้วรรณกรรมเป็นวรรณคดี (กุหลาบ มัลลิกะมาส 2527: 5, จ - 8)

** อธิบายไว้โดยละเอียดแล้วในบทที่ 1 หน้า 2

ปลี่ยนยก คนค้ำน้ำ สิ่งที่หล่อนพอจะทำได้ ดันทาง ผันแล้ง บ้ายของหมอกควัน และ อุหมัง ของ นิคม รายวา เรื่องบนที่ราบสูง คนและคนบ้า พายุ จบกริมห้วย นกสีเหลือง ลูกงู่น ผนซ์ด เอกสิทธิ์ชน และเรื่องแผลเป็น ของ สุรชัย จันทิมาธร เรื่องสงครามในหลุมฝังศพ มนุษย์ข้อมือ อุบัติเหตุ- ในอุกกระดาษ วีรบุรุษใต้ฟ้าดิน และ การเคลื่อนที่ของเหล็กหมายเลข 1 ของ สุวัฒน์ ศรีเชื้อ เรื่องจากหินสู่ดิน เด็กน้อยกับคนเผ่าศาลเจ้า ไบไม้ที่หายไป กรอบหน้าต่าง ดอกไฟ ความหวังของปัญญา ของ เสกสรรค์ ประเสริฐกุล เรื่องทะเลปลิง นกสีแดง เจ้าเมือง ศพ และ อีเหยี่ยว ขอบคุณคะ งูกินนา แดดกรรม บนยอดไม้ ไม้เมา สิ่งหนึ่งสิ่งใดก็ดี ฟรัง กุลลาบ นกและหนอน ผันในฤดูเก็บเกี่ยว ลูกพ่อคนหนึ่ง(ถากไม้เหมือนหมาเสีย) ลานทราย และเรื่องความในใจ ของกระดุกจรเข้ ของ วัฒน์ วรรณยางกูร เป็นข้อมูลเพื่อวิเคราะห์*

ในการวิเคราะห์กลวิธีการใช้สัญลักษณ์ ผู้วิจัยยึดหลักการอ่านละเอียด ผนวกกับความรู้พื้นฐานเรื่องสัญลักษณ์ในบทที่ 2 และใช้เอกสารความรู้ทาง วรรณคดีวิจารณ์เป็นแนวทาง โดยวิเคราะห์ไปตามองค์ประกอบแต่ละส่วนของ เรื่องสั้น เพื่อให้เห็นถึงลักษณะกลวิธีทั้งการสร้างและสื่อสัญลักษณ์

3.1 กลวิธีการสร้างโครงเรื่อง (plot)

เอ็ม. เอช. อับรัมส์ ได้อธิบายความหมายของโครงเรื่องไว้ในหนังสือ อธิบายศัพท์วรรณคดีว่า

* ใช้เกณฑ์ที่กำหนดไว้ในบทที่ 1 หน้า 4 - 5

โครงเรื่องในบทละคร หรือ เรื่องเล่า ได้แก่ โครงสร้าง
ของบทบาทหรือนาฏการ (actions) ซึ่งจัดระเบียบไว้ ให้
บรรลุผลกระทบทางด้านอารมณ์สะเทือนใจและด้านศิลปะ
(ทองสุก เกตุโรจน์, ผู้แปล 2529: 252)

โครงสร้าง หมายถึง ส่วนประกอบสำคัญ ๆ ที่มาเชื่อมเข้าด้วยกัน
(ราชบัณฑิตยสถาน 2525: 199) ในงานเขียนนักเขียนจะเป็นผู้กำหนดส่วน
ประกอบสำคัญเหล่านั้นขึ้น และเป็นผู้เลือกกลวิธีการจัดเรียงลำดับความคิด
หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นในเรื่อง ซึ่งนักเขียนแต่ละคนอาจจะมิกลวิธี
ต่าง ๆ กันไป ทั้งการเปิดเรื่อง (exposition) การดำเนินเรื่อง
(complication) และการปิดเรื่อง ending)

โครงเรื่องจะกล่าวถึงเฉพาะเหตุการณ์ที่เป็นจุดสำคัญของเรื่องโดย
สังเขปเท่านั้น ต่างจากเนื้อเรื่องที่จะให้รายละเอียดอย่างครบถ้วน นักเขียน
อาจใช้เรื่องเดียวกันมาใส่รายละเอียดของเนื้อเรื่อง ตัวละคร เหตุการณ์
ฉากบรรยากาศและการลำดับเรื่องให้ต่างกันไป ทำให้เกิดเนื้อเรื่องเป็นร้อย
เป็นพันเรื่องก็ได้ เช่น โครงเรื่องประเภทหญิงสาวสวยแสนดีถูกกั่นแก๊งรังแก
แต่เพราะความดีของเธอ ทำให้เธอได้พบกับชายในฝัน สามารถเอาชนะ
อุปสรรคทั้งปวงและมีความสุขในที่สุด

ในการวางโครงเรื่องของนักเขียน ม.ล.บุญเหลือ เทพยสุวรรณ ได้
แสดงทัศนะไว้อย่างน่าสนใจ ความว่า

การวางผังเรื่องหรือโครงเรื่อง ที่ภาษาอังกฤษเรียกว่า
plot นั้น โดยธรรมชาติแล้ว นักเขียนแต่ละคนย่อมมี
วิธีการกันคนละอย่าง ตามลักษณะนิสัยของแต่ละคน บางคน
จะวางผังหรือโครงไว้อย่างเลื่อนกลาง เอาใจใส่กับ สาร
ที่ใคร่จะส่ง ลงมือแต่งไปเรื่อย ๆ พล็อต เกิดขึ้นมาเรื่อย ๆ
เหมือนกัน บางคนอาจวางผังเรื่องไว้เป็นอย่างดี แต่เมื่อ
แต่งไปแล้วก็รักษาไว้ไม่ได้ เพราะตัวละครบางตัวเกิดมี

ลักษณะนิสัยเป็นของตัวเองขึ้นมาอย่างมาก ผู้แต่งจะให้
ประพจน์เข้ากับผังเรื่องที่ทำไว้ก็ทำไม่ได้ ถ้าทำไปก็จะ
ผิดบุคลิกภาพของตัวละครตัวนั้น จึงจำเป็นต้องเปลี่ยน
ผังเรื่อง (ม.ล. บุญเหลือ เทพยสุวรรณ 2522: 189)

จากข้อความดังกล่าวจะเห็นได้ว่า นักเขียนแต่ละคนย่อมจะมีวิธีการ
และความถนัดเฉพาะตนในการเขียนเรื่อง บางคนอาจวางโครงเรื่องไว้อย่างดี
บางคนอาจคิดไว้คร่าว ๆ และบางคนอาจคิดไปเขียนไป กล่าวโดยสรุป
โครงเรื่องก็คือเค้าเรื่องที่นักเขียนสร้างขึ้น ด้วยวิธีการตามความถนัดเฉพาะตัว
เพื่อใช้เป็นแนวทางในการประพันธ์เนื้อเรื่อง ดังนั้นโครงเรื่องจึงเป็นปัจจัยสำคัญ
ต่อลักษณะของเนื้อเรื่อง และเนื้อเรื่องที่ดีย่อมเป็นผลมาจากการสร้างโครงเรื่อง
ที่ดี

ในการสร้างงานประพันธ์ นักเขียนย่อมมีสาระ จุดมุ่งหมาย ตลอดจน
แนวคิดที่ต้องการสร้างและสื่อสารผ่านงานของตน แนวทางที่นักเขียนเลือกสร้าง
วาง และใช้สำหรับงานแต่ละชิ้น จึงเป็นไปเพื่อเอื้อให้บรรลุเป้าประสงค์ดังกล่าว

ผลจากการวิเคราะห์เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ทั้งหมด ผู้วิจัยพบว่านักเขียน
เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ใช้กลวิธีการสร้างโครงเรื่อง 2 แบบ ดังนี้

3.1.1 สร้างโครงเรื่องตามแบบโครงสร้างทั่วไปที่นิยมกันมาแต่เดิม
คือ จัดเรียงลำดับความคิด หรือ เหตุการณ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันตามลำดับที่เกิดขึ้น
ก่อนหลังอย่างมีเหตุผลสัมพันธ์กัน มีต้น กลาง และท้าย คือ มีตอนเปิดเรื่อง
การแสดงความยุ่งยากขัดแย้ง มีจุดสุดยอดหรือจุดสนใจสูงสุด และมีจุดคลี่คลาย
หรือจุดจบของเรื่อง โครงเรื่องที่ผู้อ่านนิยามว่าดีนั้นคือโครงเรื่องที่มีปัญหาหรือ
ความขัดแย้ง แต่โครงเรื่องบางเรื่องอาจมีแต่เหตุการณ์โดยไม่แสดงปัญหาหรือ
ข้อขัดแย้งก็ได้ (กุหลาบ มัลลิกะมาส 2521: 101)

เนื่องจากโครงเรื่องประเภทนี้สำคัญที่การแสดงความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ หรือความคิด ผู้วิจัยจึงขอเรียกว่าเป็น โครงเรื่องแบบเหตุการณ์ แบ่งออกได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

3.1.1.1 โครงเรื่องเน้นพฤติกรรมของตัวละคร ได้แก่ เรื่อง ุงกินนา ทะเลปลิง เจ้าเมือง ศพ และ อีเหยี่ยว ชาวนาและนายห้าง ู พายุ สงคราม เอกสิทธิชน ความเปลี่ยนแปลง ต้นทาง ดอกไม้ เข้าวันหนึ่ง คนและคนบ้า และเรื่องไม้เมา เช่น

โครงเรื่อง ุงกินนา ทะเลปลิง ดอกไม้ เจ้าเมือง ศพ และอีเหยี่ยว แสดงเหตุการณ์ความอยุติธรรมที่เกิดขึ้นในสังคม เน้นที่ พฤติกรรมของตัวละครที่เลือกยืนหยัดต่อสู้เพื่อความถูกต้อง

โครงเรื่อง ู และ เรื่องสงคราม แสดงเหตุการณ์ การต่อสู้เพื่อรักษาชีวิตรอด เน้นที่พฤติกรรมการต่อสู้เพื่อรักษาชีวิต

โครงเรื่องความเปลี่ยนแปลง แสดงพฤติกรรมของ ชีวิตที่ไม่แน่นอน เมื่อความสัมพันธ์ของมนุษย์ขึ้นอยู่กับผลประโยชน์ เน้นพฤติกรรม ของตัวละครเมื่อยังหวังได้รับผลประโยชน์ และพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปโดย ลื่นเชิงหลังหมดความหวัง

โครงเรื่องต้นทาง แสดงเหตุการณ์การต่อสู้ดิ้นรน ของมนุษย์เพื่อให้ได้อำนาจบารมี โดยมีได้คำนึงถึงผลร้ายที่อาจได้รับ เน้น พฤติกรรมของตัวละครที่ดิ้นรนเพื่อให้ได้มาและรักษาไว้

โครงเรื่องเข้าวันหนึ่ง แสดงเหตุการณ์ที่ตัวละคร ถูกเบียดเบียนและเสียเปรียบ โดยไม่อาจเรียกร้องสิ่งชดเชย ทั้งยังต้องปล่อย ผู้ผิดให้ลอยนวลต่อไป เน้นพฤติกรรมที่ตัวละครต้องจำยอมรับสภาพด้วยความไม่รู้

โครงเรื่องชานาและนายห้าง แสดงเหตุการณ์เกี่ยวกับวิถีชีวิตของตัวละครกลุ่มหนึ่งในชนบท ซึ่งมีความสัมพันธ์ที่เปลี่ยนแปลงและขัดแย้งกับวิถีชีวิตแบบเดิม ภายหลังจากการรับอารยธรรมใหม่จากตะวันตก เน้นพฤติกรรมของตัวละครที่เป็นปัญหาต้องแก้ไข

โครงเรื่องพายุ แสดงเหตุการณ์ที่มนุษย์ต้องเผชิญภัยธรรมชาติ เน้นพฤติกรรมของตัวละครที่พยายามแก้ไขและยืนหยัดเมื่อต้องประสบภัยโดยไม่ท้อถอย

โครงเรื่องคนและคนบ้า แสดงเหตุการณ์ความสัมพันธ์และวิถีชีวิตของตัวละครในสังคมที่ไม่แน่นอน มีทั้งสุขและทุกข์ เน้นพฤติกรรมเปรียบเทียบระหว่างตัวละครปกติที่ทุกข์สุขไปตามสถานการณ์ของชีวิตกับ "คนบ้า" ที่อยู่ในโลกของตัวเองและดำเนินชีวิตเพียงให้อยู่รอด

3.1.1.2 โครงเรื่องเน้นพฤติกรรมควบคู่กับความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร ได้แก่ เรื่องลานทราย แดดกรรม ผันในฤดูเก็บเกี่ยว ความในใจของกระดูกจรเข้ ลูกพ่อคนหนึ่ง (ถากไม้เหมือนหมาเลีย) คนบนต้นไม้ มากับลมฝน สิ่งที่หล่อนพอจะทำได้ คีค ผันแล้ง อุหมิง ความหวังของปัญญา นกสีแดง ผันขีด จบกริมทวย บนที่ราบสูง แพลเป็น จากหินลูติน เด็กน้อยกับคนเฝ้าศาลเจ้า สุวรรยา การเคลื่อนที่ของเหล็กหมายเลข 1 มนุษย์ข้อมือ อุบัติเหตุในลงกระดาศ สงครามในหลุมฝังศพ และเรื่องวีรบุรุษได้ฝ่าฝัน เช่น

โครงเรื่องคนบนต้นไม้ แสดงเหตุการณ์ที่ตัวละครมุ่งมั่นปีนต้นไม้ขึ้นไปเพื่อจับนกมาขาย ขณะเดียวกับการที่ตัวละครกำลังกระทำพฤติกรรมเบียดเบียนผู้อื่น ตัวละครก็คิดถึงการทำที่เขาถูกเบียดเบียนและปรารถนาที่จะพ้นจากสภาวะนั้น

โครงเรื่องมากับลมฝน แสดงเหตุการณ์เบียดเบียน
 ต่อสู้ และขัดแย้งระหว่างสัตว์ต่างชาติพันธุ์ ระหว่างเหตุการณ์เป็นช่วง ๆ
 ตัวละครได้เกิดกระแสจิตประวัติถึงเหตุการณ์ในอดีต ทวนหา และในที่สุด
 ก็สำนึกได้ถึงความจำเป็นที่มนุษย์ต้องอยู่ร่วมกัน เป็นสังคม เมื่อเขาถูกงูกัดใกล้
 ตาย โดยไม่มีใครผ่านมาเห็นหรือช่วยเหลือ

โครงเรื่องสิ่งที่หล่อนพอจะทำได้ แสดงเหตุการณ์
 สงครามการทำลายล้างชีวิตผ่านการบรรยายของนักเขียน สลับกับการบรรยาย
 พฤติกรรมของตัวละคร ซึ่งสะท้อนให้เห็นความรู้สึกประหวั่นพรึงและหวาดกลัว
 ภัยสงคราม

โครงเรื่องศึก แสดงเหตุการณ์การต่อสู้ของตัวละคร
 เพื่อเอาชนะความรู้สึกฝ่ายต่ำในจิตใจ ซึ่งตัวละครสามารถเอาชนะได้ในที่สุด

โครงเรื่องฝันแล้ง เน้นความรู้สึกนึกคิดที่มั่นคง
 และเชื่อมั่นในการหาเลี้ยงชีพด้วยกำลังแรงงานของตน โดยไม่หวั่นไหวไปกับ
 เหตุการณ์ตามความฝัน ทั้งยังกระทำพฤติกรรมแสดงการต่อต้านโดยไม่หวั่น
 เกรงสังคม

โครงเรื่องอุโมงค์ แสดงเหตุการณ์ที่นำไปสู่การ
 ตัดสินใจของตัวละคร โดยการเทียบเคียงเหตุการณ์และพฤติกรรม 2 ลักษณะที่
 ตรงข้ามกันอยู่ในความคิดของตัวละคร ในที่สุดตัวละครได้ตัดสินใจเลือกลักษณะ
 หนึ่งในสองอย่างนั้น เรื่องจะเน้นการกระทำและความรู้สึกนึกคิดของตัวละครไป
 พร้อม ๆ กัน พฤติกรรมของตัวละครเป็นสัญลักษณ์แสดงถึงความรู้สึกนึกคิดและการ
 ตัดสินใจ

3.1.1.3 โครงเรื่องเน้นความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร

โครงเรื่องลักษณะนี้แสดงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก็จริง เริ่มตั้งแต่จุดเริ่มต้นเรื่องดำเนินไปจนจบเรื่อง แต่จะไม่เน้นที่ความขัดแย้ง ปมปัญหา หรืออุปสรรคที่ตัวละครต้องต่อสู้ ไม่มีการพัฒนาไปสู่จุดสุดยอด ลักษณะการจบมักไม่ชัดเจนเป็นการจบไปเฉย ๆ ได้แก่ เรื่อง สะพาน ปล่อยนก คนค่าน้ำ กรอบหน้าต่าง ลูกอ้อน ขอบคุณคะ บนยอดไม้ สิ่งหนึ่งสิ่งใดก็ดี ผรั่ง กุหลาบ นกและหนอน และเรื่องใบไม้ที่หายไป เช่น

โครงเรื่องสะพาน แสดงเหตุการณ์ความเปลี่ยนแปลงภายในท้องถิ่นชนบท เมื่อมีความเจริญเข้ามา ความเปลี่ยนแปลงที่เห็นเป็นรูปธรรมในเรื่องคือการสร้างสะพาน ซึ่งเป็นสิ่งที่นำความเจริญให้หสิ่งไหลเข้ามาอย่างรวดเร็ว ทำให้ตัวละครซึ่งเป็นชายชราที่มีอาชีพขายเรือส่งคนข้ามคลองหมดอาชีพ ล้มป่วยและไม่มีเงิน เรื่องเน้นที่ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่สิ้นหวัง แต่ก็ยังยอมรับถึงความเปลี่ยนแปลงที่เป็นไป

โครงเรื่องปล่อยนก แสดงเหตุการณ์เมื่อคณะนักทัศนาศรเข้ามาในวัดทำให้บรรดาผู้ทุกข์ยาก เช่น ขอทาน วมิพิก คนขายของ และเด็กผู้ยากไร้ มีชีวิตชีวา มีความหวัง เน้นพฤติกรรม การปล่อยนกและบทสนทนาของตัวละครเป็นสัญลักษณ์

โครงเรื่องคนค่าน้ำ แสดงเหตุการณ์ที่คน 4 อาชีพได้มาพบปะและสนทนากันถึงอาชีพของตน เน้นพฤติกรรม ถ้อยคำสนทนา และความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร

โครงเรื่องขอบคุณคะ แสดงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนรถเมล์ ตั้งแต่ตัวละครขึ้นรถเมล์จนลงรถเมล์ เน้นความรู้สึกนึกคิดของตัวละครสำคัญในเรื่อง ซึ่งเป็นเด็กหญิงที่มีลักษณะพิเศษ สามารถบิดคลื่นหูรับเสียงที่ส่งจากใจคนอื่นได้

โครงเรื่องบนยอดไม้ แสดงเหตุการณ์ที่ตัวละคร
เด็กน้อยผู้ไม่ชอบนั่งผ้าป็นขึ้น ไปนั่งอยู่บนยอดไม้ เพลินชมทัศนียภาพและตกลงมา
เน้นความรู้สึกนึกคิดของเด็กขณะอยู่บนยอดไม้ และความไม่เข้าใจของตัวละคร
ผู้ใหญ่ ถึงเหตุผลที่เด็กป็นขึ้น ไปนั่งบนยอดไม้จนตกลงมา

โครงเรื่องสิ่งหนึ่งสิ่งใดก็ดี และฝรั่ง กุหลาบ
นกและหนอน แสดงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในโลกตามธรรมดา เสมือนว่ามีเหตุผล
ของการกระทำและความเป็นไป เน้นความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเนื่องจาก
เรื่องราวเหล่านี้

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์โครงเรื่องแบบเหตุการณ์ ผู้วิจัยได้พบว่า
เหตุการณ์สำคัญในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ ส่วนใหญ่จะเป็นเหตุการณ์ที่เป็นสัญลักษณ์
ซึ่งนักเขียนได้เลือกสร้างขึ้นจากเหตุการณ์สามัญ ได้แก่ เหตุการณ์ทั่ว ๆ ไป
ที่เกิดขึ้นให้ได้พบเห็นกันอยู่เสมอ เช่น ปราบฏกการณ์ธรรมชาติ "พายุ" ในเรื่องพายุ
"ฝนตก" ในเรื่องฝนซัด "พายุ ฝน พ้าแลบ พ้าผ่า" ในเรื่องจากหินสู่ดิน "ไม้ผลัดใบ"
ในเรื่องใบไม้ที่หายไป เป็นต้น หรือเป็นเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นได้ตามวิสัยธรรมดาโลก
เช่น ตัวละครต้องการมีลูกป็นฝังอยู่ในกายเพราะต้องการความเป็นอมตะ
ในเรื่องต้นทาง ตัวละครกินเนื้อเพื่อนที่ตายขณะที่เขาหลงป่าและอดอาหาร ในเรื่อง
ความหวังของบัญชา นอกจากนี้นักเขียนได้เลือกสร้างเหตุการณ์เหนือจริง ได้แก่
เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ได้เลยในโลกของความเป็นจริง เช่น รถยนต์ไล่มนุษย์
จนตกทะเลตาย ในเรื่องการเดินทางของเหล็กหมายเลข ๓ มนุษย์ที่มีขันทิ่มมือ
หมุนแทนนาฬิกา ในเรื่องมนุษย์ข้อมือ และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้ในความคิดของ
ตัวละครเท่านั้น เช่น ตัวละครรู้สึกว่ามีจระเข้พาดหางอยู่ในใจของเขา ในเรื่องศึก
วิญญานของตัวละครเดินทางไปสู่แสงสว่าง ในเรื่องกรอบหน้าต่าง เป็นต้น ซึ่งเหตุการณ์
เหล่านี้เป็น เหตุการณ์ที่เป็นสัญลักษณ์ที่นักเขียนสร้างขึ้น เพื่อแทนสาระหรือแนวคิด
ที่แท้จริงที่นักเขียนต้องการ เสนออีกทีหนึ่ง

เพื่อให้เห็นลักษณะของโครงเรื่องแบบเหตุการณ์ชัดเจนขึ้น จึงขอ
แสดงให้เห็นเป็นแผนภาพ

ตัวอักษรที่กำหนดใช้ในแผนภาพ ได้แก่

ร หมายถึง เริ่มต้นเรื่อง

ข หมายถึง ขยายความ เป็นการเล่าเรื่องย้อนหลังเพื่อปูพื้นเรื่อง
หรือแสดงความขัดแย้ง

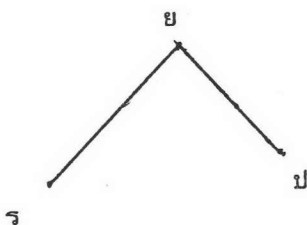
ย หมายถึง ยอด คือ จุดสุดยอดของเรื่องหรือเหตุการณ์

ป หมายถึง ปิดเรื่อง

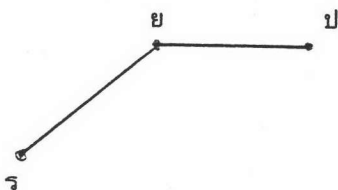
_____ หมายถึง เหตุการณ์ที่ดำเนินไป

โครงเรื่องแบบเหตุการณ์มี 8 ลักษณะ ดังนี้

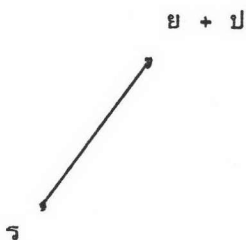
ก. เริ่มเรื่องที่ต้นเหตุการณ์หรือจุดเริ่มของเหตุการณ์เป็นปัจจุบัน
เรื่องราวดำเนินไป แสดงปัญหาและข้อขัดแย้ง เหตุการณ์ทวีความเข้มข้น
ขึ้นถึงจุดสุดยอด แล้วคลี่คลายลงด้วยความสะเทือนใจ หรือความประทับใจ
ซึ่งเนื่องมาจากผลของเหตุการณ์ตรงจุดสุดยอด เช่น เรื่องสงคราม ความเปลี่ยนแปลง-
แปลง ศักดิ์



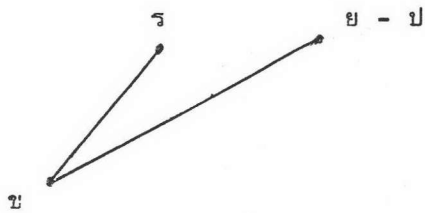
ข. มีโครงเรื่องลักษณะเดียวกับแบบ ก. แต่ต่างกันตรงเหตุการณ์หลังจุดสุดยอดคือ เหตุการณ์ตรงจุดสุดยอดไม่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตัวละคร เช่น เรื่องต้นทาง เข้าวันหนึ่ง พันแล้ง



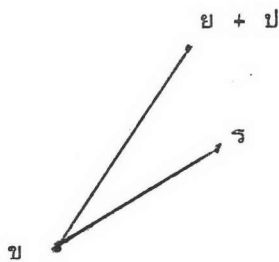
ค. เริ่มเรื่องที่ปัจจุบัน แสดงเหตุการณ์ ปัญหา และความขัดแย้ง เหตุการณ์ทวีขึ้นถึงจุดสุดยอด และปิดเรื่องตรงจุดยอดนั้น เช่น เรื่องงู นกสีแดง สิ่งที่หล่อนพอจะทำได้ บ่ายของหมอกควัน



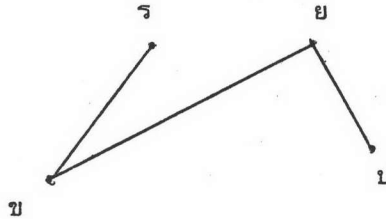
ง. เริ่มเรื่องที่ปัจจุบัน แล้วเล่าเรื่องย้อนหลังแสดงภูมิหลัง
 ปมปัญหาและข้อขัดแย้งของตัวละคร ย้อนกลับสู่ปัจจุบัน เหตุการณ์ดำเนิน
 ต่อไปทวีถึงจุดสุดยอด เรื่องบิดลงตรงจุดสุดยอด เช่น เรื่องคนบนต้นไม้



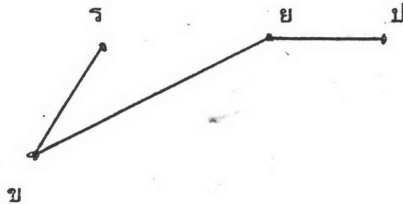
จ. ลักษณะคล้ายแบบ ง. แต่จุดสุดยอดและการบิดเรื่องยังเป็น
 เหตุการณ์ในอดีต เช่น เรื่องความในใจของกระดุกจรเข้



ฉ. ลักษณะคล้ายแบบ ง. แต่ไม่ปิดเรื่องตรงจุดสุดยอด มีการคลี่คลายของเรื่อง สร้างความประทับใจสะท้อนอารมณ์ ปิดเรื่อง ตัวละครเปลี่ยนแปลงความคิดและพฤติกรรม เช่น เรื่องมาลัยลมฝน อุโมงค์ ทะเลปลิง งูกินนา



ช. ลักษณะคล้ายแบบ ง. แต่ไม่ปิดเรื่องตรงจุดสุดยอด เหตุการณ์ยังคงดำเนินไปเหมือนที่แล้มาแล้ว เช่น เรื่องเจ้าเมือง ศพ และอีเหี้ยยว



ซ. เริ่มเรื่องที่ปัจจุบัน เรื่องราวและเหตุการณ์ดำเนินไปจนปิดเรื่องโดยไม่พัฒนาไปสู่จุดสุดยอด ไม่เน้นอุปสรรคหรือความขัดแย้ง เช่น เรื่องปล้อยนกคนดำน้ำ ขอบคุ่มคะ บนยอดไม้ สิ่งหนึ่งสิ่งใดก็ดี ฝรั่ง กูหลาบ นกและหนอน



3.1.2 สร้างโครงเรื่องที่ต่างจากโครงเรื่องทั่วไป คือ ไม่มี
 รูปร่างที่แน่นอน การจัดเรียงเหตุการณ์ หรือ การลำดับความคิดไม่เหมือน
 แบบแผนทั่วไป และไม่เน้นความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ หรือ ความเป็นเหตุ
 เป็นผลซึ่งกันและกัน เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่สร้างโครงเรื่องลักษณะนี้ ทุกเรื่อง
 จะใช้การบรรยายแบบกระแสสำนึก (Stream of consciousness) ถ่ายทอด
 กระแสความคิดของตัวละครที่ล่องไหลไม่ขาดสาย เรื่องนี้ เรื่องนั้น เรื่องแล้ว
 เรื่องเล่า อาจรุนแรงหรือเรียบเรื่อยไม่สม่ำเสมอตามความคิด อารมณ์
 ความรู้สึกของตัวละคร จากลักษณะดังกล่าวผู้วิจัยจึงขอเรียกโครงเรื่องประเภท
 นี้ว่าเป็นโครงเรื่องแบบคลื่นความคิด เนื่องจากเป็นคำที่สื่อความหมายได้ตรง
 ครอบคลุม กระชับ และทำให้เห็นภาพตลอดจนสะดวกเมื่อต้องการกล่าวถึง

เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่ใช้โครงเรื่องประเภทนี้ ได้แก่ เรื่อง
 ลันและเขา ความเงียบ มาจากไหน มาอย่างไร จะไปไหน การเดินทาง-
 ไปยังท้องทุ่ง กำแพง รถไฟเด็กเล่น อดชีวิตประวัติ ออกไปจากความมืด
 และเรื่องไอ้ตั้ง - ต่อง ของ สุชาติ สวัสดิ์ศรี เรื่องนกสีเหลือง ของ
 สุรัชย์ จันทร์มาธร จากการศึกษาวิจัยพบว่า สุชาติ สวัสดิ์ศรี เป็นนักเขียน
 เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่นิยมใช้โครงเรื่องแบบคลื่นความคิดมากที่สุด

* คลื่น น. น้ำในทะเลหรือแม่น้ำล่าคล่องเป็นต้น ซึ่งบางส่วนมีอากาศ
 เคลื่อนไหววนสูงกว่ำระดับโดยปรกติแล้วลดลงและแลเห็นเคลื่อนไปเป็นระยะยาว
 หรือสั้นบนผิวน้ำ, โดยปริยายใช้แก่สิ่งอื่นที่มีลักษณะคล้ายคลึงเช่นนั้น เช่น
 คลื่นเสียง (ราชบัณฑิตยสถาน 2525 : 171)

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์ที่เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่ใช้โครงเรื่องแบบคลื่นความคิด ผู้วิจัยพบว่า โครงเรื่องแบบคลื่นความคิดประกอบด้วย โครงสร้างใหญ่ 2 ส่วนเข้ามาสัมพันธ์กัน ได้แก่ โครงสร้างของเหตุการณ์ภายใน และ โครงสร้างของเหตุการณ์ภายนอก

เหตุการณ์ภายใน หมายถึง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในใจของตัวละคร ได้แก่ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และจินตนาการของตัวละครที่เกิดขึ้น อาจเนื่องมาจากตัวละครเกิดความกดดันหรือขัดแย้งกับสิ่งแวดล้อมภายนอก จึงทำให้ตัวละครระบายหรือผ่อนคลายความอัดอั้นออกมาเป็นความคิด เช่น ตัวอย่างจากเรื่องมาจากไหน มาอย่างไร จะไปไหน

เมื่อนั่งอยู่คนเดียวกลางทุ่ง ฉันอยากเป็นบ้า เสียงเด็กร้องไห้แว่วมากับความเงียบทำให้เกิดความรู้สึกอยากแก้แค้น, เมื่อดวงอาทิตย์ลับหาย เราจะรู้สึกสะท้อนไหวต่อความมืดที่ค่อย ๆ ครอบงำทุกหนทุกแห่งที่เราปักค้ำอย่างไม่รู้ตัว ฉันเหลือบมองแนวคันนา รู้สึกแปลกหน้าต่อสรรพสิ่งที่คุ้นเคย และอยากเตลิดไปให้ไกล หนทางห่างไกล ไม่มีที่สิ้นสุด สิ่งที่อยู่ตายเสียแล้วหรือ . . .

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 146)

เหตุการณ์ภายนอก หมายถึง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในเรื่อง เช่น ในเรื่องออกไปจากความมืด เหตุการณ์ภายนอกคือเหตุการณ์ที่ตัวละครอยู่บนรถประจำทาง

เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่ใช้โครงเรื่องแบบคลื่นความคิดมักจะใช้เหตุการณ์ภายนอกเป็นกรอบ หรือเป็นแนวทางให้เรื่องดำเนินไปในช่วงเวลาที่เหมาะสม ส่วนเหตุการณ์ภายในหรือกระแสความคิดที่หลากหลายของตัวละครจะเป็นสาระที่เกี่ยวร้อยอยู่ในกรอบโครงนั้น

โครงเรื่องออกไปจากความมืด เหตุการณ์ภายนอกซึ่งเป็นเหตุการณ์จริงที่ตัวละครเผชิญอยู่คือการเบียดเสียดเหยียดยัดอยู่ในรถประจำทาง เหตุการณ์ภายในคือการที่ตัวละครใช้ความคิดจินตนาการให้พ้นความรู้สึกอึดอัดในภาวะที่เป็นผู้ถูกกระทำ ตัวละครจึงจินตนาการถึงการกดปุ่มปล้นธนาคาร และการเลือกยิงรถยนต์ราคาแพง เช่น

เข้าวันนั้น ผมเดินมาขึ้นรถประจำทางเพื่อไปทำงานตามปกติ เนื่องจากเป็นวันทำงาน รถจึงแน่นเหมือนวันทำงานทุกวัน . . . ชีวิตในเมืองของคุณจะเอาอะไรมาฝาก เพื่อให้การเดินทางรวดเร็วและคุณมาถึงที่ทำงานไม่สายเกินกว่าเวลาบีบบัตรที่นายจ้างกำหนดไว้ คุณก็น่าจะพอใจแล้ว คุณมีหน้าที่อย่างเดียวคืออดทนเหมือนปลากระป๋องที่อัดแน่นอยู่ในกล่องดีบุก ฮา . . . ฮา . . . แล้วคุณก็ต้องยอมรับ

วันละ 2 เวลาเป็นผู้ถูกกระทำ ถูกบังคับ ถูกยัดเหยียดให้ยอมรับ และกลายเป็นส่วนหนึ่งของความเคยชิน . . .

คุณเคยอยู่ในกล่องปลากระป๋องบ้างไหม ถ้าคุณเคย คุณต้องหลับตาเห็นภาพที่เกาะกันเป็นราว โยงระยางเหมือนหุ่นตุ๊กตาในร้านขายของเด็กเล่น พวกเขาไม่พูดจากันแม้แต่คำเดียว ก้มหน้าก้มตาเกาะหรือไม้ก็หาที่ยึดจะเป็นอะไรสักอย่างก็ได้สงบนิ่งและปล่อยตัวเองกระเจิงเข้าสู่แดนลึกลับ . . .

เรากำลังออกเดินทาง . . . หลับตาเสีย ถ้าคุณยังพอมีมือว่างอยู่ข้างหนึ่ง และนิ้วของคุณยังกระดิกได้ครบทุกนิ้ว ไม่เกาะติดกับเหล็กหรือราวโหนเนื้ออันใด คุณจงใช้มันให้เป็นประโยชน์ ไม่ห่างจากนิ้วของคุณมากนัก โปรดสังเกตนุ่มสีแดง 2 นุ่ม ลักษณะของมันคล้ายปุ่มกริ่งที่คุณใช้กดเวลาต้องการออกไปจากกล่อง หรือจวนถึงที่หมาย คุณจะเลือกปุ่มไหนก็สุดแท้แต่

ปุ่มแรกเราใช้ชื่อว่า ปุ่ม " การปล้นธนาคารกรุงเทพฯ "
 ปุ่มที่สอง เราใช้ชื่อว่า ปุ่ม " การเลือกยิงตามสบาย "
 คุณจะกดปุ่มไหนก่อนก็ได้ เราจะเดินทางไปด้วยกัน
 จากกล่องที่ค่อนข้างอึดอัด เราจะเดินทางออกจาก
 ความมืด ... ไปสู่ ... ดินแดนอิสระที่ไฟฟ้า
 ดินแดนที่จัดมีไว้เฉพาะผู้กระทำ ไม่ต้อนรับผู้ถูก
 กระทำ ... ดินแดนแห่งความเต็มที่สุดขีด

พร้อมหรือยัง เราจะออกเดินทางกันแล้ว ผมจะกดปุ่ม
 แรกก่อน ...

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531 : 235 - 240)

(โครงเรื่องความเจ็บ เหตุการณ์ภายนอกที่ใช้เป็นกรอบ
 คือ เหตุการณ์การพบปะสนทนาระหว่างตัวละครสำคัญ 2 ตัว ได้แก่
 ตัวละครหญิง และ ตัวละครชาย ซึ่งเคยเป็นเพื่อนเรียนมาด้วยกันในมหา-
 วิทยาลัย ตัวละครหญิงนัดตัวละครชายมาพบ ณ โรงอาหารภายในมหา-
 วิทยาลัยแห่งหนึ่งเพื่อปรึกษานักโทษที่ฝ่ายหญิงตั้งครรภ์ก่อนสมรส เหตุการณ์
 ภายใน ได้แก่ กระแสสำนึกของตัวละครหญิง ตัวละครชาย คนรับใช้ และ
 นักศึกษาที่อยู่ในโรงอาหารแห่งนั้นขณะที่ตัวละครชายและตัวละครหญิงสนทนากัน
 รวมทั้งเสียงจากวิทยุหรือที่นักเขียนใช้ว่าเสียงจากความเจ็บ)

โครงเรื่องกำแพง เหตุการณ์ภายนอกที่ใช้เป็นกรอบ คือ
 เหตุการณ์ที่ตัวละครจดบันทึกเหตุการณ์ประจำวัน ตั้งแต่วันที่ 18 เมษายน ถึง
 วันที่ 24 มิถุนายน รวมเวลาที่บันทึก 22 วัน เหตุการณ์ภายใน ได้แก่
 เรื่องราวในบันทึกของตัวละคร ซึ่งตัวละครได้แสดงความรู้สึกนึกคิดสอดคล้อง
 กับเหตุการณ์ที่ประสบ เรื่องราวในแต่ละวันไม่เกี่ยวข้องกัน ตัวละครมักแสดง
 ให้เห็นถึงความรู้สึกที่เขามีต่อชีวิตของเขาว่าไร้ความหมาย จำเจ ซ้ำซาก
 และน่าเบื่อ

โครงเรื่องมาจากไหน มาอย่างไร จะไปไหน เหตุการณ์ภายนอกที่ใช้เป็นกรอบ คือ การที่ตัวละครเดินทางนำ "ศพ" ที่ตัวละครพบในสันซึกโต๊ะทำงาน ไปทิ้ง ระหว่างการเดินทาง ตัวละครคิดไปถึงเรื่องราวต่าง ๆ มากมายเป็นเหตุการณ์ภายใน

โครงเรื่องการเดินทางไปสู่ท้องทุ่ง เหตุการณ์ภายนอกคือ การที่ตัวละครเดินทางไปยังท้องทุ่งแห่งหนึ่ง ตัวละครได้พบว่าชนบทเปลี่ยนแปลงไป ได้สนทนากับชาวบ้าน เหตุการณ์ภายใน คือการที่ตัวละครคิดถึงความงดงามของบรรยากาศธรรมชาติของท้องทุ่งในชนบท คิดฝันถึงภาวะการให้กำเนิดและการกำเนิดชีวิต ความเจริญทางวัตถุที่เข้ามาทำลายธรรมชาติ ความไม่แน่นอนและความผิดกालะเทศะที่เกิดขึ้นกับมนุษย์

โครงเรื่องรถไฟเด็กเล่น เหตุการณ์ภายนอกคือ ตัวละครถูกรถไฟเด็กเล่นชนที่ป้ายรถเมล์หลังจากส่งพี่ชายเข้าโรงพยาบาลโรคจิต เหตุการณ์ภายในคือการที่ตัวละครคิดว่าตนเองได้ตายไปแล้วหลังจากถูกรถไฟเด็กเล่นชน ตัวละครย้ายอยู่ตลอดเวลาว่าเขาได้ตายไปแล้วจริง ๆ ตัวละครคิดถึงเรื่องราวต่าง ๆ ทั้งในอดีตและปัจจุบัน สลับกับความคิดเรื่องที่เขาตายแล้วเวียนวนอยู่เช่นนี้

โครงเรื่องไอ้ดิ่ง - ต๋อง เหตุการณ์ภายนอกคือการที่ตัวละครเล่านิทานให้ผู้อ่านฟัง เหตุการณ์ภายในได้แก่เหตุการณ์ในนิทานที่ตัวละครคิดขึ้นเอง เล่าถึงสังคมแห่งหนึ่งที่ประชาชนต่างหลีกเลี่ยงการยื่นตรงเคารพองชาติกันอย่างสุดชีวิตราวกับหนีภัยสงคราม จนเกิดภาวะน้ำย่อยเป็นพิษ ซึ่งนิทานที่ตัวละครเล่า เป็น เรื่องน่าขันและ เทลือเชื่อ

จากเรื่องเหล่านี้ เหตุการณ์ภายนอกจะมีลักษณะ เป็น
กรอบโครงที่อาศัยของเหตุการณ์ภายในซึ่งมีลักษณะ เหมือนลูกคลื่นที่ไล่กันใน
ท้องน้ำ และเหตุการณ์ภายในที่หลากหลายซับซ้อนนี้เองที่นักเขียนมักแสดงออก
เป็นสัญลักษณ์

นอกจากเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่ใช้การสร้างโครงเรื่องแบบ
คลื่นความคิดประกอบด้วยเหตุการณ์ภายในและเหตุการณ์ภายนอก ผู้วิจัยยัง
ได้พบว่าเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์บางเรื่องสร้างโครงเรื่องแบบคลื่นความคิด
แต่ใช้เฉพาะเหตุการณ์ภายในเท่านั้น ได้แก่ เรื่องอัตชีวประวัติ ซึ่งใช้
การบรรยายแบบกระแสสำนึก โดยใช้ตัวละครเล่าเรื่องของตนเองใน
ทำนองพูดคุยกับผู้อ่าน เรื่องราวทั้งหมดเป็นการเล่าของตัวละคร ทั้งจาก
เหตุการณ์จริงที่ได้พบเห็น ทั้งจากความรู้สึกนึกคิดจินตนาการไป

. . . ตอนนี้ผมอยู่คนเดียวและภาพในฝันได้เปลี่ยนไป
ผมเดินตรงไปยังสุดถนนอีกครั้งหนึ่ง กระจกโฆษณาขาย
อากาศและน้ำเป็นพิษยังกั้นขวางทางอยู่ ผมโยนก้อนหิน
ในมือเล่นไปมา . . .

ทันทีเหมือนไม่รู้สีก

ผมกำก้อนหินที่โยนเล่นไว้ในมือ

เขวี้ยงอย่างสุดแรงไปยังกระจกที่อยู่ตรงหน้า

ทั้งเสียงเปรี้ยงปร้างแตกละเอียดยู่กับความเงิบ

นั่นแหละพวกคุณจึงลืมตาตื่น . . .

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531 : 225, 226)

เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์อีกเรื่องหนึ่งที่มีกลวิธีการวางโครงเรื่อง
 อย่างน่าสนใจ ได้แก่ เรื่องฉันและเขา ซึ่งนักเขียนวางโครงเรื่องเป็น 2
 ส่วนเทียบเคียงกัน ส่วนแรกกล่าวถึง "ฉัน" อีกส่วนหนึ่งกล่าวถึง "เขา"
 โดยเล่าเรื่องจากมุมมองที่ต่างกัน "ฉัน" เล่าเรื่องของตนเอง แต่เรื่อง
 ของ "เขา" เล่าจากนักเขียนผู้ไม่ปรากฏตัว ทั้ง 2 ส่วนใช้กลวิธีบรรยายแบบ
 กระแสสำนึกและเน้นที่เหตุการณ์ภายใน ได้แก่ อารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของ
 ตัวละครทั้ง "ฉัน" และ "เขา" ซึ่งมีความคล้ายคลึงกันหลายประเด็น เพียง
 แต่เหตุการณ์ของ "ฉัน" เกิดในมหาวิทยาลัย ในขณะที่เหตุการณ์ของ "เขา"
 เกิดขึ้นนอกมหาวิทยาลัย และ "ฉัน" ควบคุมพฤติกรรมของตนด้วยจิตสำนึก แต่
 "เขา" กระทำตามแรงผลักดันจากจิตใต้สำนึก เช่น

ฉัน

เมื่อคืน เพื่อนร่วมห้องพาหญิงแปลกหน้าคนหนึ่งมา
 ค้างคืน เธออาจเป็นหญิงส่าสอนหรือหญิงหากินจาก
 สำนักโสเภณี ฉันต่อว่าเพื่อนว่าทำไมถูกและหลีกเร้น
 ออกเดินไปตามถนนอย่างไร้จุดหมาย... เพื่อ
 ให้เขาได้ใช้ห้อง... ทำไมฉันจะต้องกล่าวหา
 ว่าการกระทำเช่นนั้นเป็นสิ่งผิด ฉันรู้ว่าคนทั้งโลกก็
 ชอบที่จะทำเหมือนกันหมดอย่างนั้น เมื่อเป็นเช่นนั้น
 เขาจะไม่มี ความผิดเหมือนกันหมดด้วยหรือ ...
 แล้วศีลธรรมเล่า ... ฉันจะต้องคิดถึงมันทำไมกัน
 ... ไม่ได้ ... ต้องคิด

เขา

วันนี้เป็นวันศุกร์ เดือนกันยายน เวลาสี่ทุ่ม เขาเดิน
 ออกมานอกหอพักไกลโซ ตามหนทางแสงไฟริมถนนทอ
 แสงสลัว คืนนี้เป็นคืนเดือนมืดที่เงียบสงัดและนำตื่นเต้น
 สองข้างทางมีบ้านปลูกเรียงราย หลังคาเกือบจะติดกัน

อย่างไม่เป็นระเบียบ น้ำคร่ำและกลืนเน่าคลุ้งขึ้นมา จากคูข้างทาง กอกล้วยสะบัดใบฉีกเป็นแฉกจนหมดความงาม มองดูประกายสลัวที่ทอดยาวถนนขรุขระเหมือนปีศาจ กวักมือ นานนานจะมีรถวิ่งผ่านสักคัน เสียงรถไฟโคราง กระแทกแว่ว เป็นจังหวะ เพราะอยู่ห่างออกไปไม่กี่ไมล์ เพื่อนที่อยู่หอพักเคยบอกว่าข้ามสะพานรถไฟไปไม่กี่ไมล์ เลี้ยวซ้ายเข้าซอยเดินไปตามกระดานไม้สองแผ่นผ่านบ้านและผ่านห้องแถวเข้าไป จะถึงบริเวณที่มีหญิงโสเภณี

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531 : 112, 116 - 117)

โครงเรื่องแบบคลื่นความคิดแม้จะประกอบด้วยเหตุการณ์ ภายในที่ค่อนข้างซับซ้อน หลากหลาย คลุมเครือ สับสนและไม่แจ่มแจ้ง ทำให้ดูเหมือนไร้เอกภาพ แต่ผู้วิจัยเห็นว่าแท้จริงแล้วความไม่ปะติดปะต่อนั้นมีเอกภาพอยู่ในตัวเอง ความไม่มีเอกภาพในการเรียงลำดับความคิดและเหตุการณ์ในโครงเรื่องนี้นักเขียนสร้างขึ้นทั้งที่จงใจและไม่จงใจ สื่อความหมาย โดยนัยสัมพันธ์กับลักษณะเนื้อหาที่สื่อสารออกมาสู่ผู้อ่าน เป็นสัญลักษณ์ตีความได้ ดังนี้

ก. สื่อความหมายแสดงสภาวะทางจิตและกระแสวิญญาณของมนุษย์ที่มีลักษณะสับสนวุ่นวายและฟุ้งซ่านในบางครั้งเมื่อต้องถูกสภาพแวดล้อมในสังคมบีบคั้น บ้างก็ดิ้นรนแสวงหาความหมาย ทหาอิสระ และหาทางออกของชีวิต เช่น เรื่องมาจากไหน มาอย่างไร จะไปไหน กำแพง รถไฟ เด็กเล่น อัตชีวประวัติ ออกไปจากความมืด ไร่ดิ่ง - ต้อง และ เรื่อง นกสีเหลือง

ข. สื่อความหมายแสดงความขัดแย้งที่มีอยู่ในจิตใจของมนุษย์ทุกคน ได้แก่ เรื่องฉันทและเขา นักเขียนสร้างโครงเรื่องแบ่งเป็น 2 ส่วน กล่าวถึง "ฉันท"

และ "เขา" ซึ่งมีลักษณะขัดแย้งกัน และ เหมือนจะไม่มีความสัมพันธ์กัน แท้จริงแล้ว "เขา" เป็นคนเดียวกับ "ฉัน" ในยามที่ตัดสินใจหาคำตอบตามความต้องการเร่งรีบตามธรรมชาติ ซึ่งคนเราแต่ละคนต่างมีทั้ง "ฉัน" และ "เขา" อยู่ในตัว ภาคของ "ฉัน" เป็นตัวตนที่ถูกควบคุมให้คิดและกระทำตามกฎเกณฑ์ทางสังคมและกฎศีลธรรมตามจิตสำนึก ภาคของ "เขา" เป็นตัวตนที่กระทำไปตามแรงผลักดันตามความปรารถนาทางธรรมชาติ "เขาและฉัน" จึงเป็นความขัดแย้งอยู่ในตัวมนุษย์ทุกคน การกระทำของมนุษย์ไม่ว่าในลักษณะของ "ฉันหรือเขา" ขึ้นอยู่ที่ขณะนั้นแรงของใครมากกว่ากัน

ค. สื่อความหมายแสดงสภาพสังคมเมืองในปัจจุบัน ซึ่งคนในสังคมต่างเห็นแก่ตัวเอาใจใส่แต่ปัญหาของตนเองเป็นสำคัญ มีลักษณะตัวใครตัวมันขาดความเข้าใจ ไร้ความสัมพันธ์ที่ดี สื่อสารกันไม่ได้ และ เมียมมนุษย์เอาใจใส่สนองตัณหาเพียงของตนจึงเป็นสาเหตุของปัญหาตั้งแต่ระดับบุคคล บ้านเมืองและประเทศชาติ จนถึงระดับโลก และ เพราะยังไม่มีใครแก้ปัญหายอย่างจริงจัง เรื่องของสงครามจึงมีอยู่ต่อไป ได้แก่ เรื่องความเจ็บซึ่ง สุขชาติ สวัสดิ์ศรี นำรูปแบบการเขียนบทละครมาประยุกต์ใช้ในเรื่องสั้นกล่าวถึงตัวละคร บทสนทนา ฉาก บทสนทนา ตัวละครชาย เสี่ยงจากความเจ็บ คนรับใช้ บทสนทนา นักศึกษา และจบด้วยเสี่ยงจากความเจ็บ เรื่องราวในแต่ละตอนเกิดในสถานที่เดียวกัน แต่ แต่ละส่วนเป็นเอกภาพไม่ต่อเนื่องกัน เป็นโครงเรื่องที่เป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายดังอธิบายไว้ขั้นต้น ดังกระแสน้ำของตัวละครชายที่มีต่อเพื่อหญิงของเขา ดังนี้

มันเป็น เรื่องของเธอ ฉันจะไปบอกอะไรเธอได้
 ควรบอกเธอรีบกินกาแฟให้หมดแล้วก็รีบไปเสีย ฉันมี
 งานต้องทำอีกมาก เขาคิดก็เท่านั้น ฉันมันไอ้คน
 เห็นแก่ตัว แน่นนอน ความเลวร้ายในโลกนี้มีอยู่
 ทุกชั่ว โมงนาที คนที่ตายไปแล้วดูเหมือนไม่มีประโยชน์
 ไม่ว่าจะตายเพื่ออะไรก็ตาม เขามองไปทางแม่น้ำ

และหันไปมองเฉลียงตึกที่ใช้เป็นทางขึ้นห้องสมุด . . .
 ใบบ้านคนใช้นั้นนำราคาจริง เขาคิด คนพวกนี้ไม่รู้
 ด้วยซ้ำว่ามีอะไรเกิดขึ้นในโลก เอาแต่เรื่องตัวเอง

 (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 130)

ผลจากการวิเคราะห์ที่ผู้วิจัยพบว่ามีเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ถึง 50 จาก 60 เรื่อง ที่เลือกใช้การสร้างโครงเรื่องแบบเหตุการณ์ ซึ่งสอดคล้องกับผลที่ผู้วิจัยได้พบจากการวิเคราะห์โครงเรื่องคือ เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่สร้างโครงเรื่องแบบเหตุการณ์ นักเขียนมักสร้างเหตุการณ์สำคัญในเรื่องเป็นเหตุการณ์ที่แสดงสัญลักษณ์เสนอผ่านพฤติกรรม ความรู้สึกนึกคิดและคำพูดของตัวละคร ซึ่งมักเป็นตัวละครที่เป็นสัญลักษณ์เช่นกัน เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์เรื่องใดเน้นพฤติกรรม สัญลักษณ์มักแสดงอยู่ตรงพฤติกรรมนั้น เช่นเดียวกับเรื่องที่เน้นความรู้สึกนึกคิด และเรื่องที่เน้นทั้งพฤติกรรมและความรู้สึกนึกคิด ส่วนเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่ใช้โครงเรื่องแบบคลี่คลายความคิด สัญลักษณ์จะปรากฏอยู่ตรงกระแสความคิดที่หลากหลายซับซ้อนของตัวละครนั่นเอง

3.2 กลวิธีการดำเนินเรื่อง

กลวิธีการดำเนินเรื่องของเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ตั้งแต่การเปิดเรื่อง การลำดับเรื่อง การเล่าเรื่อง การสร้างความขัดแย้ง จนถึงการปิดเรื่อง ล้วนเป็นสิ่งที่น่าสนใจ เนื่องจากการสื่อสารด้วยการใช้สัญลักษณ์เป็นการสื่อสารที่ต้องอาศัยการจัดวางสัญลักษณ์ด้วยโครงสร้างและการจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างสอดคล้องสัมพันธ์กันเป็นระบบที่ดี เพื่อเอื้อแก่การตีความและการทำความเข้าใจของผู้รับสาร การสื่อสารด้วยระบบสัญลักษณ์จึงจะประสบผลสำเร็จ

การศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการดำเนินเรื่อง มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้เห็นถึง
กลวิธีที่เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ใช้ดำเนินเรื่องเป็นลำดับไปได้ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเรื่อง
ได้แก่

- 3.2.1 กลวิธีการเปิดเรื่อง
- 3.2.2 กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง
- 3.2.3 กลวิธีการลำดับเรื่อง
- 3.2.4 กลวิธีการใช้อุณหภูมิ
- 3.2.5 กลวิธีการปิดเรื่อง
- 3.2.6 กลวิธีการเลือกใช้ผู้เล่าเรื่อง

3.2.1 กลวิธีการเปิดเรื่อง เป็นสิ่งสำคัญอันดับแรกที่จะดึงดูดผู้อ่าน
ให้สนใจและใคร่ติดตามเรื่องต่อไป การเปิดเรื่องจะทำได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับ
ฝีมือของนักเขียน ซึ่งนอกจากจะมุ่งให้น่าสนใจแล้ว นักเขียนยังต้องคำนึง
ถึงความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายของเรื่อง โครงเรื่อง และองค์ประกอบอื่น
ในเรื่องด้วย

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบว่าเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ใช้
กลวิธีการเปิดเรื่องอย่างหลากหลาย ประมวลได้ถึง 6 วิธี คือ เปิดเรื่องด้วยการ
บรรยาย พรรณนา สนทนาโต้ตอบ ประโยคคำพูดสั้น ๆ คำอุทิศ และ คำ
เลียนเสียง ในวิธีการเปิดเรื่องทั้ง 6 วิธีนี้ เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ใช้วิธีการเปิดเรื่อง
ที่เกี่ยวข้องกับการใช้สัญลักษณ์เพียง 3 วิธี ได้แก่

3.2.1.1 เปิดเรื่องด้วยการบรรยายมี 2 ลักษณะ ดังนี้

3.2.1.1.1 บรรยายตัวละคร มี 3 ลักษณะ ได้แก่

บรรยายให้เห็นนาฏการ (action)

ของตัวละครสำคัญตรงจุดเริ่มเรื่อง สัมพันธ์กับฉากบรรยากาศ เป็นการแนะนำให้รู้จักตัวละครและนำเข้าสู่เหตุการณ์สำคัญในเรื่องทันที ได้แก่ เรื่องสงคราม มากับลมฝน ความเปลี่ยนแปลง ต้นทาง บ่ายของหมอกควัน อุ้มง ดอกไฟ อุบัติเหตุในอุโมงกระต๊อ ฝรั่ง กุหลาบ นก และหนอน เช่น

เขายกแขน เช็ดเหงื่อบนหน้าผากกลางแหวงตูดกตัวหนึ่ง
กำลังบินคาบเหยื่อ ตรงไปยัง โพรงบนต้นไม้สูงชายป่า
ลมร้อนพัดเอื่อย ทิวบริเวณนั้นเจียบสังกัด ดวงตะวัน
ยามบ่ายแผดแสงระอุ เขาถอนหายใจยาว แล้ว
ก้าวเดินต่อไป

จากเรื่องคนบนต้นไม้ (นิคม รายวา 2527: 19)

การบรรยายในตอนเปิดเรื่องนี้

ทำให้ผู้อ่านได้รู้จักตัวละคร "เขา" ว่ากำลังเดินทางไปยังที่แห่งหนึ่ง การเดินทางครั้งนี้เป็นเรื่องจำเป็น เพราะถึงเขาจะเหนื่อยและร้อน เขาก็ต้องเดินทางต่อไป นักเขียนได้บรรยายเชื่อมโยงให้ผู้อ่านเห็นถึงความเกี่ยวข้องกันระหว่างเขากับนกที่กำลังบินคาบเหยื่อตรงไปยังต้นไม้สูงชายป่า เป็นจุดสนใจใคร่รู้ว่าเขาเป็นใคร จะไปไหน และมีความเกี่ยวข้องกับนกอย่างไร ซึ่งในย่อหน้าต่อไปนักเขียนได้ไขความว่าเขากำลังเดินทางไปจับลูกนกสาธิตา ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้ทันทีว่านกที่เขามองนั้นคือพ่อนกหรือแม่นกสาธิตาที่คาบเหยื่อไปให้ลูก เช่นเดียวกับเขาที่ต้องการจับลูกนกสาธิตาไปขายเลี้ยงปากท้องและครอบครัว ภาพการเบียดเบียนกันเป็นทอด ๆ ด้วยความเห็นแก่ตัวนี้เป็นสัญลักษณ์ที่นักเขียนได้นำเสนอตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ซึ่งทำให้แนวคิดสำคัญของเรื่องชัดเจนในใจผู้อ่าน

การบรรยายตัวละครและพฤติกรรม

ของตัวละครให้เห็นนาฏการนี้ นอกจากจะบรรยายให้สัมพันธ์กับฉากบรรยากาศ อาจสลับด้วยถ้อยสนทนาของตัวละคร ซึ่งนักเขียนได้สร้างพฤติกรรมและคำพูดของตัวละครเป็นสัญลักษณ์ สื่อโดยนัยถึงสาระสำคัญของเรื่อง ได้แก่ เรื่องสิ่งที่หล่อล่อนพอจะทำได้ เช่น

หล่อนเป็นผู้พ่าย ในขณะที่สามียืนถือแหในท่าเตรียมเหวี่ยง
อยู่ตรงหัวเรือ น้ำตามริมฝั่งไหลเอื่อย บางวันเป็นวัง
วนและลึก

เป็นไรหรือ เขาหันมามองหล่อนเมื่อรู้สึกว่เรือแล่น
ไม่ตรงทิศทาง

ฉันปวดหัว หล่อนก็ใช้ฝ่ามือกุมหน้าผาก

แดดมันร้อนไปหน่อย ใคร ๆ แลวนี้ก็ปวดกันทั้งนั้น
เขาแหงนขึ้นมองฟ้า เอาน้ำลูบหน้าประเดี๋ยวกองหาย

ไม่ใช่เพราะแดด หล่อนเอ๋ย แดดลมไม่เคย
ทำให้ฉันปวดหัว แต่หล่อนก็ใช้ฝ่ามือวักน้ำขึ้นขยโลม
ใบหน้าและต้นคอ

จากเรื่องสิ่งที่หล่อนพอจะทำได้ (นิคม รายวา 2527: 83)

คำพูดและพฤติกรรมของตัวละคร

เกี่ยวกับอาการ "ปวดหัว" ของหล่อนสื่อความหมายถึงผลร้ายจากภัยสงครามที่มี
ต่อประชาชนทั่วไป ไม่เฉพาะแต่ผู้ประสบภัยสงครามโดยตรงเท่านั้น ประชาชน
ทั่วไปที่ได้รับรู้เรื่องราวโดยเฉพาะผู้ที่อยู่ในภูมิภาคเดียวกัน ย่อมเกิดความหวาดกลัว
และสะเทือนใจจากภัยสงคราม

เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่ เปิดเรื่องวิธีนี้มักแสดงพฤติกรรมและคำพูดของตัวละคร
เป็นสัญลักษณ์

บรรยายตัวละครสัมพันธ์กับฉากบรรยากาศ

เป็นการแนะนำตัวละครสำคัญ ได้แก่ เรื่องเช้าวันหนึ่ง ปล่อยนก วิรมุรุษได้ฝ่าดิน
บนที่ราบสูง ลานทราย เจ้าเมือง ศพ และอิเหนียวก เช่น

มีเสียงกระซิบกันอยู่ในความมืดว่าเจ้าเมืองกำลังเป็น
โรคประสาทด้วยกลัวถูกแย่งอำนาจ มีข่าวร่ำลือว่ามี
พญาอินทรีมหัศจรรย์ที่มีอายุยืนยาวข้ามประวัติศาสตร์จ้อง

จะกางเล็บข่มร่างเจ้าเมืองไปเสียจากเก้าอี้เงิน
เก้าอี้ทอง บ้างก็ว่ากษัตริย์หัตถ์สามารถโอบปีก
คลุมฟ้าบังแดดได้ บ้างก็ว่าตาของมันเป็นประกายไฟเผา
ไหม้ทุกสิ่งทุกอย่าง แต่ไม่มีใครเคยเห็นกษัตริย์หัตถ์
กับตา

จากเรื่องเจ้าเมือง ศพ และอีเหยี่ยว (วัฒน์ วรรณยางกูร
2524 ก. 71)

"พญาอินทรีหัตถ์" เป็นตัวละครที่มี

บทบาทสำคัญในเรื่อง เป็นตัวละครปริศนาที่สร้างความหวาดหวั่นให้กับตัวละครอื่น
ในเรื่อง โดยที่ไม่มีใครรู้จักโฉมหน้าที่แท้จริง และเป็นตัวละครสัญลักษณ์ที่มีบทบาท
สำคัญในการดำเนินเรื่อง การเปิดเรื่องโดยการบรรยายตัวละครอย่างมหัศจรรย์
เช่นนี้เป็นการดึงดูดใจผู้อ่านได้อย่างดี

บรรยายเรื่องราวและพฤติกรรมของ

ตัวละครสัมพันธ์กับสิ่งที่เป็นสัญลักษณ์ซึ่งเป็นตัวดำเนินเรื่อง หรือตัวละครแสดง
พฤติกรรมเป็นสัญลักษณ์ เป็นการเปิดเรื่องที่มุ่งตรงสู่จุดสนใจของเรื่องทันที
ได้แก่ เรื่องมนุษย์ข้อมือ ลูกงู่น บนยอดไม้ และ ไม้เฒ่า เช่น

เขาหันหลังให้กับแสงตะวัน พันธนาการด้วยเวลา
จากโลกใหม่ เขาไม่รับรู้การเดินทางของดวงอาทิตย์
ดวงจันทร์ และดวงดาวทั้งมวล เขาปฏิเสธที่จะหยุด
ตัวเองใต้ต้นมะขามหรือคำทำนายของพระภิกษุในยุคเก่า
เขาคำนิ่งอยู่แต่กับวัสดุที่เคลื่อนตัวอยู่บนข้อมือเท่านั้น
มันรัดแน่นอยู่ที่ข้อมือข้างซ้าย หมุนตัวเองวนขวาไปรอบ ๆ
ส่งเสียงดังเป็นจังหวะ มองเห็นร่างกายบางปรูโปร่ง
กลไกของมันฝังตัวอยู่ด้วยวัสดุราคาแพงเพื่อการเดินทาง
อันสมำเสมอเฉียบขาดและชื่อตรงระหว่างความปรารถนา
ของเขากับมันร่วมกัน นักธุรกิจผู้สับสนในความสัมพันธ์
ที่มีต่อเพื่อนมนุษย์ มันเป็นอวัยวะส่วนที่ 33 ของเขา . . .

จากเรื่องมนุษย์ข้อมือ (สุชาติ สวัสดิ์ศรี, บรรณาธิการ
2518: 313)

ความสัมพันธ์ระหว่าง "เขา"

"นาฬิกาและเวลา" ทำให้เกิดเรื่องของ "มนุษย์ข้อมือ" "เขา" เป็นตัวละครสัญลักษณ์ และ "นาฬิกา" เป็นสิ่งที่ เป็นสัญลักษณ์ซึ่งมีบทบาทเทียบเท่าตัวละครและเป็นตัวดำเนินเรื่อง

3.2.1.1.2 บรรยายฉากที่เกิดเหตุการณ์สำคัญ

ของเรื่อง ได้แก่ เรื่อง ใบไม้ที่หายไป เด็กน้อยกับคนเฝ้าศาลเจ้า ชาวนาทกับนายห้าง คนค่าน้ำ ศึก สวรรพยา เช่น

บ้านไม้สองชั้นตั้งอยู่ริมบึงใหญ่ ในบึงมีฝักคอบชวาหญ้าหน้ำ และบัวหลายชนิด ตรงหน้าบ้านมีสวนผัก ริมสวนผักมีบันไดทอดลงในบึง รอบบันไดมีฝักนึ่งลอยเป็นแพแตกยอดอ่อนเขียวสด คนที่เคยผ่านไปทางมีนบุรีคงคุ้นเคยกับภาพนี้ดี มันทำให้ลึมนึก ไปว่ายังคงอยู่ในเขตของเมืองหลวง

จากเรื่องคนค่าน้ำ (นิคม รวยวา 2527: 71)

"บึงใหญ่" แห่งนี้เป็นที่เกิดเหตุการณ์

ที่คน 4 อาชีพได้มาพบกันและพูดคุยกัน ต่างได้อาศัยบึงแห่งนี้เป็นที่เลี้ยงชีพและแสวงหาผลประโยชน์ เป็นฉากที่เป็นสัญลักษณ์ซึ่งตีความได้จากลักษณะและพฤติกรรมของตัวละครหลังจากอ่านตั้งแต่ต้นจนจบแล้ว การเปิดเรื่องด้วยฉากที่เกิดเหตุการณ์สำคัญในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ ผู้วิจัยพบว่าฉากนั้นมักสร้างขึ้นเป็นสัญลักษณ์ด้วย แต่ผู้อ่านมักจะรู้ต่อเมื่ออ่านเรื่องจบแล้ว เช่น เรื่องสวรรพยา เด็กน้อยกับคนเฝ้าศาลเจ้า

เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ยังมีกลวิธีการเปิดเรื่องด้วยการ

บรรยายอีก 2 วิธี คือ บรรยายเชิงสนทนาบอกเล่าเรื่องราว เหตุการณ์ หรือความรู้สึกนึกคิดของตัวละครสำคัญ คล้ายการรำพึงความในใจ และ บรรยายคล้ายการเล่านิทาน แต่ทั้งสองวิธีนี้ไม่มีความสัมพันธ์กับการเสนอสัญลักษณ์

3.2.1.2 เปิดเรื่องด้วยบทพรรณนา ได้แก่ การพรรณนาฉาก

และการพรรณนาความรู้สึกนึกคิดของตัวละครสำคัญ บางครั้งการพรรณนาฉากและความรู้สึกนึกคิดของตัวละครอาจเกิดขึ้นอย่างสัมพันธ์กันก็ได้ การเปิดเรื่องด้วยการพรรณนามักเป็นการ เกริ่นนำหรือปูพื้นฐานความเข้าใจเรื่อง

การเปิดเรื่องด้วยบทพรรณนาที่มีความสัมพันธ์กับสัญลักษณ์

ได้แก่ การเปิดเรื่องด้วยการพรรณนาฉาก เช่น เรื่องงูกินนา

สายน้ำไหลเชี่ยวกราก ทะหั่งมาแต่ทิศเหนือ สีแดงราว
เจือด้วยเลือดตัดกับทิวเขาสีเขียวครึ้มทางทิศเหนือ ดสิ่ง
ที่เคยสูงลิ่วกลายเป็นปริ่มน้ำ สลากกระแสน้ำเกรี้ยวกราด
คล้ายเสียงคำราม เคียดแค้น กวาดกอไผ่ซึ่งตกหมื่น ๆ
อยู่ริมตลิ่งหล่นลอยตามกระแสน้ำ

จากเรื่องงูกินนา (วัฒน์ วรรลยางกูร 2529 ก: 54)

นักเขียนได้พรรณนาให้เห็นภาพของกระแสน้ำที่มีความรุนแรง
มาก มัน "ไหลเชี่ยวกราก" "ทะหั่ง" "เกรี้ยวกราดคล้ายเสียงคำราม เคียดแค้น"
และยังมี "สีแดงราวเจือด้วยเลือด" ภาพของสายน้ำแห่งนี้สื่อความหมายถึงความขัดแย้ง
อย่างรุนแรง การต่อสู้ และความตายของตัวละครสองฝ่ายในเรื่อง คือ นายทุนกับ
ประชาชน ตรงกับสัญลักษณ์ "งูกินนา"

3.2.1.3 เปิดเรื่องด้วยบทสนทนาโต้ตอบระหว่างตัวละครสำคัญ
ได้แก่ เรื่องความเงิบ แผลเป็น เช่น

"โดนเข้าไปสองเขี้ยว"

"ลึกลับเหมือนกัน"

"กันเริ่มเจ็บ มันปวดมากกว่า" เขาถอนใจรวยริน
หน้าซีดมีแวววิตก

"คัดเลือดต่อไป อย่าหยุด"

"กันรู้สึกเหมือนหมดแรง ช่วยหน่อยซิ" เขาขยับขา

"กันจะบอกอะไรให้" ผมพูดขณะกอดมือลงบนปากแผล
"สมัยกันเป็นเด็ก กันได้รับบาดแผลอยู่เรื่อย ทั้งหมด
แมว ปลาตุ๊ก ปลาแขยง แมงป่อง ถ้ากันเสียเลือด
ที่ปากแผล กันใช้ปากดูดออกเสมอ กันจำไม่ได้ว่าใคร
เป็นคนบอกให้กันทำอย่างนั้น แต่ขอรับรองว่ามันมีผล
กันอยากให้เห็นทำอย่างนั้นบ้าง ดูมันออกจนกว่าจะหมด
เลือดในแผล หรือจนกว่าจะรู้สึกดีขึ้น"

"น้ำแขยง" เขาช่างไม่แน่ใจเสียเลย

"เอาเถอะ มันเพียงแต่รู้สึกเค็ม ๆ นิด ๆ เท่านั้น
แล้วไม่มีอะไรมาก อย่าเปลืองไปกินมันเข้าก็แล้วกัน
เอาซี"

จากเรื่องแผลเป็น (สุรชัย จันทิมาธร 2525: 131)

บทสนทนาในตอนเปิดเรื่องนี้เป็นบทสนทนาที่นำเข้าไปสู่
และขยายความประเด็นสำคัญของเรื่องคือ แผลเป็น" ที่เกิดขึ้นกับตัวละครในเรื่อง
เป็นสัญลักษณ์ที่ต้องตีความ

ส่วนการเปิดเรื่องอีก 3 วิธี คือ เปิดเรื่องด้วยประโยคคำพูดสั้น ๆ
เพียงประโยคเดียวของตัวละคร เปิดเรื่องด้วยการกล่าวคำอุทิศ แสดงแนวคิดและบอก
จุดมุ่งหมายในการเล่าเรื่อง และเปิดเรื่องด้วยการใช้คำเลียนเสียงสลักกับการบรรยาย
ฉากบรรยากาศและตัวละคร การเปิดเรื่องทั้ง 3 วิธีนี้ไม่สัมพันธ์กับการใช้สัญลักษณ์

3.2.2 กลวิธีการสร้างความขัดแย้ง (Conflict)

ในเรื่องสั้นแต่ละเรื่องย่อมมีเนื้อหาที่ผู้อ่านยอมรับว่าได้สะท้อนภาพ
"มนุษย์" ไม่แง่มุมใดก็แง่มุมหนึ่งเสมอ นักเขียนเป็นผู้เลือกสรรภาพในแง่มุมต่าง ๆ
มาเสนอด้วยกลวิธีที่มีศิลปะ อันประกอบด้วยอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และ
จินตนาการ เพื่อถ่ายทอดสาระบางประการสู่ผู้อ่าน หรืออย่างน้อยก็ให้ความ
บันเทิงใจ

กลวิธีการสร้างความขัดแย้งในเรื่องสั้น เป็นจุดสำคัญที่จะทำให้
เรื่องสั้นนั้น ๆ น่าสนใจ ความขัดแย้งที่นักเขียนสร้างขึ้นในเรื่องสั้นเป็นปัญหา
หรืออุปสรรคที่ตัวละครสำคัญต้องเผชิญและหาทางแก้ไข การที่ตัวละครดิ้นรน
ต่อสู้พยายามแก้ไขคลี่คลายปัญหานี้เองที่ทำให้เกิดจุดสนใจในเรื่องสั้น ที่ดึงดูด
ใจผู้อ่านให้ติดตามจนตลอดเรื่อง เนื่องจากผู้อ่านเองก็เกิดปมปัญหาที่ต้องขบคิด
ด้วยความอยากรู้ว่าเรื่องจะลงเอยอย่างไร ความขัดแย้งนี้มีผลในการกำหนด
โครงเรื่อง เนื่องจากความขัดแย้งที่เกิดกับตัวละครจะมีผลต่อการกระทำหรือ
พฤติกรรมของตัวละครด้วย

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบว่า เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์
ใช้กลวิธีการสร้างความขัดแย้งถึง 4 วิธี ดังนี้

3.2.2.1 สร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับธรรมชาติ
(Man against Nature) เป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับกฎธรรมชาติ
และความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสภาวะแวดล้อมทางธรรมชาติ ดังนี้

3.2.2.1.1 สร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละคร
กับกฎธรรมชาติ ซึ่งเป็นข้อกำหนดของธรรมชาติที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงและเป็นเรื่อง
เหนือการควบคุม เช่น การเกิด แก่ เจ็บ ตาย หรือที่เรียกว่าเป็น
ชะตากรรม เป็นอำนาจเหนือธรรมชาติ ได้แก่ เรื่องสงคราม ใบไม้ที่หายไป
ฝันในฤดูเก็บเกี่ยว และเรื่องแดดกรรม เช่น ในเรื่องสงคราม ตัวละครต้องต่อสู้
กับกฎธรรมชาติที่ทุกชีวิตต้องประสบ คือ ความเจ็บและความตาย ได้แก่
หญิงโสภณท้องแก่ที่คลอดก่อนกำหนดและเด็กออกผิดท่า "หญิงผู้ได้รับความเจ็บปวด
มานาน เกร็งตัวและกรี๊ดร้องอย่างสุดแสนจะทนทาน หล่อนรู้สึกเหมือนมีขี้กมไม้ทอด
ขวางอยู่ภายใน . . . เป็นเส้นไขว้ไม่ใช้เส้นขนาน . . . เส้นขนานของหล่อน
คงไม่อาจบรรจบกันได้" หมอที่ต่อสู้เพื่อรักษาชีวิตคนไข้ "มีเสียงเบ่งจากเบื้องใน
สลัดกับเสียงครวญครางกระชั้นถี่ ผมเห็นพ่อถือมีดอยู่ในมือ" และชีวิตที่ต่อสู้จนได้
มีชีวิตรอด" . . . เสียงเด็กร้องดังอยู่ไม่ไกลจากตัวหล่อน..." จากเรื่องสงคราม
สะท้อนให้เห็นการต่อสู้ของชีวิตมนุษย์ บางชีวิตต่อสู้เพื่อรักษาชีวิตตัวเอง บางชีวิต
ก็แพ้ บางชีวิตก็รอดพ้น บางชีวิตนอกจากต้องรักษาชีวิตตนเองยังต้องต่อสู้เพื่อรักษา
ชีวิตผู้อื่น เช่น หมอ หมอคำแย และหญิงสาวที่ไปตามหมอเพื่อช่วยชีวิตคน
ความขัดแย้งของเรื่องนี้จึงเป็น "สงคราม" ที่ทุกชีวิตต้องเผชิญ และประสบความ
ขัดแย้งในหลายกรณี ต้องต่อสู้เพื่อความอยู่รอด แม้บางทีก็ไม่อาจคาดผลแพ้ชนะ
ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดสำคัญที่นักเขียนพยายามชี้ให้ผู้อ่านได้ประจักษ์ถึงอำนาจของ
กฎธรรมชาติที่เหนือการควบคุมของมนุษย์ และมนุษย์ไม่อาจหลีกเลี่ยง นั่นคือ
ความตาย ซึ่งเป็นสงครามครั้งสำคัญของชีวิต

3.2.2.1.2 สร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับ

สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ เช่น น้ำท่วม ฝนแล้ง ความแห้งแล้ง ความหนาวเย็น ซึ่งเป็นสิ่งที่ก่อความทุกข์ยากเดือดร้อนที่ตัวละครต้องต่อสู้ดิ้นรนให้ผ่านพ้นความขัดแย้งประเภทนี้มักปรากฏในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์หลายเรื่อง เพื่อปูพื้นฐานให้เห็นถึงเหตุผลที่ตัวละครต้องดิ้นรนหาเลี้ยงชีพ เช่น เรื่องคนบนต้นไม้

นาฬิกาเล็กที่ทำกินมาหลายปี มันเป็นทุกสิ่งทุกอย่างในชีวิตและความฝันของเขา เป็นทั้งเกาะคุ้มภัย ที่กินที่อยู่ แต่ความเชื่อมั่นนั้นค่อย ๆ คลายลง สิ่งอื่น ๆ ที่ไม่เคยคิดเริ่มมีมาให้เห็น น้ำท่วม ฝนแล้ง ข้าวที่เคยพอกินกลับขาดแคลน แรก ๆ ก็ดูเป็นสิ่งแปลก แต่มันเกิดซ้ำแล้วซ้ำอีกจนซาซิบ เมื่อลูกล้มเจ็บ หนี้สินก็เพิ่มพูน เขาและเมียทำงานหนัก บางปีเมื่อข้าวดีพอจะเหลือขายแต่ราคาตก ในช่วงเวลานั้นเขาจะออกรับจ้างตัดฟันจากป่าหรือเผาถ่านไปขาย ขณะนี้เป็นปลายเดือนกรกฎาคม อากาศร้อนดินแตก ข้าวแห้ง เขารู้สึกถึงความทิวและความลำบากที่กำลังรออยู่ข้างหน้า (นิคม รายวา 2527: 19)

ความขัดแย้งซึ่งตัวละครได้ประสบ

เนื่องจากสภาวะแวดล้อมทางธรรมชาติเป็นเหตุให้ตัวละครต้องออกหาลูกนกสาธิตมาขาย

ที่สำคัญก็คือในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์

นักเขียนเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ยังได้ใช้สภาวะแวดล้อมทางธรรมชาติ ได้แก่ "ฝน" ในเรื่องฝนชด และ "พายุ" ในเรื่องพายุ มาเป็นอุปสรรคหรือความขัดแย้งสำคัญที่ตัวละครประสบและต่อสู้ "ฝน" ที่ขัดตัวละคร และ "พายุ" ที่กระหน่ำหมู่บ้านล้วนเป็นสัญลักษณ์หมายถึงเหตุการณ์ร้าย ปัญหา หรือภัยพิบัติที่อาจผ่านเข้ามาในชีวิตมนุษย์หรือในสังคม ซึ่งมนุษย์ต้องไม่ท้อถอยและทำใจพร้อมเพื่อเผชิญสิ่งดังกล่าว การใช้ปรากฏการณ์ธรรมชาติที่มีผลกระทบต่อมนุษย์มาสร้างเป็นสัญลักษณ์ทำให้การแสดงออกถึงความขัดแย้ง ปัญหา หรืออุปสรรค ความเดือดร้อนที่เกิดขึ้นแก่ตัวละครชัดเจนขึ้นในความรู้สึกของผู้อ่าน เช่น เรื่องฝนชด

ฝนเริ่มหล่นเม็ด . . . ฉันสวัสดีเม็ดฝนอยู่ในใจ
 ขณะอากาศขมกขมัวและรุงรัง ตอนนี้แหละที่อารมณ์
 ของฉันมันรกรุงรังด้วย ฉันรู้ ฉันคิดถึงโลงศพ ป่าช้า
 ความตายที่ฉันไม่รู้จักมันเลย

เพราะความนึกคิดอันน่ากลัวบอกว่า ความมีตัวตน
 จะกลืนกินชีวิตฉัน มวลเม็ดฝนนั้นด้วย

. . . ดึกที่ทำการของรัฐบาลสูงตระหง่านทะมึนข้าง ๆ
 ภาย แต่มันไม่อาจกำบังชีวิตเล็ก ๆ เบื้องล่างให้พ้นจาก
 เม็ดฝนที่หล่นตกปรอยนี้ได้ ช่างเถิด ฉันไม่ได้หวังอย่างนั้นนี่

. . . กำแพงสีขาวเป็นแนวยาว บักรฐานมั่นคงความสูง
 ของมันประมาณสี่ช่วงตัวของฉัน ความหนาของมันฉันไม่รู้
 รู้สึกแต่ว่ามันแข็งแรง น่าเชื่อถือและอายุคงยืนยาวกว่า
 ช่วงของอายุคน ฉันมีความคิดว่าควรจะได้เดินเสียบกำแพง
 นี้ เพื่อว่าจะพ้นจากกระสุนแห่งเม็ดฝน ซึ่งดูเหมือนจะ
 ครอบงำฉันมากขึ้นทุกขณะแล้ว

ผิดหวัง - วิธีทางที่ฉันคิดว่าจะปลอดภัยจากเม็ดฝนไร
 ประโยชน์ฝนยังคงกระหน่ำยังฉันอย่าง ไม่ลดละแผ้วเบา
 ซ้ำซาก จริงหรือที่มันไม่หนักหนาอะไรเลย อารมณ์
 ของฉันต่างหากที่เริ่มจะเปียกปอน . . .

ฉันรู้สึกเหมือนจะเป็นไข้เมื่อถึงที่พัก ฝนยังตกปรอย ๆ
 เหมือนเดิม ฉันถอดเสื้อ กางเกง อันชื้นเปียกเช็ด
 เนื้อเช็ดตัว ความคิดว่าจะอาบน้ำชำระคราบของฝน
 เมื่อครู่ใหญ่ นี้ ฉันอยากจะชำระมันออกจากหัวใจฉันด้วย
 จริงนั่นแหละ ฉันคงไม่สบาย อาจจะเป็นไข้กระมัง
 อากาศหนาวยะเย้ออย่างประหลาด เพื่อนผู้คลุมโปงด้วย
 ผ้าห่มถามฉันว่าเป็นอะไรไป เขาบอกว่าหน้าของฉันซีด
 คล้ายคนไม่สบาย ฉันรู้สึกขนลุก เกรี้ยวขึ้นหูหนึ่งขณะตอบเขา

อย่างพยายามจะให้ เป็นเสียงปกติไปว่า - - ผมมัน
ตกแน่ะ - - (สุรชัย จันทิมาธร 2525: 349-352)

3.2.2.2 สร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม

(Man against Social) ความขัดแย้งประเภทนี้ปรากฏอยู่ในเรื่องสั้น
แนวสัญลักษณ์จำนวนมากซึ่งนักเขียนได้ใช้กลวิธีแปรสภาพของความขัดแย้ง
ระหว่างตัวละครกับสังคมซึ่งเป็นนามธรรม ออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรมอย่าง
ชัดเจน เช่น กำแพงที่กั้นขวางระหว่างผู้คนในสังคมหรือรถไฟที่ทับตัวละครตาย
โดยเฉพาะเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ของ สุชาติ สวัสดิ์ศรี ทุกเรื่อง เช่น เรื่อง
รถไฟเด็กเล่น ตัวละครสำคัญเล่าถึงเรื่องที่เขาถูกรถไฟเด็กเล่นทับตาย
ความขัดแย้งที่สำคัญก็คือ "ผมเบียดตัวเอง เบียดสังคมของชนชั้นกลางเหมือน
เบียดรถไฟ" ตัวละครรู้สึกอัดอัดขัดแย้งต่อสภาพสังคมกำลังพัฒนา สังคมเติบโต
ทางวัตถุอย่างรวดเร็ว คนส่วนใหญ่เป็นชนชั้นกลางที่ตกอยู่ใต้อิทธิพลของระบบ
ต่างมุ่งแสวงหาแต่ผลประโยชน์ส่วนตัว ตัวละครเบียดและไร้ความสุขในสภาพ
เช่นนี้ เขาจึงหาทางออกโดยยอมเป็นผู้ถูกรถไฟทับคือยอมเป็นผู้เสียประโยชน์
ซึ่งการกระทำเช่นนี้เท่ากับเป็นการแสดงการต่อต้านระบบการมุ่งแสวงหาผลประโยชน์
ในสังคมของประเทศกำลังพัฒนา

เรื่องกำแพง (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 173-194)

ตัวละครดำเนินเรื่องไปด้วยการกล่าวถึง "กำแพงไปรุ่งแสงที่ผู้คนต่างมองไม่เห็น"
และ "ความแปลกหน้าแผ่กระจายอยู่รอบตัวเรา" ซึ่งเป็นความรู้สึกขัดแย้งที่
ตัวละครต้องการแก้ไข "เรามองดูคืนวันที่ผ่านไป เรายังใช้ชีวิตประจำวันอยู่
ตามปกติ อ่านหนังสือพิมพ์ ฟังวิทยุ ทำงาน เสพสังวาส เรารู้ถึงกำแพง
ที่ปิดมิดชิด เราต้องการสะพานที่จะก้าวข้ามไป"

เรื่องความเจ็บ ความขัดแย้งของเรื่องนี้เกิดขึ้น

อย่างเจ็บ ๆ ท่ามกลางความเจ็บ แต่มีผลต่อสังคมอย่างใหญ่หลวง เป็นความ

ขัดแย้งที่ตัวละครแต่ละตัวรู้สึกต่อสิ่งภายนอก แสดงออกทางคำพูดและความคิด
ประสานไปกับการวางโครงเรื่องและการลำดับเรื่อง ซึ่งล้วนแสดงความ
ขัดแย้งไม่สัมพันธ์กัน เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงการสื่อสารกันไม่ได้ คือการที่คน
ในสังคมขาดความสัมพันธ์อันดีต่อกัน ซึ่งเป็นที่มาของ "ความเจ็บ"

และเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ของนักเขียนอื่น ๆ ที่ใช้
การสร้าง ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม เช่น เรื่องสงครามในหลุมฝังศพ
เรื่องนี้ตัวละครแสดงความรู้สึกนึกคิดออกมาชัดเจนถึงการไม่เห็นด้วยและต่อต้าน
สงคราม ความขัดแย้งที่ตัวละครมีต่อสังคม ผลักดันให้ตัวละครแสดงพฤติกรรม
"ขุดหลุมฝังศพ" เป็นสัญลักษณ์แสดงการต่อต้านสงคราม

ฉันรู้ดีตลอดเวลาที่ตนเองได้มีลมหายใจอยู่นี้ สงครามได้
ถือกำเนิด มันเป็นชนวนระเบิดไปสู่ความตาย และระเบิด
โลกให้เป็นจุดในเวลาเดียวกัน ด้วยพลังงานแห่งความบ้าคลั่ง

นักรบผู้กล้าหาญและตาวาเท่านั้น เคยถามตัวเองบ้างหรือ
เปล่าว่าเขาฆ่ากันเพื่อสิ่งใด

ไม่นานนักหรอก ชีวิตของฉันจะถูกฆ่า ให้ฉันได้ฆ่าตัวเอง
ก่อนได้ไหม

เวลานี้ฉันไม่ต้องการอะไรมากไปกว่าหลุมฝังศพ
สำหรับตัวเอง ฉัน เริ่มขุดดินต่อไป สถานที่แห่งนี้ฉัน
คิดว่ามันเหมาะสมที่สุดที่จะฝังร่างของฉันเมื่อถึงเวลา
กลางป่าไม้ภูเขาสูง ซึ่งมีธารน้ำไหลวกวนอยู่ที่หุบเขา
เบื้องล่างส่งเสียงทิกทักขึ้นมาถึงฟ้า (สุวัฒน์ ศรีเชื้อ
2515: 31)

เรื่องลานทราย เป็นเรื่องของกบตัวหนึ่งที่เวียนวน
อยู่บนลานทรายแห่งหนึ่ง และถูกรุมล้อมทำร้ายครั้งแล้วครั้งเล่าจากสิ่งใดไม่แจ้ง
ชัด กบพยายามดิ้นรนให้พ้นภัยแต่ยิ่งหนียิ่งหวาดกลัวมันยิ่งรุมทำร้าย แต่เมื่อเข้า
ไปหาและกินสดีมันกลับถอยห่าง เวียนวนอยู่เช่นนี้บนลานทรายแห่งนั้น

กบตัวนั้นพบว่าตัวเองเดินเวียนวนกลับมาถึงที่เก่า
 . . . เป็นหน้าหนีรูปรอยของตนเองบนพื้นทราย หนี
 ไกลออกไป ใจไหวหวั่น . . . แล้วเงาตะคุ่มไกล
 ก็เลื่อนใกล้เข้ามา กลายเป็นวงล้อมคุกคาม เช่นเคยเห็น
 เคยเป็นและเคยไม่เข้าใจ เขี้ยวเล็บอันแข็งเป็นมัน
 แผลมคม ก็กระหน่ำซ้ำตีสจนผิวหนังฉีกขาด เลือดและยาง
 ไทลซึมบนทราย บางครั้งมีเงาจูบจากเบื้องบน แขนขา
 ของมันข้างเขื่องซ้ำไม่เท่าทัน เงาจูบคือสิ่งหนักกระทบลง
 มาให้บีบแบน ของเหลวหนาเลียไหลจากร่าง พื้นทราย
 อันสวยงามแห่งไทยดูดซับของเหลวและความชุ่มชื้นไปอย่าง
 รวดเร็ว กบตัวนั้นอ่อนล้าลง การเคลื่อนไหวดูฝืดฝืน
 หนีการรุมทำร้ายที่ประเดประดังเข้ามา . . .

แว่วเสียงแห่งห่างจากทิศใดทิศหนึ่ง มีหยาดน้ำอุ่น ๆ
 หลังรดลงบนศีรษะ กลิ่นเฉพาะบอกให้รู้ว่าเป็นน้ำจากสิ่ง
 ที่ยากจะเท่าทันนั่นเอง คินสติทอจะดึงลิ้นกลับเข้าปากตาม
 ปกติ . . . ก้าวเดินหลีกเลี่ยงจากทิศที่มีเงาร้าย เดินไกล
 ออกไปบนลานทรายอันงดงามเรื้องว้าง นึกถึงการเดินทาง
 ของซากสัตว์ล้ม หวังว่าตัวเองกำลังเดินทางจากชากนั้น
 เดินไปคนละทิศละทางและไม่ต้องการเป็นอีกชากหนึ่งบนลาน
 ทราย มองไกลออกไปยังเห็นสีฟ้าปลอดประโลม - เร้ารอ
 แล้วมันก็รู้สึกว่ารำไรไม่ราบเรียบ . . . และแล้ว
 ก็มีเงาตะมึนเคลื่อนใกล้เข้ามา เป็นวงล้อมเช่นเคยเห็น
 ความเจ็บปวดเช่นเคยมี . . . (วัฒน์ วรรณยางกูร 2529 :
 125-126)

อุปสรรคหรือความขัดแย้งที่ปรากฏในเรื่องนี้เป็นสิ่ง
 ที่กลุ้มรุมทำร้ายเมื่อตัวละครหลงลืมตัวไปตามสิ่งแวดล้อม "มองเห็นสีฟ้าเลื่อน -
 เลื่อน - ลับ - ลับ - ล้อ - ล้อ อยู่หลังกรอบช่องว่างนั้น . . . เป็นสีฟ้าที่มี
 แรงเข้ายวนและยำเยอไซชีวิตชีวา แต่เมื่อกบเคลื่อนไหว วงล้อมก็เคลื่อนมา
 เล่นงานตรงหน้าอย่างจัง" ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นกับตัวละครนี้ ส่งผลให้เรื่อง
 ดำเนินไป วงล้อมที่รุมทำร้ายตัวละครตีความสัมพันธ์เชื่อมโยง กับองค์ประกอบอื่น
 เป็นสัญลักษณ์หมายถึงสิ่งแวดล้อมในสังคมของตัวละคร แม้หากตัวละครดำเนินชีวิต

อย่างขาดสติ เผลอโผล่ ไม่ระมัดระวังหรือไม่รู้เท่าทันแล้วย่อมได้พบกับความเจ็บปวดจากการทำร้ายจากสิ่งแวดล้อมในสังคมที่ตนอยู่ สิ่งแวดล้อมทางสังคมนั้น อาจจะ เป็นสิ่งหนึ่งสิ่งใดก็ได้

เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่ใช้ความขัดแย้งประเภทนี้มีอีกมาก เช่น สิ่งที่หล่อนพอจะทำได้ ต้นทาง ทะเลปลิง ไม้เฒ่า มนุษย์ข้อมือ วีรบุรุษใต้ฝ่าตีน เป็นต้น

3.2.2.3 สร้างความขัดแย้งภายในจิตใจตัวละคร (Man against himself) ได้แก่

3.2.2.3.1 สร้างความขัดแย้งระหว่างความรู้สึกฝ่ายสูงหรือฝ่ายดี กับความรู้สึกฝ่ายต่ำหรือฝ่ายชั่ว ได้แก่ เรื่องศึก ชื่อเรื่องว่า "ศึก" ในที่นี้หมายถึง การต่อสู้ซึ่งเป็นศึกใหญ่ในจิตใจของตัวละครสำคัญในเรื่อง ระหว่างการทำตนเป็นคนดีหรือการเป็นโจรและอกตัญญูต่อผู้มีพระคุณ ความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครเอกในเรื่องนี้เอง ที่ดึงดูดใจให้ผู้อ่านสนใจและติดตามเอาใจช่วยให้ตัวละครเอาชนะใจตนเองได้ด้วยการเลือกทำสิ่งที่ถูกต้อง

"เราไม่ต้องทำร้ายแกก็ได้" สีเพิ่มบอกตัวเอง
 "เราเอาเฉพาะเงินอย่างเดียวก็พอ" "แต่ถ้า
 แกสู้ละ" อีกใจหนึ่งตาม "แกไม่สู้หรอก"
 เขาแก้ตัว "แกต้องสู้แน่นอน" "แกมีดาบอยู่
 ข้างตัวด้วย" "ถ้าอย่างนั้นก็จำเป็น" ใจหนึ่ง
 บอก "เราต้องป้องกันตัว แทงสักทีก็คงอยู่"
 "อย่าคิดอย่างนั้นเลยนะ" "คราวก่อนก็ติดคุก
 เพราะเรื่องอย่างนี้ เราน่าจะเลิกได้แล้ว"
 (นิคม ราวา 2527: 46)

นักเขียนได้สร้างสัญลักษณ์ "จระเข้" ขึ้นใช้ใน เรื่อง หมายถึง จิตฝ่ายต่ำที่มีความคิดชั่วร้ายเลวทราม และเมื่อใดที่อำนาจฝ่ายต่ำรุกเราอยู่ในจิตใจ ตัวละครจะได้ยินเสียงของ "จระเข้พาดหาง"

"ผมกลัว" สีเต็มว่า

"กลัวอะไร"

สีเต็มคิดไปถึงจระเข้ "ตะเข้" เขาพูด "ตะเข้ใหญ่"

"อยู่ที่ไหน" ลุงบุญปลุกถาม "ไม่เห็นมีนี่ น้ำเขียว
อย่างนี้จะเข้มันอยู่ไม่ได้หรอก" (นิคม รายวา
2527: 50)

3.2.2.3.2 สร้างความขัดแย้งระหว่างความคิด

สองแบบที่แตกต่างกัน ได้แก่ เรื่องฉันกับเขา และ เรื่องความในใจของกระตูกจรเข้
เรื่องฉันและเขา เป็นเรื่องที่นักเขียน
แสดงให้เห็นความขัดแย้งที่ตัวละครมีต่อสังคม ควบคู่ไปกับความขัดแย้งที่เกิดขึ้น
ภายในจิตใจและความคิดของตัวละครควบคู่ไปด้วยโดยตลอด แต่ความขัดแย้งสำคัญ
ในเรื่องนี้คือความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละครนี้เอง นักเขียนได้เสนอภาพความ
ขัดแย้งในใจของตัวละครออกมาอย่างชัดเจนด้วยการเสนอ เรื่องของฉันและเขา
เปรียบเทียบกัน ฉันและเขาเป็นสัญลักษณ์แทนจิตใจสองฝ่ายของมนุษย์ที่นักเขียนสร้าง
ขึ้นอย่างแจ่มชัด

ชั่วไม่นาน ณ ที่นี้ ฉันต้องตอบตัวเองไม่ได้ว่าอะไรคือสิ่งที่
ฉันต้องการ ฉันไม่แน่ใจ ไม่มีความเชื่อมั่น สิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัว
มานานแล้วมองดูเงิบเขียบอ้างว้าง และดูดซับทุกสิ่งทุกอย่างเข้า
มาภายในจนมองหาตัวเองไม่พบ . . . (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531 :
109)

และ เช่น

เมื่อนั่งอยู่บนรถเมลล์หรือในร้านอาหาร ฉันเคยพินิจคิดถึง
ภาพฝันต่อหญิงแปลกหน้าที่นั่งอยู่ข้าง ๆ บ้างหรือเปล่า ไม่เอา
นะ . . . เลิกคิด . . . : ไม่ . . . ไม่คิดอีกแล้ว . . .
อย่าคิดอีกนะ (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531 : 112)

ซึ่งเป็นความขัดแย้งระหว่างความคิดตาม
ความผลักดัน ของความต้องการทางธรรมชาติ กับ กฎศีลธรรมในใจ หรืออาจกล่าว
ว่าเป็นความขัดแย้งระหว่างจิตใต้สำนึกกับจิตสำนึกของตัวละครก็ได้ เป็นปมปัญหาที่
ตัวละครต้องขบคิดแก้ไข ผลักดันให้เกิดการแสวงหาคำตอบและทางออกให้ตนเอง

เรื่องความในใจของกระตูดจรเข้

นักเขียนได้แสดงให้เห็นตัวละครตัวหนึ่งที่มีความคิดทวงไต่เรื่องของตนและ
ครอบครัว ความขัดแย้งที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงความคิดเดิมของตัวละครเนื่องมาจาก
การที่ตัวละครเห็นถึงความไม่เสมอภาคของคนในสังคม และได้เห็นกลุ่มคนหนุ่มสาว
ที่พลีชีวิตเข้าแลกกับความถูกต้อง ซึ่งอิทธิพลเหล่านี้ก่อให้เกิดความคิดเห็นในแนว
ทางใหม่ที่เข้ามาขัดแย้งกับแนวความคิดเดิม และในที่สุดตัวละครได้ตัดสินใจเลือก
กระทำเพื่อสังคมส่วนรวม

เวลาเกิดคนเราไม่ได้เอาอะไรมา
เวลาตายก็ไม่ได้เอาอะไรไป
คนยากจนต้องต่อสู้อย่างหนัก
เพื่อความ เป็นอยู่อันจำเป็น
แต่คนมั่งมีต่อสู้เพื่อการสะสม
โปรดตัดสินใจเถิดพี่น้อง ผู้รักความเป็นธรรม
ท่านจะยืนอยู่ฝ่ายไหน

คำพูดของเขาทำให้ผม เริ่มมองคุณค่าของตัวเอง
ผมเกิดมาเพื่ออะไรกัน ชีวิตคนมีเพียงการหาเงิน
ใช้ให้สุขสบายเพื่อพ่อแม่พี่น้องของตนเท่านั้นหรือ
จำเป็นอะไรที่ผมจะตีค่าความเป็นคน ด้วยการ
แสพย์ความสุขอย่างแคบ ๆ ในครัวเรือน จำกัด
ความรักความหวังดีไว้เพียงแค่ชายคาบ้าน ผม
ควรจะมีความรักที่กว้างกว่านั้น . . .

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี, บรรณาธิการ 2518: 300-301)

นอกจากนี้ยังมี เรื่องสั้นแนว วลัยลักษณ์

อีกหลาย เรื่องที่ใช้กลวิธีการสร้างความขัดแย้งภายในจิตใจของตัวละคร เพียง

แต่ไม่ได้ใช้เป็นความขัดแย้งสำคัญในเรื่อง หรือไม่ได้ปรากฏออกมาอย่างเด่นชัด เช่น เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์เกือบทุกเรื่องของ สุชาติ สวัสดิ์ศรี เรื่องเช้าวันหนึ่ง อุหมั่ง คนบนต้นไม้ ของ นิคม รายวา เรื่องฝันในฤดูเก็บเกี่ยว ของ วัฒน์ วรรณยางกูร เป็นต้น

3.2.2.4 สร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละคร (Man against Man) ความขัดแย้งระหว่างตัวละครนี้ มักจะเป็นความขัดแย้งทั้งด้านความคิดและการกระทำ คือ เมื่อมีความคิดที่ขัดแย้งกันก็ก่อให้เกิดการถกเถียงแสดงความคิดเห็น และแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องตามความคิดของตน การสร้างความขัดแย้งประเภทนี้ปรากฏใช้มากในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ ทัดเทียมกับการสร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม ได้แก่ เรื่องการเคลื่อนของเหล็กหมายเลข 1 อุบัติเหตุในอุโมงค์กระดาษ อุหมั่ง เข้าวันหนึ่ง คนดำน้ำ ผันเลี้ยง บ่ายของหมอกคว้น ความเปลี่ยนแปลง มากับลมฝน สวรรพยา ชาวนากับนายห้าง แผลเป็น ลูกอ่อน หินกับดิน เด็กน้อยกับคนเฝ้าศาลเจ้า เจ้าเมือง ศพ และอีเหี้ยยว นกสีแดง ขอบคุณตะ บนยอดไม้ เช่น

เรื่องอุบัติเหตุในอุโมงค์กระดาษ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเรื่องนี้ปรากฏอย่างชัดเจนทั้งที่เป็นความคิด คำพูด และการกระทำ ตัวละครในเรื่องนี้มีเป็นจำนวนมากและเป็นตัวแทนของคนแต่ละอาชีพในสังคม เช่น หญิงพนักงานเสิร์ฟอาหาร อาจารย์มหาวิทยาลัย นายสิบตำรวจโท โสเภณี เด็กหนุ่ม นักเรียนอาชีวะ ทหารพราน นักเดินตลาด ภิกษุ นักศึกษาฝ่ายซ้าย นักปลูกระดุม ตัวละครเหล่านี้โดยสารรถเมลล์สีขาวคันเดียวกันออกมาจากอุโมงค์เพื่อเข้าไปในเมือง ทุกคนทิว "อุโมงค์กระดาษสีน้ำตาล" อยู่ในมือ

รถเมลล์สีขาวพุ่งออกมาจากอุโมงค์ ส่งเสียงครี๊ดคราด มาจอดตรงหน้าคนที่ 3 หญิงสาวขึ้นไปนั่งข้างหลังคนขับ ชายทั้ง 2 นั่งเบาะหลังสุด เด็กกระเป๋ารถเป่านกหวีดดังสั้น ชายคนที่ 2 ถลึงตาใส่ รถยนต์กระตุกเป็นจังหวะแรง ๆ ก่อนแล่นออกจากอุโมงค์

หญิงสาวชำเลืองมองมาทางชายทั้ง 2 คน "อย่างแก
ไม่ได้คลำของฉันหรอก" หล่อกคิดในใจ ชายคนที่ 1
เอียงหน้า เข้า ไปกระซิบบางอย่างกับเพื่อนเกี่ยวกับหญิงสาว
แล้วหัวเราะ รถโดยสารหยุดที่ป้ายแรก ผู้ชาย 4 คน
ก้าวขึ้นมาทางประตูหลัง ทุกคนหัวอุ้งกระดาศอยู่ในมือ
ท่าทางการแต่งตัวบอกได้ชัดเจนว่า พวกเขาทำงานอยู่
บริษัทเอกชนขนาดใหญ่ . . .

5. "อย่างนี้ละ พ่อแม่พี่น้อง บ้านเมืองของเรามันกำลัง
จะเข้ากลียุคแล้ว รราก็ติด จะไปไหนก็ลำบาก เป็น
เพราะอะไรรู้ไหม ก็พวกนักศึกษานั่นแหละมันเดินขบวน
ไอ้คนพวกนี้มันทำให้ประเทศชาติเดือดร้อน

ผู้โดยสารหลายคนหันไปมองทางชายวัยกลางคนตรงกลางรถ
เขามองตอบทุก ๆ คน และยิ้มอย่างเอาการเอางาน ใบหน้า
สีเหลี่ยมของเขาเครียดและหมสั่นเกรียน ในมือซ้ายหัวอุ้งกระดาศ
สีน้ำตาล เช่นผู้โดยสารคนอื่น ๆ

"เดี๋ยวมันประท้วงเรื่องนั้น ร้องเรียนเรื่องนี้ มันจะประท้วง
เพื่อใคร ก็เพื่อพ่อมันนั่นไง ไอ้เม่าโง่งล่ะ" ชายหน้าเหลี่ยม
พูดอย่างเน้นถ้อยเน้นคำ

นักศึกษาฝ่ายซ้ายที่ขึ้นมาก่อนเขานานแล้วและโหนอยู่ข้างหน้า
หันกลับมามองหน้าชายผม เกรียนนักปลุกระดมฝ่ายขวามารถเมล
นักศึกษาฝ่ายซ้ายขยับอุ้งกระดาศสีน้ำตาลที่อยู่ในมือ

"เอามันตีโหม" . . . (สุวัฒน์ ศรีเชื้อ 2518: 40,42)

ความขัดแย้งระหว่างตัวละครในเรื่องเป็นจุดสำคัญ
ที่นักเขียนใช้ในการดำเนินเรื่อง ประกอบกับการใช้วัตถุ ฉาก และตัวละคร
เป็นสัญลักษณ์ที่ประสานสัมพันธ์กัน ไป ให้ผู้อ่านได้ตีความไปถึงสาระสำคัญของเรื่อง

เรื่องมากับลมฝน ตัวละครมีความคิดและความรู้สึก
ขัดแย้งกับการอยู่ร่วมกันเป็นสังคมของมนุษย์ ว่าเป็นสาเหตุของปัญหาต่าง ๆ และ
เคยโต้แย้งกับเพื่อนในประเด็นดังกล่าว และในที่สุดเขาได้ปลีกตัวออกจากสังคม
เมือง และมีชีวิตที่โดดเดี่ยว นักเขียนได้ใช้ประเด็นขัดแย้งทางความคิดนี้มากำหนด
พฤติกรรมของตัวละคร และตัวละครได้กระทำพฤติกรรมขัดแย้งกับสัตว์เผ่าพันธุ์อื่น
ได้แก่ กบและเขียด ที่ตัวละครได้ตกเล่นเพื่อความเพลิดเพลินโดยไม่ได้คิดว่า
เป็นการเบียดเบียนทำร้าย ในขณะที่ตัวละครพบการต่อสู้ทำร้ายระหว่างฟังพอน
กับงู และเห็นว่าเป็นความโง่ไร้เหตุผล ในที่สุดตัวละครถูกงูอีกตัวหนึ่งกัดตาย
ทั้งที่ตัวละครไม่ทันเห็นหรือคิดร้ายต่อมัน เช่นเดียวกับกบที่ตัวละครตกได้และ
หักขา มันและใส่ข่องไว้ ความขัดแย้งระหว่างตัวละครดังกล่าว นำมาสู่ความ
เข้าใจของตัวละครสำคัญ ทำให้เห็นความสำคัญของสังคม โหยหาและ
เรียกร้อง แต่ก็สายเกินไป

"ทำไม ทำไมมันต้องมากัดฉันด้วย" เขาพิมพ์่ากับ
ตัวเอง รู้สึกอ่อนระโหย

ความหวาดกลัวเข้าครอบงำจิตใจจนทำอะไรไม่ถูก
รู้สึกหมดเรี่ยวแรง ทनावและร้อนวูบวาบ พยายาม
พุงตัวจะลุกขึ้น แต่ก็ต้องทรุดลงกับพื้นดินอีก

เขาพยายามเคลื่อนไหวกลิ้งเกลือกอยู่ที่นั่น จนหายใจ
หอบด้วยความเหนื่อยอ่อน พิษงูแล่นทั่วในเส้นเลือด
"ฉันคงไม่รอดแน่" เขาคิด "ทำไม ไม่มีใครเดินผ่าน
มาทางนี้ ทำไม ไม่มีใครมาช่วยบ้าง"

(นิคม รายวา 2527: 39)

การสร้าง ความขัดแย้งระหว่างตัวละครนอกจากจะมี
ลักษณะดังกล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยได้พบว่าการสร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละคร

ในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ อาจไม่ได้ปรากฏออกมาอย่างเด่นชัดในลักษณะการปะทะหรือขัดแย้งกันทางคำพูดหรือการกระทำ แต่ความขัดแย้งที่ปรากฏจะเกิดจากการที่นักเขียนสร้างตัวละคร 2 ฝ่ายที่มีความแตกต่างเกือบจะตรงกันข้าม แสดงพฤติกรรมหรือมีบทบาทคู่ขนานหรือสัมพันธ์กัน ในที่นี้ผู้วิจัยขอเรียกว่าเป็น "ความขัดแย้งเชิงเปรียบเทียบ" ได้แก่ ชายชรา กับ เด็กน้อย ในเรื่องบนที่ราบสูง คนปกติ กับ คนบ้า ในเรื่องคนและคนบ้า เอกสิทธิชน กับ คนทั่วไป ในเรื่องเอกสิทธิชน คนผู้ยากไร้ กับ นักศึกษาคณะ ในเรื่องปล่อยนก ซึ่งผู้อ่านต้องใช้ความคิดเทียบเคียงตีความ และทำความเข้าใจเอาเอง เช่น

เรื่องคนและคนบ้า ตัวละครได้เล่าเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านของตัวละครซึ่งเป็นผู้เล่าเรื่อง มี "ตาแก่บ้า" คนหนึ่งมาอาศัยนอนที่ศาลาวัดในหมู่บ้าน และแกไม่สนใจใครเลย ตัวละครได้เล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับคนในหมู่บ้าน เช่น โจรปล้นบ้านอาเจ็ก ยิงอาเจ็กตาย ลุงผู้ใหญ่พันตามจับโจรได้แต่แกก็บาดเจ็บสาหัส หลวงพ่อไม่สบาย ทุกคนในหมู่บ้านไม่สบายใจ ยกเว้นแต่ "ตาแก่บ้า" เพียงคนเดียว

. . . ตาแก่บ้าคนนั้น แกกำลังนั่งหันหลังให้เรา แกนั่งหลังจุ่มกินอ้อยอยู่ที่เดียว เสื้อผ้าที่แกสวมอยู่ขาดวันจนไม่อาจปิดบังอะไรได้ มันเป็นชุดเดียวของแกที่นุ่งมาแรมปี

ฉันพยายามทำเสียงโดยขว้างต้นอ้อยข้างหน้าของแกบ้าง และขว้างที่เร็วไม้บ้าง แต่ก็ไม่มีประโยชน์อะไรเกิดขึ้น เพราะแกยังก้มหน้าก้มตากินอ้อยอยู่อย่างเดิม ฉันแปลกใจไม่น้อยที่แกไม่สนใจเราเลย (สุรชัย จันทิมาธร 2525: 77)

พฤติกรรมของ "ตาแก่บ้า" กับ "คนปกติ" ในหมู่บ้านที่ตัวละครถ่ายทอดเรื่องราวมาให้โดยไม่แสดงความคิดวิพากษ์วิจารณ์

เป็นสิทธิของผู้อ่านแต่ละคนจะทำความเข้าใจตามความคิดและประสบการณ์
 ของตน พฤติกรรมของตัวละคร 2 ฝ่ายที่ต่างกันโดยตรงข้ามสะท้อนให้เห็น
 ความคิดและการรับรู้ของตัวละคร ฝ่ายที่รับรู้และนำตัวนำใจเข้าไปสัมพันธ์
 กับสิ่งแวดล้อมก็จะสุขหรือทุกข์ไปตามสิ่งที่เกิดขึ้นและเข้ามากระทบ ฝ่ายที่
 ไม่รับรู้ไม่ยึดติดกับสิ่งต่าง ๆ ก็ไม่ทุกข์เดือดร้อน "ตาแก่บ้า" ซึ่งไม่รับรู้
 เรื่องราวรอบตัว พอใจเพียงอาหารประทังชีวิตและที่อาศัยนอน จึงไม่ต้อง
 ประสบความทุกข์ ไม่มีใครปองร้าย ไม่ต้องดิ้นรนแสวงหา ความรู้สึกที่ผู้อ่านมี
 ต่อ "ตาแก่บ้า" จึงไม่ใช่ความเวทนาสงสาร แต่ "ตาแก่บ้า" ได้ให้แง่คิด
 แก่ผู้อ่านที่ต้องการปลดเปลื้องความทุกข์ โดยการรู้จักปล่อยวางไม่ยึดมั่นถือมั่น
 ถ้าทำใจได้เช่นนี้ก็จะมี "ตาแก่บ้า" จึงไม่ใช่ตัวละครที่มีความหมาย
 เป็นเพียงคนวิกลจริตคนหนึ่งเท่านั้น หากแต่เป็นตัวละครที่เป็นสัญลักษณ์

ตัวละครในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์อื่น ๆ ที่ใช้การ
 สร้างความขัดแย้งวิธีนี้เป็นตัวละครสัญลักษณ์เป็นส่วนใหญ่ เช่น ชายชรา
 เด็กน้อย นักทัศนมาตร เอกสิทธิชน

พฤติกรรมการแสดงออกถึงความขัดแย้งระหว่าง
 ตัวละครมักเป็นการนำความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมมาเสนอให้เห็นด้วยภาพ
 สัญลักษณ์ที่เป็นตัวแทน ซึ่งมักตีความได้กว้างไกลไปถึงเหตุการณ์ความขัดแย้ง
 ดังกล่าวที่ไม่อาจนำเสนออย่างตรงไปตรงมาได้ครอบคลุมโดยง่าย เว้นไว้แต่
 การใช้สัญลักษณ์ จากที่กล่าวมาทั้งหมดจะเห็นได้ว่า นักเขียนได้เลือกใช้กลวิธี
 ต่าง ๆ ในการสร้างความขัดแย้งเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ เรื่องสั้นแนว
 สัญลักษณ์หลายเรื่องมีการสร้างความขัดแย้งขึ้นหลายอย่างในเรื่อง เช่น มีทั้ง
 ความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม และความขัดแย้งภายในจิตใจของ
 ตัวละครเอง หรือมีทั้งความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับธรรมชาติ และความ
 ขัดแย้งระหว่างขัดแย้งระหว่างตัวละคร ซึ่งความขัดแย้งเหล่านั้นมีผลผลักดัน

ความคิด การตัดสินใจ และพฤติกรรมของตัวละคร ในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ เรื่องหนึ่ง ๆ แม้จะปรากฏความขัดแย้งหลายอย่าง แต่จะมีความขัดแย้งเพียงกรณีเดียวเท่านั้นที่ปรากฏชัดและมีความสำคัญมากกว่า ความขัดแย้งประการอื่น ๆ จะเป็นความขัดแย้งที่แสดงไว้เป็นพื้นฐาน เหตุผลช่วยให้การตัดสินใจกระทำ พฤติกรรมของตัวละครมีน้ำหนักสมจริงและเป็นไปได้ นอกจากการเลือกสร้าง ความขัดแย้งแบบต่าง ๆ แล้ว ในการสร้างความขัดแย้งเห็นได้ชัดว่านักเขียนได้นำความขัดแย้งมาแสดงออกด้วยพฤติกรรมความคิดและคำพูดผ่านตัวละครและ เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์หลายเรื่องได้ใช้กลวิธีการสร้างตัวละครที่มีความแตกต่างกัน เพื่อเปรียบเทียบ เป็นการแสดงความขัดแย้งอีกทางหนึ่งด้วย

3.2.3 กลวิธีการลำดับเรื่อง หมายถึง การเรียงลำดับเหตุการณ์ ในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ใช้กลวิธีการลำดับเรื่อง 4 วิธี การลำดับเรื่องที่เกี่ยวข้อง โดยตรงกับกลวิธีการใช้สัญลักษณ์มี 3 กลวิธี ได้แก่

3.2.3.1 ลำดับเรื่องตามเวลาและเหตุการณ์ เรื่องสั้นแนว สัญลักษณ์ส่วนใหญ่ลำดับเรื่องด้วยวิธีนี้มี 2 ลักษณะ ได้แก่

นักเขียนจะเปิดเรื่องตรงจุดเริ่มของ

เหตุการณ์สำคัญในเรื่อง และดำเนินเรื่องไปตามลำดับของเวลาและเหตุการณ์ที่ ล่วงไป เกิดปัญหาข้อขัดแย้ง ตัวละครพยายามแก้ไข เรื่องจบลงด้วยความ สะเทือนใจ ความประทับใจ หรือทิ้งปัญหาไว้ให้ผู้อ่านคิด เรื่องสงคราม ปลอญนง คนด่านน้ำ ผันเลี้ยง สิ่งที่หล่อนพอจะทำได้ เข้าวันหนึ่ง นกสีแดง ขอบคุณคะ บนยอดไม้ สิ่งหนึ่งสิ่งใดก็ดี ฝรั่ง กูหลาบ นกและ หนอน จากหินสู่ดิน ใบไม้ที่หายไป กรอบหน้าต่าง เด็กน้อยกับคนเฝ้าศาลเจ้า คนและคนบ้า ลูกองุ่น พายุ อุบัติเหตุในอุ้งกระดาด การเคลื่อนที่ของเหล็กหมายเลข 1 และ มนุษย์ข้อมือ เป็นต้น

ตัวอย่างจากเรื่องสงคราม ตัวละคร

"ผม" ซึ่งเป็นผู้เล่าเรื่อง ติดตามบิดาซึ่งเป็นแพทย์ไปกับหญิงสาวที่มาเรียกกลางดึก

เพื่อขอให้ไปทำคลอดให้หญิงครรภ์แก่ที่เจ็บท้องมาทั้งวันแต่ยังไม่คลอด เมื่อไปถึง
หมู่บ้านจึงทราบว่ทั้งหญิงสาวและหญิงครรภ์แก่นั้น เป็นโสเภณี แพทย์ได้พยายาม
ช่วยชีวิตคนไข้เต็มกำลัง แต่เพราะการคลอดก่อนกำหนดและเด็กออกผิดท่า
ทำให้ช่วยชีวิตไว้ได้เฉพาะลูก ส่วนแม่ตายในตอนรุ่งสางของวันใหม่

นักเขียนลำดับ เรื่องไปตามลำดับเวลา
และเหตุการณ์ เริ่มจากกลางดึกเกือบเที่ยงคืน เหตุการณ์ดำเนินไปตามลำดับเวลาที่
ล่วงไป เหตุการณ์หลายอย่างผ่านไปแสดงการต่อสู้ในสงครามชีวิตจนถึงรุ่งสาง
ชีวิตหนึ่งสิ้นไป ชีวิตใหม่เกิดมา ชีวิตที่ยังอยู่ดำเนินต่อไป

ใครคนหนึ่งเคาะประตูที่หน้าบ้าน ตอนนั้นเวลาเกือบ
เที่ยงคืน . . .

ผมเงี่ยหูฟังหยาดน้ำค้างหยดกระทบสังกะสี บรรเลง
เพลงจังหวะเศร้า ลมยามดึกพัดโชยมาแต่ไกล

. . . ความเยือกเย็นและหวาดกลัวยามค่ำคืนไม่มี
ใครล่วงรู้ ฟุ้งได้หล่นวูบจากแถบทางข้างเฟือก อ่างว่าง
และน้ำอืดอืด . . .

เสียงข้างในสงบลงแล้ว พ่อคงวางยาสลบ หล่อนคง
จะเหนื่อยและเจ็บปวด

ดาวบนท้องฟ้า นั้นยังส่องแสงระพริบระยิบระยับ บางครั้ง
เป็นประกายสุกใส บางครั้งมีดมิดขมุกขมัว

"ผมเสียใจด้วย" พ่อบอกหญิงเฒ่า" หล่อนคลอดก่อนกำหนด
เด็กก็ออกผิดท่า แต่เราก็ควรเสีง . . ."

"ในยามสงคราม เวลาคนเราฆ่ากัน เขาก็ไม่รู้ว่
ตัวเองจะแพ้หรือชนะ แต่ครั้งนี้ พ่อรู้ว่าพ่อแพ้ . . ."

ฟากฟ้าตะวันออกเริ่มสว่าง เสียงพายุกะทบน้ำดัง เป็น
 จังหวะราวเรียบ กระแสน้ำในคลองไหลเอื่อยตามกัน
 เหมือนเวลาที่ผ่านไปและไม่ทวนกลับคืนมา ผมมองไป
 ยังดาวดวงที่อยู่ไกลสุด แต่ก็ยังไม่วายได้กลิ่นน้ำตาที่
 ผู้หญิงคนนั้นสะอื้น

จากเรื่องสงคราม (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 97-105)

จะเห็นได้ว่านักเขียนใช้กลวิธีลำดับ
 เวลาให้ล่องไปตามธรรมชาติและสัมพันธ์กับเหตุการณ์ของชีวิต ประกอบกับการ
 บรรยายและพรรณนาจากบรรยากาศเป็นสัญลักษณ์ช่วยสื่อสาระของเรื่องได้อย่าง
 แจ่มชัด การดำเนินเรื่องตามลำดับเวลาดังแต่กลางดึกถึงรุ่งเช้าเป็นช่วงเวลา
 แห่งการต่อสู้ของชีวิต เป็นสัญลักษณ์ หมายถึง สัจจะของชีวิตที่ย่อมมีทั้งช่วง
 เวลาของความทุกข์ (มืด) ความสุข (สว่าง) มีความตายและมีความเกิด
 วนเวียนสืบสายเป็นวัฏจักรเช่นนี้ตามธรรมดาโลก ซึ่งสอดคล้องกับสาระสำคัญ
 ของเรื่องที่นักเขียน ได้นำเสนอตั้งแต่ต้นจนจบ

นักเขียนเปิดเรื่องที่จุดหนึ่งจุดใด
 ของเรื่อง เรื่องจะดำเนินไปสู่ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นต่อตัวละคร ตัวละครต้อง
 ต่อสู้เผชิญอุปสรรคและต้องการแก้ไข เรื่องดำเนินไปให้เห็นปัญหาและข้อขัดแย้งไป
 เรื่อย ๆ ตัวละครรอดพ้นจากปัญหา แต่แล้วเรื่องก็วนมาหาจุดเดิมอีก ในรูป
 ลักษณะเป็นวงกลม (circular) แสดงวัฏจักรของชีวิต เป็นสัญลักษณ์ที่ต้อง
 ตีความ เรื่องจบลงไปเฉย ๆ โดยไม่ได้คลี่คลายปัญหา ได้แก่ เรื่องลานทราย
 เพียงเรื่องเดียว "ลานทราย" เป็นสถานที่ที่ "กบ" ตัวหนึ่งต้องเวียนวนเผชิญ
 ชะตากรรมเป็นวัฏจักร ณ ลานทรายแห่งนี้

3.2.3.2 ลำดับเรื่องตามกระแสความคิดของตัวละคร เรื่อง

ที่ลำดับด้วยวิธีนี้จะใช้การบรรยายแบบกระแสสำนึก (stream of consciousness) ทำให้เนื้อหาและเรื่องราวซับซ้อนหลากหลายดูคล้ายไร้เอกภาพ (unity) ได้แก่ เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ส่วนใหญ่ของ สุชาติ สวัสดิ์ศรี เช่น กำแพง การเดินทางไปสู่ท้องทุ่ง ลันและเขา ไร่ดั่ง - ต่อม รถไฟเด็กเล่น ออกไปจากความมืด มาจากไหน มาอย่างไร จะไปไหน และเรื่องสั้นบางเรื่องของ สุรชัย จันทิมาธร เช่น เรื่อง นกสีเหลือง

ตัวอย่างจากเรื่องอัตชีวประวัติ ตัวละครแสดงความรู้สึก ที่มีต่อสภาพสังคมปัจจุบันในลักษณะประชดประชัน เสียดสี แสดงความไม่ศรัทธาต่อค่านิยมต่าง ๆ ในสังคมโดยเฉพาะค่านิยมในระบบทุนนิยม ตัวละครเล่าถึงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่พบเห็นมาอย่าง ไม่สัมพันธ์กันจนจบเรื่อง ท้ายที่สุดตัวละครวางหินไปโดนกระจกโฆษณาแตกกระจาย

เช่น

"คุณมาจากไหน" หญิงสาวลึกลับถาม เราไม่ตอบ

"คุณจะไปไหน เราไม่ตอบอีก

"พวกคุณไม่มีทางออกหรอก มาหาฉันดีกว่า" เธอเงยหน้ามองดูเราเต็มตา ยิ้มขณะที่ผมยาวสยายปลิวมา ละขอบแก้ม และเด็กในมดลูกของเธอทำให้กรรมของเธอขยายใหญ่ขึ้น

"ดิฉันกำลังมีลูก . . ." เรากล่าว

ผมหยุดมองเธออย่างสังเล แต่คุณเดินตรงมาหาเธอเลย คุณยิ้มให้เธอ เธอยิ้มให้คุณ คุณทิ้งก้อนหินในมือ จวบเธอเบา ๆ ที่แก้มก่อนที่จะจูงกันสับหายไปทางป้ายโฆษณาขายยาประเภท "วางแผนครอบครัว" คุณหายไปกับเธอเร็วกว่า

กว่าที่ผมคิดไว้ ผมตั้งตัวไม่ติดและทำเสียแบบตามคุณไม่ทัน
เธอมาคนเดียวและเหมาะกับคุณคนเดียว ผมทำอะไรไม่ถูก
รู้สึกแปลกหน้าและนึกกลัวโลกอันเป็นสัญลักษณ์แห่งการประนี-
ประนอมระหว่างนายทุนกับศักดินาขึ้นมาทันที

“ชีวิตมันต้องประนีประนอม . . .”

บรรณาธิการในห้องสี่เหลี่ยมแคบ ๆ ของผมกล่าวขึ้นครั้งหนึ่ง
เมื่อเรายู่ด้วยกันในวงสนทนาที่ได้รับสมญาว่า - ปัญญาชน

อ้อวก . . . !

ทุกสิ่งทุกอย่างกำลังเริ่มต้นใหม่ ตอนนี้ผมอยู่คนเดียวและ
ภาพในฝันได้เปลี่ยนไป ผมเดินตรงไปยังสุดถนนอีกครั้งหนึ่ง
กระจกโฆษณาขายอากาศและน้ำเป็นพิษยังกั้นขวางทางอยู่
ผมโยนก้อนหินในมือเล่น ไปมา ชีวิตของผมกำลังเริ่มต้นที่
สุดถนนนี้ อะไรบางอย่างกำลังรอผมอยู่ตรงเงามืด
ความรู้สึกอยากทำลาย อาคารลงร้องและแสนกระຈ็อย-
ร็อย อุบัติเหตุที่กระเด็นอยู่กลางถนนทำให้ความตายมอง
ดูเป็นสิ่งที่ไร้ค่า แต่สัญชาติญาณทางเพศทวนกลับมาเล่นงาน
รุนแรง ความรักมักจะผ่านเข้ามาตอนที่เราคิดถึงความตาย
ทุกครั้ง คล้าย ๆ จะบอกให้ทุกคนรู้ว่า ใคร ๆ ก็อาจ
หมดสิทธิ์ที่จะอยู่ในโลกนี้ขึ้นมาเมื่อไรก็ได้ และผมรู้สึก
เหมือนกำลังคืบคลานเข้าไปทามันช้า ๆ ผมโยนก้อนหินใน
มือเล่น มองดูกระจกโฆษณาขายอากาศและน้ำเป็นพิษ
คราวนี้ผมรู้แล้วว่าผมจะทำ . . .

จากเรื่องอัตชีวประวัติ (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 225-226)

เรื่องที่เล่าดับโดยใช้เหตุการณ์ที่ไม่ต่อเนื่องกันมา

เรียงให้สัมพันธ์กัน สัญลักษณ์ที่ต้องตีความจะอยู่ที่เหตุการณ์หลากหลายที่ดูเหมือนว่า
ไม่เป็นเรื่องเดียวกันนั่นเอง และเนื่องจากสัญลักษณ์อยู่ที่เหตุการณ์หลากหลาย กลวิธี
การบรรยายแบบกระแสนี้จึงเป็นกลวิธีที่เหมาะสมที่สุดเพื่อสะท้อนความหลากหลาย
และทำให้ผู้อ่านสังเกตเห็นอย่างชัดเจนถึงสัญลักษณ์ที่นักเขียนสื่อสารมาให้

3.2.3.3 ลำดับเรื่องโดยใช้ส่วนประกอบแต่ละส่วนในเรื่องสั้น
ที่แยกออกจากกัน มาเรียงเข้าให้ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน การลำดับเรื่องวิธีนี้เป็น
สัญลักษณ์ที่แสดงถึงสภาวะที่ขาดความสัมพันธ์ การลำดับเรื่องวิธีนี้มีเพียงเรื่อง
ความเจียม ของ สุชาติ สวัสดิ์ศรี เพียงเรื่องเดียว

เรื่องความเจียม ตัวละครหญิงมีปัญหาเรื่อง
ตั้งครรภักก่อนแต่งงาน จึงมาพบตัวละครชายซึ่งเป็นเพื่อนเก่าครั้งเรียนอยู่ใน
มหาวิทยาลัยเพื่อขอคำแนะนำ แต่คำแนะนำของตัวละครชายไม่เป็นประโยชน์
สำหรับเธอ ตัวละครชายเองก็มีความคิดในใจเพียงว่ามันเป็นเรื่องของเธอ
เขารำคาญและต้องการให้สั้นเรื่องเพื่อจะได้ไปทำธุระของตน ระหว่างการ
สนทนาของตัวละครทั้งสอง นักเขียนได้แทรกกระแสสำนึกของนักศึกษาบ้าง
คนรับใช้บ้าง ตัวละครชายบ้าง ตัวละครหญิงบ้าง และเสียงจากความเจียม
ซึ่งเป็นเสียงจากวิทยุบ้าง สัญลักษณ์อยู่ที่การที่ตัวละครเหล่านี้อยู่ร่วมกันในสถานที่
แห่งหนึ่ง มีความสัมพันธ์กัน แต่แท้จริงแล้วทุกคนมีลักษณะต่างคนต่างอยู่ ไม่เห็น
อกเห็นใจ ไม่เข้าใจ คือการขาดความสัมพันธ์กันในอีกระดับหนึ่ง

นักเขียนได้แยกการกล่าวถึงฉาก ตัวละคร
บทสนทนา การบรรยายถึงกระแสสำนึกของตัวละคร และเสียงดังจากวิทยุ
ออกจากกันเป็นเอกเทศ แต่นำแต่ละส่วนเรียงไว้ต่อเนื่องกัน คล้ายลักษณะ
ของบทละคร เช่น

บทสนทนา

- คุณคิดว่าผมจะช่วยอะไรได้
- เปล่า
- งั้นคุณมาบอกผมทำไม
- ฉันคิดว่าคุณอาจเป็นเพื่อน

ฉาก

เวลาเข้า ร้านกาแฟข้างสโมสรมหาวิทยาลัยยังไม่มี
 นักศึกษามากนัก มุมสุดตรงกระถางต้นไม้แดดยังส่องลอด
 ระเบียงเข้าไปไม่ถึง ดึกห้องสมุดอยู่ทางด้านขวาตรงหน้า
 ข้ามกำแพงออกไปเป็นโรงเรียนศิลปะ ถ้ามองผ่านหน้าต่าง
 จากห้องสมุดชั้นสองลอคบังตาไปที่ เรือนไม้สองชั้นจะพบ
 บรรดาคนงานหญิงนั่งเย็บจักรอยู่ท่ามกลางแคชชาคา เสียงเรอยนต์
 แล่นผ่านไปมาเป็นระยะ . . .

บทสนทนา

- คุณคิดว่าขาดมานานเท่าไรแล้ว
- ห้าวัน
- ห้าวันอาจไม่ใช่ก็ได้ อาจเป็นอย่างอื่น ผิดอากาศ
 ผิดอาหาร อารมณ์เสีย
- ฉันคิดว่าแน่
- เขารักคุณหรือเปล่า
- เปล่า
- คุณบอกให้เขารู้เรื่องนี้หรือยัง
- ยัง

ผู้ชาย

เขามองปลายนิ้วเรียวงามของเธอ นุ่มนวลแต่ดูซีดเขียว
 เมื่อสี่ปีก่อนเราเคยเรียนอยู่ด้วยกัน ก็ที่นี่แหละ เขาคิด
 หลอนเรียนจบออกไปก่อน ข้าวครึ่งหลังเธอเคยเขียนจดหมาย
 บอกเขาว่าเป็นครูสอนหนังสืออยู่ที่โรงเรียนราษฎร์แห่งหนึ่ง
 และกำลังคิดจะแต่งงาน เขาเองเคยชอบเธออยู่บ้าง . . .
 แม้จะชอบเธอ เขาก็มักบอกตัวเองว่า "ก็เท่านั้น" . . .
 ชีวิตดูไม่มีอะไร น่าเบื่อเหมือนวันก่อน ๆ . . .

จากเรื่องความเงิบ (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 123-125)

การลำดับ เรื่องอีกวิธีหนึ่งที่ปรากฏในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ คือการลำดับเรื่องย้อนลำดับเวลา (flash back) ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับกลวิธีการใช้สัญลักษณ์ มีอยู่ 3 ลักษณะ ได้แก่

นักเขียนเปิดเรื่องที่ปัจจุบัน แล้วย้อนกลับสู่เหตุการณ์ในอดีตซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของเหตุการณ์สำคัญ ตั้งต้นเล่าเรื่องตามลำดับเวลาและเหตุการณ์ แสดงปัญหาและข้อขัดแย้ง ตัวละครได้เรียนรู้และพยายามแก้ไข เหตุการณ์ทวีความเข้มข้นขึ้น ปิดเรื่องตรงจุดสุดยอด ได้แก่ เรื่องความในใจของกระดุกจรเข้ การลำดับเรื่องวิธีนี้มีใช้น้อย พบเพียงเรื่องเดียวเท่านั้น

นักเขียนเปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ปัจจุบัน คำเนินเรื่องตามลำดับเวลา(และเหตุก) และเหตุการณ์ แต่ใช้การเล่าเรื่องย้อนต้นเข้ามาเพื่อช่วยปูพื้นฐานความเข้าใจตัวละครหรือให้ภูมิหลังความเป็นมาของเหตุการณ์ในตอนใดตอนหนึ่งของเรื่อง เช่น เรื่องศึกษา และ นายห้าง แดกกรรม บนที่ราบสูง เป็นต้น

นักเขียนเปิดเรื่องที่ปัจจุบัน คำเนินเรื่องย้อนต้นสลับไปมากับเหตุการณ์ปัจจุบัน ในลักษณะที่ตัวละครย้อนรำลึกไปถึง เช่น เรื่องอุโมงค์ ธีรบุรุษใต้ฟ้าดิน เป็นต้น

การลำดับเรื่องด้วยวิธีการทั้งหมดนี้ไม่เกี่ยวข้องโดยตรงกับการใช้สัญลักษณ์ในเรื่อง

ผลจากการวิเคราะห์สรุปได้ว่า กลวิธีการลำดับเวลาของเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ 3 กลวิธี จะมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับสัญลักษณ์ที่นักเขียนใช้ในเรื่อง ได้แก่ การลำดับเวลาตามลำดับเวลาและเหตุการณ์ เป็นสัญลักษณ์แสดงความเป็นจริงของชีวิตที่มีทั้งสุขและทุกข์ มีเกิดมีตายเป็นวัฏจักร และการลำดับเวลาเป็นวงกลม เป็นสัญลักษณ์แสดงวัฏจักรหรือการหมุนเวียนของชีวิต อีก 2 กลวิธี คือ การลำดับเรื่องโดยใช้ส่วนประกอบที่แตกกระจายมาเรียงเข้าให้ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน เป็นสัญลักษณ์แสดงสภาวะของการขาดความสัมพันธ์ในสัมพันธ์ในความสัมพันธ์ของมนุษย์ในสังคม และกลวิธีการลำดับเรื่องในลักษณะของกระแสสำนึก ส่วนกลวิธีการลำดับเรื่องย้อนลำดับเวลา ไม่มีความสัมพันธ์กับสัญลักษณ์

3.2.4 กลวิธีการใช้อุภาคในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์

ความหมายทางคติชนวิทยา อนุภาค (motif) หมายถึง "องค์ประกอบย่อยในนิทาน เปรียบได้กับบอญหรือสารหรือธาตุที่ผสมอยู่ในเนื้อวัตถุ อนุภาคจะต้องมีความพิเศษพิสดารซึ่งมิใช่ธรรมดาสามัญ อันจะทำให้ผู้เล่าผู้ฟังนิทานเรื่องนั้นจดจำและนำไปถ่ายทอดในฐานะส่วนสำคัญอันจะข้ามไปมิได้" (กิ่งแก้ว อรรถาภรณ์ อ่างถึงใน เอื้อนทิพย์ พิระเสถียร 2529: 9) อนุภาค หรือ องค์ประกอบย่อยเหล่านี้จะเกี่ยวกับตัวละครที่มีความแปลกพิเศษ วัตถุพิเศษ และเหตุการณ์แปลกพิเศษ (เอื้อนทิพย์ พิระเสถียร 2529. 9)

ในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ นักเขียนได้เลือกสร้างเหตุการณ์แปลกพิเศษเข้ามาใช้เป็นกลวิธีเสนอสัญลักษณ์ในเรื่อง ได้แก่ ความฝัน การฝันเพื่อง และปรากฏการณ์หลอน ซึ่งผู้วิจัยขอเรียกเหตุการณ์แปลกพิเศษเหล่านี้ว่า "อนุภาค" ตามแบบคติชนวิทยา

3.2.4.1 อนุภาคความฝัน จากข้อมูลตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่ามีเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่ใช้อุภาคความฝัน 4 เรื่อง ได้แก่ เรื่องเดินทางไปยังท้องทุ่ง อดีตชีวิตประวัติ ฝันในฤดูเก็บเกี่ยว และเรื่องนกสีเหลือง ความฝันที่ปรากฏในเรื่องสั้นเหล่านี้จำแนกได้ 2 ประเภท ได้แก่ ความฝันขณะหลับ และความฝันขณะตื่น

ซิกมันด์ ฟรอยด์ เชื่อว่าความฝันทุกรูปแบบล้วนเป็นการทำให้สมปรารถนา (wish fulfilment) ซึ่งเป็นการช่วยลดความเครียดของพลังงานจิตได้ ความฝันขณะหลับและตื่นจึงเป็นการแสดงออกของความปรารถนา

ผู้วิจัยเห็นว่าการใช้อุภาคความฝันทำให้เรื่องสั้นมีความแปลกใหม่และน่าสนใจ ในแง่ของภาพฝันซึ่งนักเขียนสามารถใช้จินตนาการสร้างขึ้นได้อย่างเต็มที่ โดยไม่ต้องถูกจำกัดอยู่ในกรอบของความเป็นจริง นักเขียนใช้กลวิธีของความฝันทั้งที่เป็นความฝันขณะหลับและความฝันขณะตื่น การใช้ความฝันได้เน้นให้เห็นอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครอย่างเด่นชัด อนุภาคความฝันจึงเป็นกลวิธีเสนอสัญลักษณ์ที่น่าสนใจ เช่น

เรื่องนกสีเหลือง ตัวละครนอนหลับฝันเห็น "เทพธิดา"

มาสนทนากับเขา

ข้าพเจ้ากำลังเห็น แผ่นฟ้ามีมาลอยเลื่อนต่ำลงมาสู่
แผ่นดินนี้ ฝูงนกนับพันตัวกำลังบินว่อนเป็นจุดดำ ฝูงใหญ่
เหมือนจุดดำแห่งแสงสว่าง แต่ยังไม่รอก สิ่งหนึ่งซึ่งมา
พร้อมด้วยแสงสว่างแห่งชีวิต ความอบอุ่นในหัวใจ กำลัง
ลอย ทาข้าพเจ้า เป็นหญิงสาวสวย ท่อหุ้มกายด้วยแพร
บางสีเหลือง หล่นมาจากท้องฟ้า หล่นเป็นเทพธิดา
(สุรชัย จันทิมาธร 2525: 198)

ผมสลวยยาวของหล่อนปลิวสยาย เมื่อสายลมไปรยมา
ข้าพเจ้าเงิบงันในความรู้สึกและเห็นรอยยิ้มปรางิจากหล่อน
เป็นครั้งแรก รอยยิ้มที่ข้าพเจ้าต้องการมาตลอดชีวิต

"ผมอยากหะได้ ผมจะพาคุณไปพบเห็นสิ่งที่เป็นสุข
เราควรจะไปบนภูเขาสักแห่งของภาคเหนือ พินิจดูเบื้องล่าง
ลาดหุบเขา รัยสายลมเย็นประหลาด และซึ่งกับพืชพันธ์ทั้ง
ปวง เราจะไปในที่แล้ง กันดาร เพื่อย่ำเหยียบเป็น
รอยเท้าแรก และซาบซึ่งในความกันดารของมัน เราจะ
ไปพักผ่อนบนเกาะกลางทะเลใหญ่แห่งหนึ่ง ที่นั่นมีสิ่งทิพย์
เสพย์เป็นสุขแก่ชีวิตนิรันดร์ บนพื้นดินได้ครอบฟ้า เราจะ
ท่องเที่ยวไปอย่างไม่สิ้นสุดไม่เหนื่อย . . . ผมคงคิดมาก
เกินไป ทวังมากเกินไป ปวดหัว คุณคิดอย่างไรบ้างล๊ะ
แม่เทพธิดาของผม" ข้าพเจ้าโลมสายตาลงบนเรือนผมงาน
สลวยของหล่อน ด้วยใจเป็นสุข สมหมาย และรัก

หล่อนตอบ

"เราควรจะให้สบาย เพื่อสงบความหวังเสีย
คุณควรพักผ่อนบ้าง ลักน้อยก็ยังมีดี หลับซึคะ เสน
ฉันจะเฝ้าเป็นเพื่อนคุณ . . ."

ข้าพเจ้ารู้สึกตัวตื่นขึ้น ในขณะที่ดวงตะวันกำลังจะลับ
 จากรอบกายขณะนี้มีแดดสีเหลืองไปรยปราย เมื่อนึกถึง
 แม่เทพธิดาในความฝัน ข้าพเจ้าก็เพียงโรยยิ้มระเหี่ยแก่
 ตัวเอง วันนี้ข้าพเจ้าโชคดีเหลือเพื่อที่ฝันถึงเทพธิดา ที่
 หวังได้พบและปรารถนามาตลอดชีวิต หล่อนจะมากอีกหรือเปล่า
 เปล่าหนอ หล่อนจะต้องมาในวันหนึ่ง เพราะข้าพเจ้า
 เรียกร้องถึงหล่อนตลอดเวลา
 (สุรชัย จันทิมาธร 2525: 200-202)

ความฝันถึงเทพธิดาของตัวละครในเรื่อง เป็นความฝัน
 ที่แสดงออกทั้งที่เป็นสัญลักษณ์ และความปรารถนาในใจของตัวละคร "เทพธิดา" เป็น
 สัญลักษณ์ของความรัก ความเข้าใจ และความเมตตา ที่ตัวละครปรารถนาจะได้
 รับจากใครสักคนหนึ่ง

เรื่องการเดินทางไปยังท้องทุ่ง นักเขียนได้สร้างเรื่อง
 ให้ตัวละครฝัน ไปและใช้ความฝันเป็นสัญลักษณ์หมายถึงการก่อกำเนิดชีวิต เป็นการใช้
 บทอัศจรรย์ผ่านภาพฝัน เช่น

เขาฝันว่า เขาได้กลายเป็นเด็กอีกครั้งและกำลัง
 ออกเดินไปตามทางเล็ก ๆ เพื่อหาทางทางออกไปสู่
 ทะเลกับหญิงสาวคนหนึ่ง ในขณะนั้นฝนเพิ่งหายใหม่ ๆ
 ตามทางเดินยังมีน้ำขังอยู่เต็ม ลมพัดกระโชกมาเป็นระยะ
 จนเกล็ดน้ำที่เกาะค้างอยู่ตามกิ่งไม้พากันพรั่งพรูลงมาถูกเรา
 ทั้งสองเปียกไปหมด กลิ่นไอจากความสดชื่นทำให้เรากล้าย
 กับนกที่บินอยู่เหนือทุ่งข้าวอ่อนปกเปียกและอยากไปให้ถึง
 จุดหมาย ต่อจากนั้นภาพของเราค่อย ๆ เลื่อนหาย เรา
 มาปรากฏตัวอีกครั้งเมื่อเดินไปตามชายฝั่งทะเล เรา
 นั่งลงและเก็บก้อนกรวดก้อนหินสีส้มแปลก ๆ ที่มีอยู่เกล็ด-
 เกลื่อน จากนั้นเราเริ่มเก็บหอยชนิดต่าง ๆ หอยมีอยู่
 ด้วยกันหลายชนิด ทุกครั้งเมื่อเราเอามือไปถูกเข้า ไม่ว่า
 ตัวใดมันจะริบหรี่และม้วนตัวกลมเหมือนรู้ว่าภัยมา คลื่นซัด
 เข้าหาฝั่งรุนแรงมากขึ้นเรื่อย ๆ ท้องฟ้ากำลังครึ้มไปด้วยเมฆ
 ฝนท่าทางว่าจะมีพายุ เรารู้สึกไม่สบายใจและอยากกลับให้
 ถึงบ้านก่อนที่พายุจะเกิด แต่ในไม่ช้าฝนก็ตกลงมา . . .
 เราทั้งสองเปียกและหนาวจนตัวสั่น

ภาพเลื่อนหายไปอีก . . . ตอนนี้เขาอยู่คนเดียวและ
ฉากได้กลายเป็นลูกไก่สี เหลืองซึ่งกำลังพักออกมาใหม่ ๆ
ในฉากนี้เต็มไปด้วยลูกไก่

เขารู้สึกตัวตื่น . . . (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 164-165)

เรื่องอัตชีวประวัติ ตัวละครสมมติความฝันขึ้นมาใน
การสนทนากับผู้อ่าน แสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดถึงตัวละครโดยตรง เช่น

คุณฝันว่าคุณได้รับเชิญให้ไปงานแสดงภาพเขียนของ
เทพศิริ เมื่อคุณไปถึง ทุกคนกำลังรออยู่ ทุกคนรอ
คุณอยู่ที่นั่นทั้งหมด เพื่อนในวัยหนุ่มทุกคนที่คุณรู้จัก หรือ
อย่างน้อยก็เคยรู้จัก ทุกคนรอคุณอยู่ เมื่อผมโผล่เข้าไป
เป็นคนสุดท้าย ภาพในห้องได้เปลี่ยนไปทันที คุณมองเห็น
หน้า ของผมเป็น หน้า ของคุณ หน้าของเพื่อนในอดีตและ
อนาคตของคุณทุกคนกลายเป็นหน้าแบบเดียวกัน เราเรียก
ชื่อทักทายกันได้ถูกต้อง แต่หน้าของเราเท่านั้นที่หน้าเปื้อ
หน้าที่ไม่มีรสนชาติ ไม่ผิดแปลกแตกต่าง ห่างไกล อ่างกว้าง
ผิดหวัง แผลงหน้า ความเศร้าที่เข้าครอบงำเราเป็น
ความเศร้าแปลก ๆ เหมือนคนที่คอยให้วันอาทิตย์ผ่านเข้า
มาหา ความเศร้าของเราไม่ใช่อารมณ์แต่เป็นการตระหนัก
ถึงความว่างเปล่า ล้มเหลว และอยากสารภาพ . . .
(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 222)

3.2.4.2 อนุภาคการฝันเพื่อง การฝันเพื่องเป็นการแสดงออก
ถึงอารมณ์ภายในเพื่อทดแทนอารมณ์ปรารถนาที่ถูกเก็บกดไว้ เป็นการใช้สัญลักษณ์
อย่างจงใจของนักเขียน (สัปดาห์ ปานุทัย 2520: 107) นักเขียนได้ใช้กลวิธี
สร้างอนุภาคการฝันเพื่องเป็นสื่อแสดงสัญลักษณ์ ได้แก่ เรื่องออกไปจากความมืด
เป็น เรื่องที่ตัวละครสำคัญใช้จินตนาการเพื่อ "ออกไปจากความมืด" ขณะกำลัง
โดยสารอยู่ในรณประจำทางที่แออัดยัดเยียด ตัวละครได้พาผู้อ่านให้ติดตามไปกับ
เรื่องราวความฝันเพื่องของตน 2 เรื่อง คือ การปล้นธนาคาร และ
การเลือกยิงรถยนต์ราคาแพง โดยการกดปุ่มและเดินทางไปกับความฝัน พฤติกรรม
ของตัวละครที่กระทำด้วยความรุนแรงในความคิดนี้เองที่เป็นสัญลักษณ์ เป็นการ

สร้างรูปธรรมขึ้นแทนนามธรรม คือ ความรู้สึกอึดอัดและกดดันของตัวละคร

ความรุนแรงที่แสดงออกมาจึง เป็นสัญลักษณ์แทนการปลดปล่อยและผ่อนคลายความ

เครียดในใจของตัวละคร ตัวอย่างเหตุการณ์ในช่วงแรกเป็นการนำเข้าสู่ความผันเฟื่อง

เรากำสั่งออกเดินทาง . . . หลับตาเสีย ถ้าคุณ
ยังมีมือว่างอยู่ข้างหนึ่ง และนิ้วของคุณยังกระดิกได้
ครบทุกนิ้ว ไม่เกาะติดกับเหล็กหรือราวโหนดเนื้ออันใด
คุณจงใช้มันให้เป็นประโยชน์ ไม่ห่างจากนิ้วของคุณมากนัก
โปรดสังเกตุปุ่มสีแดง 2 ปุ่ม ลักษณะของมันคล้ายปุ่มเครื่อง
ที่คุณใช้กดเวลาต้องการออกไปจากกล่องหรือจวนถึงที่หมาย
คุณจะเลือกกดปุ่ม โหนดที่สุดแต่แต่

ปุ่มแรกเราใช้ชื่อว่า ปุ่ม 'การปล้นธนาคารกรุงเทพฯ'
ปุ่มที่สอง เราใช้ชื่อว่า ปุ่ม 'การเลือกยิงตามสภกย'

คุณจะกดปุ่มโหนดก่อนก็ได้ เราจะ เดินทางไปด้วยกัน
จากกล่องที่ค่อนข้างอึดอัด เราจะ เดินทางออกไปจาก
ความมืด . . . ไปสู่ . . . ดินแดนอิสระที่ไฟฟ้า
ดินแดนซึ่งจัดมิไว้เฉพาะผู้กระทำ ไม่ต้อนรับผู้ถูกกระทำ
. . . ดินแดนแห่งความ เต็มที่สุดขีด

พร้อมหรือยัง เราจะออกเดินทางกันแล้ว ผมจะกดปุ่ม
แรกก่อน . . . (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 239-240)

ตัวอย่างเหตุการณ์ในช่วงที่สองนี้คือ เหตุการณ์ความผันเฟื่องของตัวละครโดยตรง

นี่คือการปล้นธนาคารกรุงเทพของสุชาติกับพวกพ้อง
ภาพกำลังเลือนหายไป . . . การปล้นธนาคารเป็นผล
สำเร็จ แต่ผมรู้สึกเสียใจเล็กน้อยที่การปล้นครั้งนี้ไม่มี
การเสียเลือดเนื้อ ผมเสียใจที่ไม่ได้ยิงคนเพราะไม่มี
ใครอยากให้อิง เสียงตะโกนก้องขึ้นมา หรือเสียงร้อง
ครวญครางอย่างเจ็บปวด . . . ให้ดังถึงที่สุด ให้เต็มที่
ให้สุดเสียงอย่างที่คิดไว้ตอนต้น ตอนนี้เป็นอันพับไป . . .
ผมกลับมายืนโหนดราวรถเมล์หนึ่ง เฉยกับเหงื่อไคล นมของ

ผู้หญิงคนนั้นยังพุ่งมาที่มหลัง เราคอยอย่างอดทนกับรถที่ติด
กัน เป็นพรวนกลางถนน คอยให้ไอพิษจากควันรถเข้าไปทำลาย
ระบบประสาทจนตายด้าน คอยวันหยุดสุดสัปดาห์ คอยต่อไป
ก็แล้วกัน . . . การปล้นธนาคารยุติแล้ว (สุชาติ สวัสดิ์ศรี
2531 : 243)

จะ เห็น ได้ ว่า การ ผัน เพื่อ งบ เป็นการ ปลด ปล้อ ย และ ระ บาย
ความ เครียด ของ ตัว ละ คร ซึ่ง ะ ะ ทำ ไม่ ได้ ใน โลก ของ ความ เป็น จ ริ ง เมื่ อ ตัว ละ คร ร ู้ สึก
อึด อัด ค ่อ ส ภาพ แวด ล้อม จึง มี การ ระ บาย ออก ด้วย การ จิน ตนาการ เป็น ภาพ ของ การ
ผัน เพื่อ งบ ถึง เหตุ การณ์ รุน แรง เพื่อ เป็น การ ผ่อน คลาย

3.2.4.3 ปราบกฎการณห์หลอน คือ ภาพหรือความรู้สึกหลอนที่เกิดขึ้น
ได้ ในขณะที่ร่างกายแลลิตใจกำลังอยู่ในภาวะที่อ่อนแอ เป็นการแสดงอารมณ์ภายใน
ของตัวละครซึ่งยากที่จะแสดงออกด้วยวิธีการอื่น เช่น เรื่องกำแพง ได้ใช้ปราบกฎการณห์
หลอน เป็น อนุภาค ใน เรื่อง

30 เมษายน

ผมกลับมาถึงบ้านก่อนพระอาทิตย์ตกดิน เมื่อออกไป
กลางทุ่งหน้านี้ จะ เห็น ไฟ ทุ่ง ลาม เสีย ญ่า แห้ง และ ชั่ง ข้าว โทด
เป็น ควัน ไช มง ลอย มา แต่ ไกล บาง ครั้ง เมื่ อ ลาม เข้า มา ไกล
บ้าน ผม จะ ออก ไป ดู เปลว ไฟ สี แสด พา ไอร้อน ระ ดู ลอย มา
ปะทะ ใบ หน้า ผะ ผั่ว หมอก ควัน จาก ชั่ง ข้าว แห้ง ลอย
ละ เลี่ย อยู่ เหนือ คัน นา เหมือน มี ะ ไร สัก อย่าง แยก หน้า หนัก ไว้
ข้าง บน มอง ดู เปลว ไฟ ที่ แล บ ประ ทุ ผม ร ู้ สึก สัว ขึ้น
มา เล็ก น้อย เมื่ อ เฟ้ง นาน ๆ จะ ร ู้ สึก เหมือน
ตัว ตั ม ทาก กำลัง เล่น ชี โกง ผม พา ตัว เอง หมุน คว้าง
ไป ใน สาย หมอก คล้าย โคน ผลัก ออก ไป เบื้อง หน้า
ตาลาย เพราะ มี แสง สาด จำ เข้า มา กระทบ แสง นี้
ค่อย ๆ ดิ่ง ตัว ผม ลอย สูง ขึ้น สูง ขึ้น ผม มอง เห็น
แสง จัน ทร ลอย เข้า มา ทา ค่อย ๆ เปลือง เลื่อ ฟ้า ออก
ที ละ ขึ้น ผม คิด ว่า เธอ ปล้อ ย ผม รุง รัง เธอ จำ แทบ ไม่ ได้
แก้ม ะ ะ ทุ ก ไหว ขึ้น ไหว ลง เสียง ลม พัด หวีว เส้น สาย
สี ต่าง ๆ ริ่ง พล่าน อยู่ ใน ความ มี ต . . .
(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531 : 178)

การใช้ชื่อนูภาคต่าง ๆ เป็นกลวิธีเสนอสัญลักษณ์ในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ แม้จะปรากฏใช้ไม่มากนัก แต่ก็ เป็นลักษณะพิเศษที่ปรากฏใช้ได้อย่างเหมาะสมและสอดคล้องกับการนำเสนอสัญลักษณ์

3.2.5 กลวิธีการปิดเรื่อง (ending) เป็นวิธีการที่นักเขียนเลือกใช้ ในตอนปิดเรื่องซึ่งเป็นการจบหรือการลงเอยของเรื่อง การปิดเรื่องเป็นส่วนหนึ่งของโครงเรื่อง ที่ผู้เขียนมักจะพิถีพิถันสร้างสรรค์ให้มีความดีเด่น เพื่อให้เกิดความประทับใจแก่ผู้อ่าน ในขณะที่ตอนเปิดเรื่องเป็นการบอกกล่าวเชิญชวนให้ลุ่มหลงรส การดำเนินเรื่องเป็นการควบคุมกระแสความสำคัญของผู้อ่านให้อยู่ในเงื่อนไขต่าง ๆ ตามเนื้อเรื่อง เหตุการณ์ ข้อขัดแย้ง เพื่อพุ่งไปสู่จุดสุดยอด (Climax) ของเรื่อง ซึ่งนักเขียนอาจจะใช้จุดสุดยอดนี้เป็นตอนปิดเรื่องก็ได้ ซึ่งเป็นจุดที่ความรู้สึกของผู้อ่านจะทวีขึ้นถึงขีดสุด หรือนักเขียนอาจปิดเรื่องภายหลังจุดสุดยอดก็ได้ ตอนปิดเรื่องจะเป็นตอนที่ปัญหาได้รับการคลี่คลายขยายตัว

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ ผู้วิจัยพบว่าเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ทุกเรื่องได้ใช้กลวิธีการปิดเรื่องด้วยการสร้างความประทับใจ เรื่องที่จบได้อย่างประทับใจนั้น คือเรื่อง que เมื่ออ่านจบลงแล้ว แต่ความคิดของผู้อ่านจะยังไม่จบตาม และมักทำท่าย หรือเชิญชวนการอภิปรายต่อไปอยู่เสมอ

กลวิธีการปิดเรื่องด้วยการสร้างความประทับใจในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ มี 5 วิธี ดังนี้

3.2.5.1 สร้างความประทับใจด้วยบทบรรยายในตอนปิดเรื่อง

มี 3 ลักษณะ คือ

บรรยายให้เห็นเหตุการณ์ ฉากบรรยายภาค

และตัวละครสัมพันธ์กันไป อาจมีการแทรกคำพูดหรือบทสนทนาสั้นสัญลักษณ์ ในลักษณะทิ้งไว้ให้คิด ได้แก่ เรื่องสงคราม ฉันทและเขา มนุษย์ข้อมือ วีรบุรุษใต้ฟ้าดิน อุบัติเหตุในอุงกระดาศ การเคลื่อนที่ของเหล็กหมายเลข 1 ชาวนากับนายห้าง ดอกไม้ กรอบหน้าต่าง บนที่ราบสูง แดดกรรม บนยอดไม้ ขอบคุ่มคะ

ลานทราย ฝรั่ง กุหลาบ นกและหนอน งูกินนา ลูกองุ่น คนบนต้นไม้
 มากับลมฝน ไม้เมา สิ่งหนึ่งสิ่งใดก็ดี ผนชืด คนและคนบ้า พายุ และ
 จบกริมห้วย เช่น

เรื่องวีรบุรุษใต้ฟ้าดิน นักเขียนปิดเรื่อง

ตรงจุดสุดยอด คือ พลทหารดอกไม้ สีขาว ตัวจริงซึ่งรูปจำลองของเขาถูก
 นำมาสร้างอนุสาวรีย์วีรบุรุษ ถูกประชาชนรุมประชาทัณฑ์

“ไอ้ไอ้ อนุสาวรีย์นั้นมันใครรู้ไหม พลทหารดอกไม้
 สีขาว” ฉันทะโกนซ้ำซาก พยายามบอกให้พวกเขาเข้าใจ
 ไม่มีใครสนใจฟังคำพูดของฉัน ตำรวจที่ตรึงกำลังล้อมฉันอยู่
 ถูกพลังฝูงชนตีแยกจากกัน ประชาชนผู้มีความมืดบดตาพุ่งตรง
 ถึงตัวฉัน ช่วยกันขยี้ยุด รุมตีฉันด้วยมือไม้และหิน ฉัน
 ล้มลงพยายามบอกพวกเขาว่าฉันเป็นใคร เขาควรจะทำลาย
 รูปปั้นกลลวงไม่ใช่ทำลายฉัน แต่ทุกอย่างเข้าไปเสียแล้ว
 กระแสคลื่นแห่งความบ้าคลั่งได้ครอบงำพวกเขา ไว้นานเกินที่
 พระอาทิตย์จะส่องแสงถึง ฉันนอนอยู่ใต้พวกดินของเขา และ
 ฉันมองไม่เห็นอนุสาวรีย์ของฉันอีกเลย
 (สุวัฒน์ ศรีเชื้อ 2518: 121)

เรื่องจบลงด้วยการตายของตัวละคร เพราะความไม่รู้และเข้าใจผิด การบรรยายของ
 นักเขียนในตอนปิดเรื่อง เป็นสัญลักษณ์ที่เย้ยหยันและเสียดสีค่านิยมในการยกย่องวีรบุรุษ
 อย่างเจ็บปวดที่สุด และชวนใจผู้อ่านให้หันกลับมาพิจารณาความคิดความเชื่อของ
 ตนเองในอีกแง่มุมหนึ่ง

บรรยายเหตุการณ์มี 2 ลักษณะ คือ บรรยายเหตุการณ์ใน
 เรื่องผ่านการเล่าของตัวละคร ได้แก่ เรื่องออกไปจากความมืด ปิดเรื่องโดยให้ตัวละคร
 เดินทางมาถึงจุดหมาย

ป้ายจอตลอดข้างหน้าจะถึงอีกไม่ช้า นี่คือนัดหมายสำหรับการ
 เดินทางของผมในเช้าวันนี้ ผมกำลังจะออกไปจากความมืดอีก
 ครั้งหนึ่ง และใช้สิทธิที่จะสุดศวันพิชร่วมกับคนอื่นต่อไป เพื่อมี
 กำลังทำงานให้นายจ้างที่สำนักงาน ให้ดีที่สุด สมบูรณ์ที่สุด คุ้มค่า

ที่สุด

เหมือนกับวันที่ผ่านมา...มองลอดหน้าต่างออกไปข้างนอก
ผมเห็นแมวตัวหนึ่งนอนไล่ตะลักสงบนิ่งอยู่ริมถนน เลือดแห้งกรัง
ของมันยัง เกาะอยู่ที่ชนสีน้ำตาลและพื้นซีเมนต์ มันคือเหยื่อที่แท้
จริงรายแรกของผมประจำเช้าวันนี้...

ผมกดปุ่ม 1 ครั้ง และคิดว่าทุกอย่างในความมืดคงจบลง
ด้วยดี

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531 : 247)

นักเขียนได้บรรยายเหตุการณ์ในตอนปิดเรื่อง เป็นสัญลักษณ์ที่ผู้อ่านต้องตีความ การ
ที่ตัวละครเห็นซากศพแมวที่ถูกรถทับนอนอยู่ริมถนน และกล่าวว่ามันเป็น "เหยื่อ" ที่
แท้จริงรายแรกของเขา สอดคล้องกับการแสดงออกซึ่งตีความได้เป็นสัญลักษณ์โดย
ตลอดทั้งเรื่อง จากการที่ตัวละครหันเหไปถึงเหตุการณ์รุนแรงที่เขาได้อยู่ในฐานะของ
ผู้กระทำบ้าง เพราะในความเป็นจริงเขาเป็นผู้ถูกกระทำ คือถูกสภาวะแวดล้อม
บังคับให้ต้องจ่ายอม "ซากศพแมว" ที่ตกเป็นเหยื่อนี้จึงเป็นสัญลักษณ์ถึงความไร้ค่าของ
ชีวิตในสังคมปัจจุบันซึ่งต้องตกอยู่ในภาวะเป็นผู้ถูกกระทำ

การบรรยายเหตุการณ์อีกลักษณะหนึ่ง เป็นการบรรยาย
เหตุการณ์ที่ไม่ได้ต่อเนื่องหรือสัมพันธ์กับเรื่องแต่อย่างใด แล้วปิดเรื่องลงไปเฉย ๆ
ทิ้งให้ผู้อ่านตีความทำความเข้าใจเอง สิ่งที่ไม่สัมพันธ์กันนี้เป็นสัญลักษณ์ที่นักเขียนนำ
เข้ามาอธิบายสาระสำคัญของเรื่อง ได้แก่ เรื่องความเจ็บ บิดเรื่องด้วย
"เสียงจากความเจ็บ" เป็นประกาศข่าวจากวิทยุเรื่องสงครามเวียดนาม

"...จากการโจมตีครั้งใหญ่ของพวกเขาเวียดกงตามเมืองต่าง ๆ
เมื่อฤดูฝนที่ผ่านมา นั้น รัฐบาลเวียดนามจะได้จ่ายค่าทำขวัญให้
แก่ราษฎรที่บาดเจ็บล้มตายไม่ต่ำกว่า 21,000 คน ในจำนวน
นี้เสียชีวิตประมาณ 6,000 คน ครอบครัวของผู้เสียชีวิตจะได้
รับค่าทำขวัญ ถ้าหากผู้เสียชีวิตอายุต่ำกว่า 18 ปีจะได้ศพละ
372 บาท ส่วนบ้านเรือนที่เสียหายไม่ถึงครึ่งจะได้รับค่าเสียหาย
หลังละ 254 บาท..."

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531 . 134)

เนื้อหาข่าวจากวิทยุแสดงให้เห็นมหันตภัยที่มนุษย์ได้รับจากสงคราม ซึ่งเป็นเรื่องใหญ่ที่มนุษย์ทุกคนควรสนใจและร่วมกันหาทางแก้ไข แต่เนื่องจากเสียงข่าวจากวิทยุดังขึ้นมาในขณะที่ตัวละครในเรื่องต่างหมกมุ่นกับความคิดของตนเอง แม้จะอยู่ร่วมกันในที่เดียวกันแต่ก็ไม่มีใครสนใจใครทั้งยังขาดความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน นักเขียนจึงเรียกเสียงจากวิทยุว่าเป็น "เสียงจากความเจ็บ" เป็นสัญลักษณ์หมายถึงสภาวะที่มนุษย์ขาดความสัมพันธ์กัน ทั้งให้ผู้อ่านคิดต่อไปถึงการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมว่า หากสังคมยังคงอยู่ในสภาวะของ "ความเจ็บ" ปัญหาความเดือดร้อนทุกข์ยากของมนุษย์จึงยังคงอยู่ต่อไปเนื่องจากไม่มีผู้สนใจแก้ไข

บรรยายการกระทำหรือความคิดของตัวละครสำคัญ ได้แก่ เรื่องอัตชีวประวัติ ไอ้ดิ่ง - ต๋อง สงครามในหลุมฝังศพ ความหวังของปัญญา ไบไบ ไบไบที่หายไป ประมุขเพลิง ทะเลปลิง และ ผันในฤดูเก็บเกี่ยว เช่น

เรื่องอัตชีวประวัติ ปิดเรื่องด้วยการที่ตัวละครแสดงทางออกทางออกแก่ผู้อ่าน เพื่อให้พ้นจากอิทธิพลของการโฆษณาและให้เป็นตัวของตัวเอง การกระทำนี้เป็นสัญลักษณ์ทั้งท่ายให้ผู้อ่านนำมาคิดต่อ

ทันทีเหมือนไม่รู้สีก

ผมกำก้อนหินที่โยนเล่นไว้ในมือ

เขวี้ยงอย่างสุดแรง ไปยังกระจกที่อยู่ตรงหน้า

ฟังเสียง เปรี๊ยะปร่าแงแตกละ เอียดอยู่กับความเจ็บ

นั่นแหละพวกคุณจึงล้มตาย

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 226)

จะเห็นได้ว่านักเขียนได้ใช้การทำลายกระจก เป็นสัญลักษณ์แทนการทำลายมายาภาพคือการโฆษณาที่เป็นเหมือนการสร้างภาพลวงตา

3.2.5.2 สร้างความประทับใจด้วยบทพรรณนาในตอนปิดเรื่อง

ได้แก่ เรื่องรถไฟเด็กเล่น งู และเรื่องลูกพ้อคนหนึ่ง (ฉากไม้เหมือนหมาเลีย) เช่น

เรื่องรถไฟเด็กเล่น นักเขียนได้พรรณาย้ำความเดิม
ที่ได้ย้ำมาตลอดเรื่อง ถึงเรื่องที่ตัวละครคิดว่าตนถูกรถไฟเด็กเล่นชนตายไปแล้ว
และไม่รู้ว่ เรื่องเกิดขึ้นเมื่อใด "รถไฟเด็กเล่น" และการที่ตัวละครถูกรถไฟ
เด็กเล่นชนตาย เป็นสัญลักษณ์ซึ่งต้องตีความ ซึ่งนักเขียนได้พยายามย้ำเน้นถึงจุดนี้
ตั้งแต่แรกเปิดเรื่อง

ผมจำไม่ได้จริง ๆ ว่าเรื่องนี้เกิดขึ้นเมื่อไร จำได้แต่ว่า
หลังจากที่ผมบอกแม่ว่าผมส่งพี่ชาย เข้าโรงพยาบาลโรคจิต
เรียบร้อยแล้ว ผมรู้สึกมีความสุขขึ้นมาอย่างบอกไม่ถูก และ
ในทันทีผมก็นึกขึ้นมาได้ว่าผมได้ตายไปแล้ว

ตายไปเพราะรถไฟเด็กเล่นขบวนนั้น . . .

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 208)

3.2.5.3 สร้างความประทับใจด้วยบทบรรยายและพรรณนา
ได้แก่ เรื่อง มาจากไหน มาอย่างไร จะไปไหน การเดินทางไปสู่ท้องทุ่ง
และเรื่องนกสีเหลือง เช่น

เรื่องการเดินทางไปยังท้องทุ่ง ปิดเรื่องด้วยการ
บรรยายขบวนทามศพ และพรรณนาความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร สัมพันธ์กับการ
บรรยายฉากบรรยากาศ ให้แนวคิดที่น่าสนใจ ทั้งให้ผู้อ่านเก็บมาคิดต่อ

เมื่อคนสี่คนใช้ไม้ไผ่เป็นคานสอดเข้ากับเชือกที่ผูกติด
อยู่กับโลงศพ ยกขึ้นแบกบนบ่าและเริ่มออกเดิน ชายชรา
ยื่นกายลุกขึ้นช้า ๆ หันมามองข้าพเจ้าไม่พูดอะไร ค่อย ๆ
เดินตามขบวนทามศพทางออกไป ข้าพเจ้ายังยืนนิ่งอยู่ที่เดิม
ไม่ว่าจะมองแง่ไหน บางทีความตายก็เกิดขึ้นผิดกาลเทศะ
สิ่งต่าง ๆ ในโลกนี้บางครั้งก็เกิดขึ้นผิดกาลเทศะเช่นกัน
ลมเย็นแผ้วผ่านง่ามมือไปเบา ๆ รู้สึกสะท้านเพราะความ

หนาวของอากาศยามเช้า ขบวนการเคลื่อนที่ออกไป
วัดกลางนามองเห็นอยู่ไม่ไกล สองข้างทางต้นข้าวออกรวง
อร่าม เสียงหวูดรถไฟแว่วมาแต่ไกลและค่อยเงียบหาย

ข้าพเจ้าหันหลังกลับมาตามทางเดิม รู้สึกแสงจ้าจาก
ดวงอาทิตย์สาดเข้าเล่นงาน จนต้องหลบตาลงมองพื้นดิน

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 168)

นักเขียนได้ใช้ "แสงจ้าจากดวงอาทิตย์" ที่สาดเข้า "เล่นงาน" ในความรู้สึกของ
ตัวละครเป็นสัญลักษณ์ย้ำประเด็นที่สิ่งต่าง ๆ ต้องตกอยู่ใต้วิถีหรือกฎแห่งธรรมชาติ
โดยใช้ดวงอาทิตย์เป็นสัญลักษณ์ เป็นการจบเรื่องโดยการทิ้งให้คิด

3.2.5.4 สร้างความประทับใจด้วยการใช้บทสนทนา เป็นสัญลักษณ์,
ทิ้งให้คิด ได้แก่ เรื่องสะพาน กำแพง แผลเป็น ดันทาง และ เข้าวันหนึ่ง
เช่น

เรื่องสะพาน ปิดเรื่องด้วยบทสนทนายาระหว่างตัวละคร
"ผม" กับ พ่อ ถึง "ลุงเฒ่า" "ผม" ถามพ่อว่าลุงเฒ่าจะตายแน่หรือ พ่อตอบ
แม่รับแม่รู้ว่า "แกเสียใจที่แมวของแกหายไป" และมีคนเห็นแมวของแกเดิน
อยู่บน "สะพาน" และ "ผม" ก็จำได้ว่าลุงเฒ่าเคยพูดว่า "ข้าแน่ใจ ข้าไม่หวัง
มันทรอก แมวมันคงเอาตัวรอดได้ . . ." การที่แมวของลุงเฒ่าหายไปและมีคน
เห็นว่ามันเดินอยู่บนสะพาน จะเห็นได้ว่านักเขียนได้ใช้ "แมว" และ "สะพาน"
เป็นสัญลักษณ์ "สะพาน" เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความเปลี่ยนแปลงขึ้นในท้องถิ่น เป็น
หนทางที่เชื่อมโยงระหว่างสิ่งใหม่กับสิ่งเก่า และนำความเจริญให้เข้ามาถึง การที่
นักเขียนกล่าวถึง "แมว" ของลุงเฒ่าที่หนีหายไปและมีผู้พบว่ามันเดินอยู่บนสะพาน
"แมว" เป็นสัญลักษณ์ของผู้ที่สามารถปรับตัวให้เข้ากับความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้
ซึ่งนักเขียนได้ใช้เหตุการณ์ที่เป็นสัญลักษณ์ผ่านบทสนทนาของตัวละคร เพื่อสรุป
แนวคิดสำคัญของเรื่อง

3.2.5.4 สร้างความประทับใจด้วยการบรรยายตัวละครสัมพันธ์

กับฉากบรรยากาศ และบทสนทนาหรือคำพูดที่สื่อสัญลักษณ์ ได้แก่ เรื่องสวรรค์ และ คีท เช่น

เรื่อง คีท ปิดเรื่องด้วยการใช้บทสนทนายาระหว่างตัวละครสำคัญไขสัญลักษณ์ บรรยายตัวละครและบรรยายฉาก เป็นการปิดเรื่องอย่างมีความสุข เพราะตัวละครสำคัญสามารถเอาชนะความชั่วร้ายในใจตนได้

"จุง" สีเต็มพยายามขยับริมฝีปาก เกิดเสียงแผ่วเบา
"ตะเข้ไม่มีแล้ว จุง ไม่ต้องกลัวมัน"

"นอนเสียเถิดสีเต็ม" จุงบุญปลุกพูดพลางบีบแขนของเขา
เบา ๆ พยายามกลั่นน้ำตา

"มันตายแล้ว" สีเต็มพูดเสียงแผ่ว "ผมฆ่ามันเอง"

ข้างนอกห้อง แดดอ่อนยามเย็นกระจายทั่วยอดไม้ นกร้อง
กังวาน ลมแผ่วเบาเยือกเย็นและสงบ เงียบ เหมือน เวลาหลัง
พายุผ่าน

(นิคม ราวา 2527: 54-55)

การที่สีเต็มบอกจุงบุญปลุกว่า เขาฆ่าจะเข้ตายแล้ว
ไม่ต้องกลัวมันคือ การที่สีเต็มเอาชนะใจตนเองได้โดยเด็ดขาดแล้ว "คีท" ได้
สงบแล้ว วัตรกรรมของสีเต็ม เป็นตัวอย่างและกำลังใจให้ข้อคิดแก่ผู้อ่านถึงการ
เอาชนะใจตนเองด้วยความเด็ดเดี่ยว เข้มแข็ง และมีนาคง

กลวิธีการปิดเรื่องในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ไม่ว่าจะเป็นการบรรยายในลักษณะ
ต่าง ๆ การพรรณนา บทสนทนา มีความเด่นที่การจบเรื่องโดยทิ้งให้ผู้อ่านได้คิดต่อ
ทำให้เกิดความประทับใจ ไม่ว่าจะจบแบบสุข แบบเศร้า แบบหักมุม แบบความเป็น
จริงในชีวิต หรือแบบทิ้งท้ายก็ตาม ความน่าสนใจประการสำคัญอยู่ที่ผู้อ่านมักจะเกิด
ความรู้แจ้งและเข้าใจสัญลักษณ์ได้ในตอนปิดเรื่องนี้เอง ทำให้เกิดความคิดที่แตกฉาน
งอกงามต่อไปอีกมากกว่าการคิดตีความและต่อเนื่องไปจากสัญลักษณ์ที่นักเขียนสื่อมา ให้
จุดสำคัญ คือ การปิดเรื่องจะเป็นการเสนอหรือเป็นสัญลักษณ์ ในจุดที่เด่นที่สุดจึงสร้าง
ความประทับใจได้ลึกซึ้ง และตีความสัญลักษณ์ได้

3.2.6 กลวิธีการเลือกใช้ผู้เล่าเรื่อง หรือมุมมอง (point of view)

กลวิธีเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง คือ การที่นักเขียนเลือกสรรผู้ทำหน้าที่ถ่ายทอดเรื่องราวหรือที่เรียกว่า "ผู้เล่าเรื่อง" นั่นคือ "เรื่องเล่าตามทัศนะใคร" (กุหลาบ มัลลิกะมาส 2521: 116)

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ พบว่านักเขียนเลือกใช้ผู้เล่าเรื่อง 3 วิธี ดังนี้

3.2.6.1 เลือกใช้ตัวละครเป็นผู้เล่าเรื่อง ได้แก่ ใช้ตัวละครสำคัญเล่าเรื่องของตนเอง และ ใช้ตัวละครรองเล่าเรื่องของตัวเอง

วิธีการใช้ตัวละครสำคัญเล่าเรื่องของตนเอง ผู้วิจัยพบว่า ผู้วิจัยพบว่า สุชาติ สวัสดิ์ศรี นิยมใช้ผู้เล่าเรื่องประเภทนี้มากที่สุด

ได้แก่ เรื่องมาจากไหน มาอย่างไร จะไปไหน การเดินทางไปยังท้องทุ่ง กำแพง รถไฟเด็กเล่น อัฒจันทร์ระวีติ ออกไปจากความมืด นอกจากนี้ ได้แก่ เรื่องใบไม้ที่หายไป กรอบหน้าต่าง นกสีเหลือง ความในใจของกระดุกจรเข้ วีรบุรุษใต้ฟ้าดิน สงครามในหลุมฝังศพ และ เรื่องการเคลื่อนที่ของ เหล็กหมายเลข 1

ตัวอย่างที่แสดงถึงการใช้ตัวละครสำคัญเล่าเรื่องของ

ตนเอง เช่น

มีคนเป็นอันมากได้เกิดมาและก็ตายไปอย่างไม่แน่ใจ
ในคุณค่าความเป็นคนของตัวเอง กระดุกของเขา
เหล่านั่นกองทับถมกันคนแล้วคนเล่า แต่พื้นโลกก็ยังไม่
สูงพอที่จะสัมผัสสัจธรรมของฟ้าสูงได้ คุณคงไม่รังเกียจ
ที่จะได้รู้เรื่องราวของคนที่ยังมีชีวิตอยู่อย่างผม อ้อ
นี่ก็ว่าเป็นวีรกรรมอะไรเลย ขอให้นี่ก็ว่าเป็นเรื่องราว
ของคนที่ไม่อยากตายไปพร้อมกับเครื่องหมายลบ เท่านั้น
จากเรื่องความในใจของกระดุกจรเข้ (สุชาติ สวัสดิ์ศรี,
บรรณาธิการ: 291)

กลวิธีการใช้ตัวละครสำคัญเล่าเรื่อง
ของตนเองทำให้เกิดความสมจริง ในลักษณะคล้ายได้ฟังใครคนหนึ่งระบายความ

ในใจ ถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิต อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดสู่ผู้อ่านโดยตรง ทำให้เกิดความรู้สึกมีชีวิตชีวาและรู้สึกใกล้ชิดกับตัวละครเหมือนได้รู้จัก เรื่องสั้น แนวสัญลักษณ์ที่เลือกใช้ผู้เล่าเรื่องประเภทนี้มักใช้การบรรยายแบบกระแสสำนึก* และเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่เลือกใช้ผู้เล่าเรื่องวิธีนี้จะสื่อสัญลักษณ์ทาง "สายตา" หรือความรู้สึกนึกคิดของผู้เล่าเอง ดังนั้นตัวละครฝ่ายตรงกันข้ามกับตัวละครผู้เล่าเรื่องจึงอาจกลายเป็น "กองทัพปีศาจ" เช่น เรื่องความในใจของกระตูกจรเข้ ผู้อ่านจึงมักจะสนใจตรงจุดกระแสความคิดของตัวละครสำคัญผู้เล่าเรื่องมากกว่าลักษณะทางกายภาพ ตัวละครมักจะใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 แทนตนเองว่า ฉัน ผม หรือ ข้าพเจ้า เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของตน มุมมองที่ถ่ายทอดจากผู้เล่าประเภทนี้เป็นเพียงทัศนะของปัจเจกชน ผู้มีเสรีภาพทางความคิด อาจไม่ใช่มาตรฐานที่สังคมยอมรับ แต่ผู้อ่านจะได้รับแง่คิดที่น่าสนใจ ได้เพิ่มพูนประสบการณ์ และช่วยให้มีโลกทัศน์ที่กว้างขวางยิ่งขึ้น

ส่วนวิธีการที่ให้ตัวละครรองเล่าเรื่องของตัวละครสำคัญ และตัวละครอื่น ในฐานะเป็นผู้ได้ประสบเรื่องราวหรือมีส่วนร่วมในเหตุการณ์ ได้แก่ เรื่องสงคราม สะพาน คนและคนบ้า ไม้เฒ่า ผลเป็น และ เรื่องเอกสิทธิ์ชน เช่น

เขาไปแล้ว ไปจากห้องที่เคยหมกตัวอยู่มาเป็นสิบปีอย่าง
 คุ่มคำเข้า ไต่ตรงริมหน้าต่างมุ้งลวดของเขาแทบจะไม่มี
 อะไรเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเป็นกongหนังสือตำรากฎหมาย
 ขวดบรรจุพันธุ์ไม้ประหลาดเขียวชืด รูปถ่ายในกรอบตั้งโต๊ะ

* กระแสสำนึก หรือ กระแสจิตสำนึก (stream of consciousness) เป็นศัพท์ทางจิตวิทยาที่นักจิตวิทยาชื่อ วิลเลียม เจมส์ ได้บัญญัติขึ้นในปี ค.ศ. 1980 หมายถึง "ในเวลาที่เหมาะสมหนึ่งคน ๆ หนึ่งสามารถตระหนักถึงความรู้สึก อารมณ์ ความทรงจำ รำลึก ที่หลั่งไหลพุ่งพรูออกมาอย่างติดต่อกันไม่ขาดสาย" เมื่อ นักเขียนได้บันทึกกระแสจิตสำนึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร ก็เลยกลายเป็นศิลปะการ ประพันธ์ชนิดหนึ่ง (บรรจง บรรจงศิลป์ 2528: 38)

เฉพาะสิ่งหลังนี้ข้าพเจ้าเก็บใส่กระเป๋ำเดินทางให้เขา
แต่กลับถูกหยิบออกมาตั้งโต๊ะตั้งเดิมโดยตัวเจ้าของรูปถ่าย
พร้อมกับบอกเขาว่า

"เอาไว้นี้แหละ ก้อ - ให้อวดต่างหน้าเป็นที่ระลึกในยาม
คิดถึงไงล่ะ"

ด้วยสำเนียงล้อเลียนแจ่มใส ข้าพเจ้าพลอยสบายใจ
เข้าทยอยออกไปว่า

"แล้วไอ้นี้อะ ไม่เอาติดไปเพื่ออยากจะเมาแล้วไม่มี
อะไรให้เมา" ข้าพเจ้าหมายถึงพันธ์ไม้เขียวชืดในขวดปรินต์
รูปร่างสลับเหลี่ยม . . .

จากเรื่องไม้เมา (วัฒน์ วรรลยางกูร 2529 ข: 69)

ผู้เล่าเรื่องประเภทนี้มักใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 แทน

ตนเอง เช่น ผม ข้าพเจ้า แต่ บางเรื่องตัวละครที่เป็นผู้เล่าก็ไม่ได้ใช้สรรพนาม
แทนตัว เช่น เรื่องเอกสิทธิ์ชน ของ สุรัชย์ จันทิมาธร และมักใช้สรรพนามบุรุษที่ 3
กล่าวแทนตัวละครที่เล่าถึง เช่น หล่อน เขา หรือกล่าวถึงโดยเรียกตามลำดับ
เครือญาติตามแบบวัฒนธรรมไทย เช่น พ่อ ลุง เฒ่า หรือเรียกตามลักษณะทางกายภาพ
ของตัวละคร เช่น หญิงเฒ่า หญิงสาว เจ้าหนูน้อยตัวเล็ก เจ้าตัวโต เป็นต้น
มุมมองจากผู้เล่าเรื่องประเภทนี้จะจำกัดตามธรรมชาติการรับรู้ของมนุษย์ ผู้เล่าจะ
ถ่ายทอดเหตุการณ์ เรื่องราวและพฤติกรรมของตัวละครอื่น แต่ก็ไม่สามารถล่วงรู้ถึง
เรื่องราวภายในจิตใจของตัวละครเหล่านั้น นอกจากเป็นการแสดงความรู้สึกหรือการ
คาดเดา เช่นเดียวกับที่ผู้อ่านจะต้องตีความเอาเองเช่นกัน เรื่องราวของตัวละคร
ที่ผู้เล่าถ่ายทอดมาให้โดยไม่วิพากษ์วิจารณ์นี่เองที่เป็นสัญลักษณ์

3.2.6.2 เลือกใช้นักเขียนเป็นผู้เล่าเรื่องโดยไม่ปรากฏตัวออกมา
แต่จะบรรยายไปตามเรื่องราวที่เกิดขึ้น มีวิธีการเล่า 2 ลักษณะ คือ

เล่าในลักษณะที่ผู้เล่าเป็นผู้ล่วงรู้ทุกสิ่งทุกอย่างเกี่ยวกับตัวละครแม้กระทั่งอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด และเล่าในลักษณะที่ผู้เล่าเป็นเหมือนผู้แนะนำตัวละครให้ผู้อ่านได้รู้จัก

การเล่าวิธีแรกนี้ผู้เล่าเป็นเสมือนพระเจ้าคือสามารถหยั่งรู้ทุกสิ่งรู้ทุกสิ่ง แต่ผู้เล่าก็จะเลือกเปิดเผยบางสิ่งและผูกเงื่อนงำในบางเรื่อง ซึ่งนักเขียนจะมีอิสระในการเขียนอย่างเต็มที่ โดยไม่ต้องหาเหตุผลมายืนยันในสิ่งที่ตนเขียน เช่น เรื่องความเจียบ คนบนต้นไม้ มากับลมฝน สึก เข้าวันหนึ่ง อุ้มงั้ม แดกกรรม อุบัติเหตุในอุโมงค์กระดาษ มนุษย์ข้อมือ บนที่ราบสูง จบกริมห้วย บนยอดไม้ ดอกไม้ จากหินสู่ดิน ความหวังของบัญชา เป็นต้น เช่น

เธอกำลังเผชิญกับความหวาดหวั่น เหนือขึ้นไปทั่วชุมชน
มือเท้าเย็น หัวใจเต้นระทึก . . .

เพื่อนบ้านตรงข้ามหลังแรกอยู่ห่างออกไปไม่กี่ไกล แต่ในความ
รู้สึกของเธอดูเหมือนอยู่เกินสุดกู่ บัดนี้เธอกับผู้คนทั่วไปกำลัง
ถูกกระแสน้ำรอบล้อมจนกลายเป็นดาวสมุทรเคราะห์ มองไป
ทางใดเห็นแต่น้ำและน้ำสีคล้ำสลับปรก แม้เธออยากอ่อนแอ
อยากเห็นแก่ตัวแต่เธอก็รู้ดีว่า หากไม่จำเป็นจริง ๆ แล้ว
คงไม่มีเพื่อนบ้านคนใดออกนอกบ้านพ้นชายคาเข้ามาช่วยเหลือ
ทุกคนคงอยากนั่งนอนบนวิมานกลางน้ำของตนมากกว่าออกมา
เดินลุยน้ำ . . .

จากเรื่องงู (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2527: 23)

เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ใช้กลวิธีเล่าเรื่อง

วิธีนี้มากที่สุด ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่าเพราะสื่อสัญลักษณ์ได้ง่าย เนื่องจากนักเขียนสามารถบรรยายหรือแทรกการแสดงความหมายบ่งแสดงสัญลักษณ์ หรือช่วยไขสัญลักษณ์ตรงจุดใดก็ได้ที่เห็นว่าเหมาะ โดยไม่ถูกจำกัดเหมือนผู้เล่าเรื่องประเภทอื่น มุมมองจากผู้เล่าประเภทนี้จึงเห็นได้รอบทิศทาง

ส่วนการเล่าเรื่องในฐานะที่ผู้เล่าเป็นเหมือนผู้แนะนำ
ตัวละครนั้น ผู้อ่านจะต้องตีความเองจากเหตุการณ์ พฤติกรรม หรือจาก

บทสนทนาของตัวละครที่นักเขียนผู้ไม่ปรากฏตัวเป็นผู้เล่าถ่ายทอดไปให้โดยไม่
สอดแทรกความรู้สึกนึกคิดส่วนตัวลงไป เรื่องที่ใช้ผู้เล่าประเภทนี้มักใช้บทสนทนา
ในการดำเนินเรื่องมากกว่าบรรยาย เช่น เรื่องคนค้ำน้ำ บ่ายของหมอกควัน
สิ่งที่หล่อนพอจะทำได้ ต้นทาง ความเปลี่ยนแปลง ปล่อยนง ผันแล้ง
ชานาและนายห้าง สวรรยา และเรื่องเด็กน้อยกับคนเฝ้าศาลเจ้า เป็นต้น
เช่น

ไม่เบาเลย เลย หล่อนสะบัดหัว พยายามอดกลั้น
จนหน้าตาหมองคล้ำ ด้วยอาการงุนงง เขาละจาก
พายแล้วใช้ชายเสื้อชุบน้ำแฉกหน้าผากของหล่อน

ทนเอาหน่อย เขาปลอบคล้ายคนละเมอ มันจะอยู่
อีกไม่นานหรอก

ฉันทนไม่ไหวแล้ว หล่อนข่มชายเสื้อในกำมือ

จะอย่างไรได้เล่า เงามก ๆ เงิน ๆ หันรี
หันขวาง

ฉันอยากจะ ฉันกำลังจะ คำพูดของหล่อนขาดหาย
อยู่แค่นั้น เอนตัวไปพึ่งเขา ยกมือขึ้นปิดหน้าแล้วเริ่มต้น
ร้องไห้

จากเรื่องสิ่งที่หล่อนพอจะทำได้ (นิคม รายวา 2527: 85)

เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่ใช้กลวิธีเล่าเรื่องลักษณะนี้ นักเขียน

มักสื่อสัญลักษณ์ผ่านคำพูดและพฤติกรรมของตัวละครเป็นสำคัญ โดยจะเลือกใช้ทัศนะของ
ตัวละครที่สามารถจะเสนอสัญลักษณ์ออกมาได้ เช่น เรื่องสิ่งที่หล่อนพอจะทำได้ นิคม รายวา
ได้ใช้บทสนทนาและถ้อยรำพึงของตัวละครสื่อสัญลักษณ์ ผ่านตัวละครที่เป็นสัญลักษณ์
แสดงพฤติกรรมแทนอารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ที่กลัวภัยสงคราม และสะเทือนใจต่อ
มรดกกรรมเพื่อนร่วมโลกที่ประสบภัยสงคราม เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์เรื่องนี้ได้สะท้อน
ความรู้สึกประหวั่นพรึง และ ทวาดกลัวภัยสงครามของประชาชนในแถบอินโดจีน
ออกมาอย่างชัดเจน

3.2.6.3 เลือกใช้กลวิธีหลายอย่างปนกัน เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์

ที่ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องประเภทนี้มีเพียงเรื่องเดียว คือ เรื่องฉันและเขา ของ สุชาติ สวัสดิ์ศรี โดยนักเขียนได้แบ่งการเสนอเรื่องออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนของ "ฉัน" และส่วนของ "เขา" ในส่วนของ "ฉัน" ใช้ผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่ 1 "ฉัน" เล่าเรื่องของตนเองซึ่งมีความสงสัยต่อสิ่งต่าง ๆ ที่ได้กระทำหรือต้องกระทำ หรือคิดที่จะกระทำ ซึ่ง "ฉัน" ต้องการแสวงหาคำตอบให้กับตนเอง เช่น

ฉันเศร้าและมีจิตสำนึกทหู่ . . . ฉันรู้ . . .
 ฉันรู้สึกมานานแล้ว นานมากก่อนที่จะมองเห็น ได้กลิ่น
 และลงมือสัมผัส จะต้องมียะโรบางอย่างผิดไปจากสิ่ง
 ธรรมดาสามัญที่เคยมีอยู่ มันอาจไม่ใช่ตัวคนที่แท้จริง
 ของฉัน อาจเป็นเพียงของเทียมที่ฉันได้มาจากคนอื่น
 ครั้งหนึ่งอาจมาจากหนังสือ อีกครั้งหนึ่งอาจมาจากคนอื่น
 ครั้งหนึ่งอาจมาจากหนังสือ อีกครั้งหนึ่งอาจมาจาก
 ตนเอง . . .

ฉันกำลังแสวงหาอะไรบางอย่างที่ยิ่งใหญ่กว่า แต่อะไร
 ทั้งปวงดูเหมือนถูกสร้างขึ้นมาอย่างต่ำช้าด้วยกันทั้งนั้น ฉัน
 มีความรัก ฉันรักความขาวของหญิงสาว ความสะอาดของ
 เรือนผม ความอวบอืดของส่วนลัด ส่วนโค้งของด้านหลัง
 ปรีน่อง ขั้วแขนเรียวงาม ดวงตาแจ่มใส รอยยิ้มบริสุทธิ์
 และการขมวดคิ้วด้วยความใคร่ แต่การทำเป็นพระเอกของฉัน
 เช่นในหนังสือ บางทีเป็นสิ่งหลอกลวงกันชัด ๆ พวกนักเขียน
 ทั้งหลายพยายามป้องกันไม่ให้คนมองความจริง เพลงรักทั้งหลาย
 ก็แสนจะทุเรศ ฉันต้องการเป็นตัวของตัวเอง

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 112, 116)

ในส่วนของ "เขา" ผู้เล่าเรื่องคือ
 นักเขียนผู้ไม่ปรากฏตัว เป็นผู้หยั่งรู้และได้เล่าเรื่องของ "ฉัน" โดยใช้สรรพนาม
 บุรุษที่ 3 แทน "ฉัน" ว่า "เขา" เช่น

ความคิดที่เขามีอยู่ไม่ใช่สิ่งที่ถูกซ่อนอยู่ในใจอีกต่อไปแล้ว แต่หากเป็นความหมายมันบั้นมือ เวลานี้มันไม่ใช่ความรู้สึกที่ออกมาจากหนังสือ ไม่ใช่การตั้งคำถามจากเพื่อนร่วมชั้นเรียนในมหาวิทยาลัย ไม่ใช่ความปรารถนาที่จะบดขยี้ความชั่วให้แหลกเหลวลงกับมือ แต่หากเป็นเรื่องที่จะต้องมองดูให้รู้แน่ชัดลงไปเสียที

ไม่ใช่เทพธิดาทรอก เขาบอกตัวเอง หล่อนตกทายเขา เหมือนคนที่รู้จักกันมานานปี หล่อนยิ้ม แม้ความรู้สึกจะบอกตัวเองเหมือนกำลังต้องการกวาดล้างสิ่งที่ขวางหน้าให้หมดสิ้นลงไปในระดับพลัน เขาก็ต้องทำในสิ่งที่ไม่เคยคิดจะทำมาก่อน คือยิ้มตอบ . . .

เขาเข้าใจแล้วว่า เป็นการเหลือวิสัยเหลือเกินสำหรับคนบางคนที่จะดำเนินชีวิตอย่างสะอาดหมดจด หนังสือเคยบอกถึงสิ่งที่เห็นกันว่าต่ำช้า เพื่อนฝูงก็ดูยินดีปรีดา ยิ่งนัก เมื่อได้แสดงความกระจัดย่อยของตนให้ปรากฏ มนุษย์อาจจะกล้าแข็งหรืออ่อนแอได้ทั้งสองอย่าง เขาคิดถึงหญิงสาวคนหนึ่ง ครั้งหนึ่งนานมาแล้ว เขาคิดถึงความรัก แต่ก่อนอื่น เขาจะต้องค้นหาตัวเองให้พบ

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531 : 118-119)

จะเห็นได้ว่าตัวละคร "ฉัน" ซึ่งเล่าเรื่องของตัวเองได้พยายามแสวงหาความหมายให้กับชีวิตของตนเอง แต่ก็ไม่แน่ใจในความต้องการของตนเอง สงสัยถึงสาระของชีวิต ระหว่างกฎศีลธรรมและคุณค่าของชีวิตตามทฤษฎี กับความต้องการตามครรลองของธรรมชาติ และความจำเป็นในชีวิตของแต่ละบุคคล ตัวละคร "เขา" แท้จริงก็คือคนเดียวกับ "ฉัน" ยามที่ตัดสินใจหาคำตอบตามความต้องการจากแรงกดดันตามธรรมชาติ การที่นักเขียนเลือกใช้กลวิธีการเล่า 2 แบบ หรือ

เลือกใช้มุมมองจาก 2 ทาง ในเรื่องนี้เป็นความเหมาะสมและสมจริงตาม ธรรมชาติของมนุษย์ ที่อาจเปิดเผยเรื่องราวของตนในด้านสว่าง แต่มัก ไม่ใคร่กล้ากล่าวถึงถึงเรื่องราวในมุมมืด การกระทำของ "เขา" ขณะ ละทั้งศีลธรรมจึง เป็นหน้าที่ของนักเขียนนำมาถ่ายทอด ด้วยสายตาของ คนกลางและไม่วิพากษ์วิจารณ์

การเล่าเรื่องอีกวิธีหนึ่ง คือ

การเล่าโดยใช้บทสนทนา* เป็นกลวิธีการเล่าที่ประกอบอยู่เกือบทุกเรื่อง แต่ไม่ปรากฏว่าเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์เรื่องใดได้ใช้บทสนทนาโดยเฉพาะ

จากผลการวิเคราะห์จะเห็นได้ว่า

กลวิธีการเลือกใช้ผู้เล่าเรื่องมีความสัมพันธ์กับการเสนอสัญลักษณ์ นั่นคือ การ เลือกเสนอสัญลักษณ์ผ่านทัศนะหนึ่งหรือมุมมองของใคร ซึ่งผู้วิจัยพบว่าเรื่องสั้น แนวสัญลักษณ์นิยม ใช้นักเขียนที่ล่วงรู้เป็นผู้เล่าเรื่องมากที่สุด เนื่องจากเป็น มุมมองที่ไม่ถูกจำกัดทำให้สามารถเสนอสัญลักษณ์ แสดงนัยความหมายสัญลักษณ์ หรือช่วยไขสัญลักษณ์ตรงจุดที่เห็นว่าเหมาะสมได้ง่าย นอกจากนี้การเลือกใช้ ตัวละครเป็นผู้เล่าจากกระแสสำนึกของตัวเองก็เหมาะสมกับการเสนอ สัญลักษณ์เช่นกัน และเป็น การเสนอสัญลักษณ์ได้อย่างหลากหลายด้วย

* อานรายละเอียดเรื่องบทสนทนาได้ในหัวข้อ 3.5 บทสนทนา

3.3 กลวิธีการสร้างฉาก (setting)

ฉาก หมายถึง สถานที่ เวลาทางประวัติศาสตร์ และกรณีแวดล้อมทางสังคม ที่เหตุการณ์ในเรื่องนั้น ๆ เกิดขึ้น (ทองสุข เกตุโรจน์, แปล 2529: 325) การสร้างบรรยากาศ (atmosphere) ก็เป็นส่วนหนึ่งของฉาก บรรยากาศนี้คือน้ำเสียง (tonality) ที่แผ่ซ่านอยู่ในงานวรรณกรรม (ทองสุข เกตุโรจน์), แปล 2529: 21) เช่น กลิ่น แสง สี เสียง และสัมผัสอื่น ๆ ที่ช่วยให้เกิดอารมณ์ หรือหยั่งเห็นสภาพ เหตุการณ์เด่นชัดยิ่งขึ้น (วิภา กงกะนันท์ 2523: 67) ทำให้ผู้อ่านคาดหมายได้ว่า เรื่องราวจะดำเนินไปเช่นไร

การใช้สัญลักษณ์ในการสร้างฉากในเรื่องสั้น เป็นกลวิธีหนึ่งที่น่าสนใจอย่างยิ่ง เพราะ แทนที่นักเขียนจะบรรยายหรือพรรณนาฉากโดยตรงไปตรงมา นักเขียนกลับเลือกเสนอโดยใช้สัญลักษณ์ เช่น

ตะวันบ้ายคล้อยลง สายลมพัดแรงขึ้นหลานเอนหลังนอนหนุนคอกดาเงาของต้นพุทรายาวออกไปอย่างไม่มีใครสังเกตเห็น ดวงตากลมโตได้ชนคิ้วบาง ๆ ของเด็กน้อยมองดูฟ้าอย่างไม่รู้จุดหมาย ฟ้านั้นมีหลายสี ในสายตาของคนหลายคน ในสายตาของเด็กน้อยเห็นฟ้าเป็นสีฟ้าแจ่มใส กว้างไกลเกินความนึกคิด ในสายตาของชายชรามองเห็นฟ้าว่า สีเหลืองซีดเต็มที่ มันอาจพร่ามัวเสียด้วยซ้ำไปกระมัง

(สุรชัย จันทิมาธร 2525: 37)

ฉาก "ฟ้า" ในที่นี้ไม่ได้หมายถึงเพียง "ส่วน เบื้องบนที่มองเห็นครอบแผ่นดินอยู่" (ราชบัณฑิตสถาน 2525: 601) เท่านั้น เห็นได้จากพฤติกรรมของตัวละคร "เด็กน้อย" ที่ "มองดูฟ้าอย่างไม่รู้จุดหมาย" และจากการที่นักเขียนขยายความถึงการมองเห็น "สี" ของฟ้าด้วยสายตาของเด็กน้อย ซึ่งมองเห็นฟ้าเป็น "สีฟ้าแจ่มใส" กับฟ้าที่เป็น "สีเหลืองซีดเต็มที่" ในสายตาของชายชรา ประกอบกับลักษณะทางธรรมชาติของฟ้าซึ่งชวนฉงนสนเท่ห์ผิมนิใครรู้ "ฟ้า" จึงเป็นสัญลักษณ์ของความปรารถนา ความหวัง และความไม่ฝันของชีวิต ซึ่งสดใสมิชีวิตชีวาอย่างยิ่งในวัยเริ่มต้น ในขณะที่คนวันไม่ใกล้ฝั่งผู้ได้ผ่านเผชิญโลกมามากเห็นในทางตรงข้าม และ "มันอาจพร่ามัวเสียด้วยซ้ำไปกระมัง"

จะเห็นได้ว่าฉากที่เป็นสัญลักษณ์จะทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการที่ลึกซึ้งกว้างขวางมากกว่าธรรมดา แต่ทั้งนี้ต้องประกอบกับการที่นักเขียนสามารถคิดสรรสัญลักษณ์มาใช้ได้อย่างเหมาะสมด้วย

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์ ผู้วิจัยพบว่าการสร้างฉากบรรยากาศในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ มีทั้งที่สร้างแบบธรรมดา ในลักษณะการบรรยายหรือพรรณนาฉากบรรยากาศอย่างกระชับตรงไปตรงมา ที่มักพบในเรื่องสั้นทั่ว ๆ ไป เพื่อให้ผู้อ่านได้รู้ถึงสิ่งแวดล้อมของตัวละคร ได้แก่ สถานที่เกิดเหตุการณ์เวลา และบรรยากาศในเรื่อง การสร้างฉากวิธีนี้มุ่งเน้นให้เกิดความสมจริง สัมพันธ์สอดคล้องกันกับตัวละครและโครงเรื่อง เช่น เรื่องต้นทาง

เงาต้นมะขามทอดลงชานบ้านร่มครีမ် เสียงลมพัดระยออดไม้จากบนเขา ค่อย ๆ ดังไกลจนถึงสวนส้มแล้วข้ามคลอง ตรงเข้ามายังบ้าน ผ่านไปทางวัด ยอดไม้โยกไหว มาเฝ้ามองไปข้างนอก เห็นไร่ข้าวโพด และยาสูบแผ่กระจายแน่นชนิดในเวียงของหุบเขา สะท้อนแดดสดใส

(นิคม รายวา' 2527: 88)

การสร้างฉากอีกแบบหนึ่งคือ การสร้างฉากโดยใช้สัญลักษณ์ เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์นิยมสร้างฉากเป็นสัญลักษณ์มากกว่าจะสร้างฉากแบบธรรมดา การสร้างฉากเป็นสัญลักษณ์นี้ เรียกได้ว่าเป็นลักษณะเด่นประการหนึ่งของเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์

การสร้างฉากสัญลักษณ์ในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์มี 2 ระดับ ได้แก่

3.3.1 สร้างฉากเป็นสัญลักษณ์สำคัญ คือ เป็นองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่ง ที่ผู้อ่านจะต้องตีความและทำความเข้าใจ นำไปเชื่อมโยงกับสัญลักษณ์ในส่วนอื่น ๆ ของเรื่อง ที่สร้างขึ้นอย่างเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กัน จากความหมายของถ้อยคำและบริบท ผนวกกับภูมิหลังและประสบการณ์ของผู้อ่าน จะทำให้ความหมายที่แท้จริงของสัญลักษณ์นั้นกระจ่างชัดขึ้นมา

การสร้างฉากเป็นสัญลักษณ์ มีส่วนประกอบหลักที่นิยมสร้างเป็นสัญลักษณ์ 3 ประการ ได้แก่ สถานที่ เวลา และบรรยากาศ

สถานที่ ได้แก่ สถานที่ที่เหตุการณ์ในเรื่องนั้นเกิดขึ้น ซึ่งหมายรวมถึงทัศนียภาพ ภูมิประเทศ แม้กระทั่งรายละเอียดในห้อง (เพลินดา, รวบรวมและเรียบเรียง 2529: 94)

การใช้สถานที่ เป็นสัญลักษณ์ที่เด่นและนิยมสร้างมากที่สุด โดยมักเลือกใช้สิ่งหนึ่งสิ่งใดหรือสถานที่ใดสถานที่หนึ่งสมมุติขึ้นแทนสังคม ทัศนียภาพได้ตั้งแต่สังคมเฉพาะกลุ่ม เช่น "ศาลเจ้า" ในเรื่องเด็กน้อยกับคนเฝ้าศาลเจ้า หมายถึง พรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย "ป่าแสงตะวัน" ในเรื่องนกสีแดง หมายถึง ฐานที่ตั้งพรรคคอมมิวนิสต์แห่งประเทศไทย สร้างสัญลักษณ์แทนสังคมไทย เช่น "ทิพย์สถาน" ในเรื่องสุวรรณยา "บึงใหญ่" ในเรื่องคนค้ำน้ำ "โรงอาหาร" ในเรื่องความเจียม "ทุ่งกว้าง" ในเรื่องจากหินสู่ดิน "รถเมล" ในเรื่องอุบัติเหตุในอุโมงค์กระต๊อ เรื่องขบขุดกะ "หนองปลิง" ในเรื่องทะเลปลิง "เมืองสมมติ" ในเรื่องเจ้าเมือง ศพ และอิเหนียว และสร้างสัญลักษณ์แทนสังคมโลกตีความได้เป็นสากล เช่น "ลานทราย" ในเรื่องลานทราย "สวนหลังบ้าน" ในเรื่องฝรั่ง กุหลาบ นก และหนอน เป็นต้น

เวลา ได้แก่ การบอกว่าเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นเมื่อใด เช่น เช้า สาย บ่าย เย็น ย่ำ หรือ คำคืน กี่นาฬิกา วันอะไร ฤดูกาลใด เป็นต้น ก่อนที่ผู้วิจัยจะอธิบายถึงการใช้เวลาสื่อสัญลักษณ์ จะต้องอธิบายถึงกลวิธีการบอกเวลาที่พบในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์เสียก่อน เพื่อเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจ

กลวิธีการบอกเวลาในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ มี 5 วิธี คือ

บอกหรือระบุเวลาที่เกิดเหตุการณ์อย่างตรงไปตรงมา เช่น ดึกสงัดของคืนวันหนึ่ง เย็นมากแล้ว วันนี้ คำวันต่อมา 20.05 น. กลางคืน 24 มิถุนายน หรือการบอกความซ้ำเร็วของเวลาที่เกิดเหตุการณ์ เช่น ชั่วครู่ ไม่นาน สักครู่

บอกเวลาจากสิ่งแวดล้อมทางธรรมชาติ เช่น "ว่าแล้วก่อนหिनก็สะบัดหน้า มันหันไปทักทายดวงอาทิตย์ซึ่งมันถือว่าเป็นเพื่อนระดับเดียวกัน" จากเรื่องจากหินสู่ดิน (เสกสรรค์ ประเสริฐกุล 2524: 47) "ดวงอาทิตย์" บอกเวลากลางวัน

หรือ "เขาเดินเคียงข้างหล่อน ป่าเริ่มต้น ไบไม้สิ้นพริ้ว ได้ยินเสียงนก เสียงลม เสียงแมลงแว่วตามสุ่มทุมพุ่มไม้ กลุ่มหมอกค่อย ๆ ลดความทึบลง" จากเรื่องฝันแล้ง (นิคม ราวา 2529: 98) "ป่าเริ่มต้น เสียงแมลง กลุ่มหมอก" บอกเวลาเช้า

บอกเวลาจากสภาพของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น

... ถ้าใครไม่สังเกตเห็นว่ามีอะไรอยู่ลึนซุก เขาก็คงมองไม่เห็น
สิ่งที่ตายแล้ว มันนอนนิ่งอยู่ข้าง ๆ ไบมีดโกนและถุงใส่ของ
สัพเพเหระ มีหนังสือเกี่ยวกับวิชาแพทย์สมัยที่พ่อยังมีชีวิตวางรวม
อยู่กับแผ่นกระดาษที่ขาดกระรุ่งกระริ่งจากรอยแตะของหนูและ
แมลงสาบ

จากเรื่องมาจากไหน มาอย่างไร จะไปไหน (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 140)

สภาพของแผ่นกระดาษ บอกให้ผู้อ่านรู้ว่ามันถูกทิ้งอยู่ในลึนซุกเป็นเวลานาน

บอกเวลาจากการเปลี่ยนแปลงของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น เริ่มตั้งแต่
ไบไม้เล็ก ๆ งอกขึ้นมา จนกระทั่งเหลืองและหลุดร่วงไปกลายเป็นไบไม้แห้ง และมีไบ
ใหม่งอกขึ้นมา หรือ จากทุ่งหญ้าเขียวขจีกลายเป็นสีเหลือง ในเรื่องไบไม้ที่หายไป
บอกถึงระยะเวลาที่ผ่านจากฤดูหนึ่งไปยังอีกฤดูกาลหนึ่ง ไบไม้ที่งอกงาม หมายถึง ฤดูฝน
และ ไบไม้เหลืองและหลุดร่วงไป คือฤดูหนาว หรือเรียกว่าเป็นฤดูไบไม้ร่วง เป็นการ
บอกเวลาที่เป็นสัญลักษณ์แทนการบอกตรง ๆ

บอกเวลาที่ไม่รู้จักจบสิ้น เวียนวน เป็นวัฏจักร

ไม่มีจุดเริ่ม ไม่มีจุดจบ ได้แก่ เรื่องลานทราย กล่าวถึงกบตัวหนึ่งที่เวียนวน
อยู่บนลานทรายและถูกทำร้ายครั้งแล้วครั้งเล่า เวลาที่เวียนวน เป็นวัฏจักรนี้เป็น
การบอกเวลาที่มีสัญลักษณ์ หมายถึง ชีวิตที่ต้องดำเนินไปผ่านเผชิญทั้งทุกข์และ
สุขไม่จบสิ้นตราบยังมีชีวิต "เหมือนได้พบการปลอบประโลมใจ ความรู้สึกเปล็ด
เปล็นกับลานทรายสีเหลืองสวกลับคืนมาชั่วคราวแล้วเงาตะคุ่มก็เคลื่อนใกล้
เข้ามา กลายเป็นวงล้อมคุกคามเช่นที่เคยเห็นเคยเป็นและเคยไม่เข้าใจ" การ
ที่ชีวิตต้องเวียนวนอยู่ในวงเวียนทุกข์ ศัพท์ทางพระพุทธศาสนาเรียกว่า เป็น
สังสารวัฏ หรือ การเวียนว่ายตายเกิด ภาพของกบตัวนี้ที่เวียนวนอยู่บนลานทราย

เป็นสัญลักษณ์หมายถึงชีวิตที่ต้องเวียนว่ายในวัฏสงสาร ครอบงำโดยภัยพิบัติและไม่
รู้เท่าทันชีวิต

เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ส่วนใหญ่จะใช้การบอกเวลาอย่างตรงไป
ตรงมา ผู้วิจัยพบว่าจากเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่นำมา เป็นข้อมูลตัวอย่าง 60 เรื่อง
มีเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์เพียง 3 เรื่อง เท่านั้นที่ใช้เวลาสื่อสัญลักษณ์ ได้แก่
เรื่องลานทราย เรื่องสงคราม และเรื่องลูกพ่อคนหนึ่ง (ถากไม้เหมือนหมาเลีย)

เรื่องสงคราม และเรื่องลูกพ่อคนหนึ่ง (ถากไม้เหมือนหมา
เลีย) กำหนดใช้เวลาภายในหนึ่งวันเป็นช่วงที่เกิดเหตุการณ์ เป็นสัญลักษณ์
หมายถึงช่วงชีวิตของคนเราตั้งแต่เกิดถึงตาย เวลาฟ้าสว่างหรือแรกอรุณเป็น
สัญลักษณ์ที่นักเขียนใช้หมายความถึงการเริ่มต้นของชีวิต เช่น เรื่องลูกพ่อคนหนึ่ง
(ถากไม้เหมือนหมาเลีย) นักเขียนเปิดเรื่องที่เริ่มต้นเหตุการณ์การเดินทาง
ของสองพ่อลูก "เมื่อแรกอรุณ" นักเขียนดำเนินเรื่องต่อไปจากลำดับเวลา โดยใช้
การบรรยายจากสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติตามวิถีโคจรและการเปลี่ยนแปลงของ
ดวงดาว เช่น "ดาวจางหายไปจากฟ้า . . . ไม่ช้าตะวันดวงแดงกลมโตลอยขึ้น
เหนือสุ่มทุงตุงวันออก" หรือ "ตะวันดวงแดงกลมโตกลายเป็นลูกไฟฉายโชนเผาอยู่
ตรงขมับเงาเรือ และ เงาส่องร่างระริกไหวอยู่ในน้ำ แดดยามสายร้อนแจ่มจับ
หาดทรายขาว" (วิวัฒน์ วรรณยางกูร 2529: 127, 129)

นักเขียนใช้กลวิธีบรรยายเวลา ฉากบรรยายกาศสัมพันธ์
สอดคล้องไปกับวิถีชีวิตของตัวละครและเหตุการณ์ในเรื่อง เหตุการณ์ในเรื่อง
คือการเดินทางของชายผมขาวและลูกชาย เป็นเหตุการณ์มีปัจจุบัน การเดินทางที่ผ่าน
ไปตามลำน้ำไปสู่จุดหมายที่ครั้งหนึ่งชายผมขาวเคยใช้ชีวิตมาก่อน ตัวละครนึกถึง
เรื่องราวในอดีตของตน ซึ่งนักเขียนได้ประสานองค์ประกอบต่าง ๆ ในเรื่อง
เข้าด้วยกันอย่างประสานสนิท ได้แก่ แรกอรุณ คือ การเริ่มต้นของชีวิตตัว
ละคร ให้เป็นการเริ่มต้นการเดินทาง ช่วงเวลากลางวัน เป็นช่วงเวลาการ
ต่อสู้เผชิญชีวิตในวัยหนุ่มเร้าร้อนรุนแรงมากหลังแต่ชีวิตก็มากอุปสรรคเช่นเดียวกัน
เวลากลางคืน คือ บั้นปลายของชีวิตที่มาถึงวาระสุดท้าย ซึ่งวิถีชีวิตของมนุษย์

ทุกคนย่อม เป็น เช่นนี้ "ดาวที่ตกดับไปดวงแล้วดวงเล่า" เป็นวิถีธรรมดาแห่ง
ธรรมชาติ ชีวิตที่ยังอยู่ก็ดำเนินต่อไป

จะเห็นได้ว่านักเขียนใช้ช่วง เวลาสื่อสัญลักษณ์ได้อย่างน่าสนใจ
ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การสร้างระบบสัญลักษณ์ในส่วนอื่น ๆ ให้สัมพันธ์กันด้วย

บรรยากาศ คือ น้ำเสียง (tonality)

ปรากฏในงานวรรณกรรม เป็นองค์ประกอบย่อยที่สำคัญของฉาก เช่น กลิ่น แสง
สี เสียง ซึ่งช่วยให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ และ คาดหมายได้ว่าเหตุการณ์จะดำเนินไป
อย่างไร

ผลจากการวิเคราะห์ผู้วิจัยพบว่านักเขียน เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์
จะใช้กลวิธีสร้างบรรยากาศเพื่อช่วยสื่อสัญลักษณ์ โดยสร้างให้สอดคล้องกับเหตุการณ์
ที่เกิดขึ้น อาจเป็นปรากฏการณ์ธรรมชาติ หรือเป็นพฤติกรรม ถ้อยคำสนทนา หรือ
กระแสความคิดของตัวละคร สัมพันธ์ไปกับ เวลาและสถานที่ ซึ่งนักเขียนจะสร้าง
บรรยากาศขึ้นจากสิ่งเหล่านี้ เช่น เรื่องจากหินสู่ดิน บทสนทนาของตัวละคร
ในช่วงแรกของการดำเนินเรื่อง แสดงให้เห็นบรรยากาศของความขัดแย้ง

ณ กลางทุ่งกว้างแห่งนั้น มีก้อนหินใหญ่ตั้งตระหง่าอยู่ ลวดลาย
สวยงามสะดุดตา ทำให้ภาคภูมิใจในตัวเองยิ่งนัก ยามใดที่ฝน
สาดกระหน่ำ ลมพัดดอกไม้ใบหญ้าพริ้วลู่ และตุลิตินสะดุ้งไปตาม
หยาดฝน หินงามมักจะเอื่อยขึ้นด้วยน้ำเสียงเย้ยหยันว่า

"โอ้เอ๋ย...กับแค่ฝนตกฟ้าร้องนิดหน่อย ทำไมเจ้าดูเดือดร้อน
กันไปหมด ข้าไม่เห็นรู้สึกอะไรเลย"

"ท่านก้อนหินผู้แข็งแรงแรง..." ดินกล่าวตอบอย่างนอบน้อม
"ท่านถูกสร้างมาอีกแบบหนึ่งให้มีความขี้ขลาดขยาด เรามีโอกาส
เป็นอย่างท่านได้..." ดินหยุดสักครู่ ถอนหายใจยาวก่อนที่
จะเอื่อยต่อ "อย่างไรก็ตาม เราอยากบอกกับท่านว่า แม้สายฝน
จะทำให้เราโลดแล่นไปตามแรงกระหน่ำ แต่ฝนก็ทำให้เราเกาะ
ตัวกันได้แน่นขึ้น ทำให้เรามีร่างทึ่มขึ้น เพื่อให้ชีวิตงอกงาม"

ถ้อยสนทนาของดินและหินมักเป็นเช่นนี้ และไม่คอย
ลงเอยด้วยความเข้าใจกัน จนกระทั่งตึกสังคของคืนวันหนึ่งเกิดพายุร้ายโหม
กระหน่ำในทุ่งกว้าง ก้อนหินใหญ่ผู้โดดเดี่ยวและ เย่อหยิ่งรู้สึกเหน็ดหนาวและว่าเหว
มันจะลืมนความทรงง ชบหน้าลงสู่ดินและปรับทุกข์

ฝนใกล้จะขาดเม็ด แต่ฟ้ากลับลั่นครืนครืนอย่างน่าสะพรึงกลัว
มีเส้นไหมสีทอง เลื้อยพุ่งไปมาอยู่มิได้ขาด และทันใดนั้นเอง
สายอสนีชาติก็พุ่งปราดตรงไปยังก้อนหินใหญ่อย่างรวดเร็วยิ่งกว่า
งูฉก เสียงกึกก้องกัมปนาทดังสะท้านไปทั่วทุ่ง ร่างทะเบียนของ
ก้อนหินกลายเป็นชิ้น เล็กน้อย หลายราบเกลื่อนอยู่บนดินในพริบตา

พายุร้ายที่โหมกระหน่ำในทุ่งกว้าง และ
อสนีชาติที่กระหน่ำทำลายก้อนหินใหญ่ เป็นสัญลักษณ์ของพลังอำนาจที่เหนือกว่า
ซึ่งเข้ามาเปลี่ยนแปลงสภาวะของสังคม ภาพของพายุ ลม ฝน และสายฟ้า ให้
บรรยากาศของการต่อสู้ขัดแย้ง การถูกเปลี่ยนแปลงของหินครั้งนี้ทำให้มันพอใจ
ที่จะได้แทรกตัวอยู่ร่วมกับดินและไม่ต้องโดดเดี่ยวอีกต่อไป ซึ่งนักเขียนสร้าง
บรรยากาศในตอนปิดเรื่องให้ความรู้สึกสงบสุข อบอุ่นและเป็นมิตรในสังคมทุ่งกว้าง
แห่งนี้

บรรยากาศเหนือทุ่งกว้าง เริ่มคืนสู่ภาวะปกติ ฝนหยุดตก ไม่มี
วีแววของพายุร้ายอีกต่อไป เหลือเพียงลมพัดเอื่อย ดอกไม้ใบหญ้า
พากันสลัดตัวไปมาอย่างเมื่อยล้า หินกระซิบถามดินด้วยน้ำเสียง
นุ่มนวลอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน

"อีกนานไหมกว่าแสงสว่างจะมาเยือน"

"ไม่นานหรอก ท่านถามทำไมหรือ"

"เปล่า ฉันถามก็เพราะพรุ่งนี้จะเป็นครั้งแรกที่ฉันจะได้เห็น

ดอกไม้งามบนร่างของตัวเอง..."

(เสกสรรค์ ประเสริฐกุล 2524: 48-50)

เรื่องสงคราม ลูกท้อคนหนึ่ง (ถากไม้เหมือนหมาเลีย)

กรอบหน้าต่าง กำแพง ออกไปจากความมืด นักเขียนใช้บรรยากาศของความมืด เป็นสัญลักษณ์ของความสิ้นหวัง ความอึดอัด การสิ้นสุด และความตาย และใช้ความสว่าง เป็นสัญลักษณ์ของทางออกหรือทางรอด ความหวัง และการมีชีวิต เช่น เรื่องกรอบหน้าต่าง ตัวละครนอนป่วยอยู่ในโรงพยาบาล แต่กระแสดวงความคิดของ ตัวละครออกเดินทางไป

ไม่มีใครสนใจฉันแม้แต่น้อย หมอ พยาบาล เดินผ่านไปมา เหมือนกับมองไม่เห็น ฉันยังไม่ทันคิดอะไรก็ได้ยินเสียงตะโกน เรียกให้ขึ้นรถ มันเป็นรถโดยสารคันใหญ่มีคนนั่งอยู่เต็มไปหมด ฉันรีบก้าวไปยืนอยู่ข้างรถตรงที่นั่งคนขับ

. . . รถแล่นห่างออกไปทุกที ฉันมองไม่เห็นแม่น้ำและท่าเรือแล้ว ทุกอย่างกลายเป็นความมืด มืดสนิท...

ตรงกันข้าม ถนนที่รถวิ่งกลับสว่าง เหมือนแสงอาทิตย์ยามเช้า

(เสกสรรค์ ประเสริฐกุล 2524: 82)

นอกจากตัวอย่างที่ยกมา ยังมีเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ อีกมากที่สร้างบรรยากาศสื่อสัญลักษณ์ และเป็นสัญลักษณ์ในเรื่อง เช่น "หมอกควัน" ในเรื่องบ้ายของหมอกควัน "พายุ" ในเรื่องพายุ และจบกรรมท้วย "ลมฝน" ในเรื่องมากับลมฝน และฝนซัด "ความร้อนจากดวงอาทิตย์" จากเรื่องมาจากไหน มาอย่างไร จะไปไหน เป็นต้น

การสร้างบรรยากาศเป็นสัญลักษณ์ในเรื่องสั้นแนว สัญลักษณ์ชวนอ่านและเอื้อต่อการทำความเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ด้วย อีกประการหนึ่ง แม้ผู้อ่านจะไม่พิจารณาบรรยากาศที่สื่อมาให้ในแง่สัญลักษณ์ ผู้อ่าน ก็จะได้รับสารในระดับหนึ่ง แต่ถ้าผู้อ่านตีความ เป็นสัญลักษณ์ ก็จะทำให้ผู้อ่าน ได้รับสารที่ลึกซึ้ง ในอีกระดับหนึ่ง

3.3.2 สร้างฉากเป็นสัญลักษณ์ประกอบ คือ ประกอบความเข้าใจ
 ในเรื่อง เช่น เรื่องคนบนต้นไม้ นักเขียนได้บรรยายฉากบรรยากาศให้ผู้อ่านเห็น
 ถึงสภาวะแวดล้อมของตัวละครที่มีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด และผลักดัน
 ให้ตัวละครกระทำพฤติกรรมก่อให้เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง ได้แก่ สภาพดินฟ้า
 อากาศที่แห้งแล้ง ก่อให้เกิดความแห้งแล้งอดอยาก ซึ่งเป็นเหตุให้ตัวละครต้องหา
 จับลูกนกไปขายเพื่อความอยู่รอด

. . . ขณะนี้เป็นปลายเดือนกรกฎาคม อากาศร้อน ดินแตก
 ข้าวแห้ง เขารู้สึกถึงความหิวและความลำบากที่กำลังรออยู่ข้างหน้า

(นิคม รายวา 2527: 19)

ขณะที่ตัวละครปีนขึ้นต้นไม้เพื่อจับลูกนก ตัวละคร
 หยุดพักเมื่อขึ้นไปได้ครึ่งต้นและมองไปรอบ ๆ ตัว นักเขียนได้บรรยายฉากถ่ายทอด
 จากความคิดความรู้สึกของตัวละคร ถ้อยคำที่ใช้บรรยายฉากบางคำเป็นสัญลักษณ์
 ซึ่งสะท้อนให้เห็นความคิดของตัวละครในการมองโลก ในลักษณะที่ตัวละครเป็นผู้
 ถูกกระทำจากสังคมเลวร้าย แต่ในขณะเดียวกันตัวละครกลับลืมนึกถึงตนเองว่าเขา
 กำลังนำ "ความสกปรก พงหนาม และเถาวัลย์รก" ขึ้นมาบนต้นไม้แห่งนี้

. . . เมฆในปลายเดือนกรกฎาคมลอยเคลื่อนท้องฟ้า แต่ไม่มี
 ทว่าฝนจะตกเลย ลมเย็นพัดโชย เขาสดชื่นขึ้นมา รู้สึกอยากจะ
 เป็นนกแล้วนำสร้างรังอยู่บนยอดไม้ ข้างบนนี้น่าสุขสบายอิสระ
 สะอาดไม่เหมือนบนพื้นดินนั้น มีแต่ความสกปรก พงหนามและเถาวัลย์
 รก

(นิคม รายวา 2527: 21)

ความสกปรก พงหนาม และเถาวัลย์ เป็นสัญลักษณ์
 หมายถึงสิ่งที่ไม่พึงปรารถนา ได้แก่ ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ของชีวิต
 ซึ่งเป็นต้นเหตุของความทุกข์เดือดร้อน ความทุกข์เดือดร้อนเหล่านี้เกิดขึ้นกับ
 ตัวละครในเรื่อง ซึ่งนักเขียนได้ปูพื้นฐานให้เห็นตั้งแต่ต้น ถึงแม้ว่านักเขียนจะไม่ใช้

ฉากที่เป็นสัญลักษณ์เข้ามาช่วยเสริมความ ผู้อ่านก็ยอมเข้าใจอยู่แล้ว แต่การใช้สัญลักษณ์เข้ามาประกอบเป็นคล้ายการช่วยสรุปความ เพราะการใช้สัญลักษณ์เป็นการใช้คำน้อยแต่กินความมากกว่าวงกว้างลึกซึ้ง และทำให้เห็นภาพชัดเจนขึ้นในใจผู้อ่านด้วย

การใช้ฉากเป็นสัญลักษณ์ประกอบความเข้าใจเรื่องพบได้ทั่วไป ในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ เว้นไว้แต่ที่ผู้อ่านจะสังเกตเห็นหรือไม่ สัญลักษณ์นั้นอาจอยู่ที่องค์ประกอบของการบรรยายสถานที่ เวลา หรือ บรรยากาศก็ได้ ฉากที่เป็นสัญลักษณ์นิยมใช้มากคือฉากที่ดวงอาทิตย์สาดแสงร้อนแรงให้ความรู้มร้อนแก่ตัวละคร เป็นสัญลักษณ์หมายถึงความทุกข์ความเดือดร้อนที่ชีวิตต้องเผชิญโดยไม่อาจหลีกเลี่ยง ตามวิถีแห่งธรรมชาติ เช่น

บรรยากาศที่ลานหญ้าข้างต้นโพกลบสู่ความเงียบเชียบดังเดิม
เปลวร้อนของแดดยามบ่ายแผ่กระจายไปทั่วบริเวณ

ชายชราใช้ไม้เท้ายันพื้น ค่อย ๆ พยุงตัวยืนขึ้นด้วยความระมัดระวัง
แกก้าวเดินอย่างเชื่องช้า ตรงไปทางริมน้ำ แม่น้ำ ท่วมแฉางแสงของ
ดวงอาทิตย์ที่สาดกระจายลงมาต้องร่างจนผิวหนังร้อนผ่าว

จากเรื่องปล่อยนก (นิคม รายวา 2527: 69)

"พะไม่มีแล้ว" เด็กน้อยพูดเบา ๆ คล้ายพึมพำกับตัวเองอยู่ใน
อ้อมแขนของแม่ บริเวณนั้นเงียบสงัด พวกเขายืนเก้ ๆ กัง ๆ อยู่
ริมถนนท่ามกลางหมอกควันที่บดบังเส้นทางข้างหน้า ภายได้แสงแดด
เจิดจ้าของบ่ายวันนั้น

จากเรื่องบ่ายของหมอกควัน (นิคม รายวา 2527: 123)

จากผลการวิเคราะห์ที่ได้อธิบายมาทั้งหมด จะเห็นได้ว่าเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์นิยมสร้างฉากด้วยกลวิธีใช้สัญลักษณ์ และสัญลักษณ์ในฉากเป็นอุปกรณ์ช่วยสื่อสารของเรื่อง เพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจถึงลักษณะของฉากในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ ผู้วิจัยจึงขออธิบายเพิ่มเติมถึงกลวิธีการสร้างฉากในเรื่องสั้นแนว

สัญลักษณ์ ซึ่งผู้วิจัยพบว่ามีการสร้างอยู่ ๓ แบบ ได้แก่ แบบเหมือนจริง แบบอุดมคติ และ แบบเหนือจริง

การสร้างฉากแบบเหมือนจริง เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ส่วนใหญ่

นิยมสร้างฉากขึ้นอย่างเหมือนจริงตามที่ควรจะเป็น ผู้วิจัยพบว่านักเขียนเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ทุกคนมีความสามารถในการใช้ถ้อยคำสำนวนภาษาสร้างบรรยายฉากได้อย่างเห็นภาพ เช่น ฉากหมู่บ้านชานเมือง จากเรื่องการเดินทางไปสู่ท้องทุ่ง ของ สุชาติ สวัสดิ์ศรี

. . . ถนนลูกรังจากตลาดตัดผ่านท้องแถวออกมาจนถึงทุ่งนา ที่กำลังยกคันเตรียมทำเป็นที่ดินจัดสรร บ้านไม้หลังย่อม ๆ มุงหลังคาสังกะสี ปลุกกระจัดกระจายอยู่ตามชายทุ่งทั่วไป เสไฟฟ้าระเกะระกะโยงสายตามถนนลูกรังติดต่อกันไปสิ้นสุดยังกระท่อมเล็ก ๆ ที่มองเห็นไกลออกไปกลางนา ดึกแถวและโรงเรียนกำลังก่อสร้าง อีกฟากหนึ่งมีป้ายโฆษณาขายที่ดินเงินผ่อนและป้ายโฆษณาชวนให้ซื้อเครื่องจักรนวดข้าวและรถจักรยานยนต์ของญี่ปุ่น เสไฟฟ้าที่เห็นไม่เป็นระเบียบอยู่ตามบ้านชายคลอง ซึ่งอยู่ไม่ไกลจากถนนหลวงและสถานีรถไฟเท่าใดนัก ส่วนทางดงไม้ทาบทิวขอบฟ้าด้านตะวันตกยังเห็นกองฟางและกระท่อมชาวนา ตัดกับกระโดงสายไฟแรงสูงวัดกลางนาแลเห็นโบสถ์อยู่ลิบ ๆ . . .

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 165-116)

แม้ว่านักเขียนเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์จะนิยมสร้างฉากอย่างสมจริงบรรยายอย่างชัดเจนและเห็นภาพ แต่นักเขียนมักไม่ระบุสถานที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องอย่างแน่ชัดว่าเป็นที่ใด มักจะกล่าวกว้าง ๆ ว่า ศาลเจ้าแห่งหนึ่ง แม่น้ำวัด ป้ายรถเมล์ เป็นต้น เหมือนกับจะบอกเป็นนัยแก่ผู้อ่านว่า เรื่องราวเหล่านี้เกิดขึ้นได้ทั่ว ๆ ไป แต่จากการบรรยายฉากบางเรื่อง ผู้อ่านก็สามารถคาดเดาได้โดยอาศัยภูมิหลังจากประวัติของผู้เขียนและใช้ความรู้รอบตัว เช่น เรื่องคนบนต้นไม้ กล่าวถึงฉากตอนหนึ่งโดยให้ตัวละครได้ยินเสียงรถยนต์คันหนึ่ง "แล่นผ่านมาจากถนนสายหาดเสี้ยว - แม่เหิน" คำว่า หาดเสี้ยว - แม่เหินจะทำให้ผู้อ่าน

รู้ได้ทันทีว่าสถานที่เกิดเหตุการณ์อยู่ในจังหวัดสุโขทัย เป็นชนบทที่ยังห่างไกล ความเจริญเพราะตัวละครได้ยินเสียงรถยนต์คันหนึ่งแล่นอยู่บนถนนก็ยังเป็นที่สังเกตได้ และระบุได้ว่ามาจากถนนสายใดแสดงว่ามีถนนเพียงไม่กี่สายที่มีรถแล่นได้ เรื่อง ความเงิบ สถานที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องคือโรงอาหารมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งนักเขียนไม่ไดระบุไว้ ผู้อ่านจะรู้ได้จากรายละเอียดของฉาก แต่ถึงแม้ผู้อ่านจะ ไม่รู้ว่าสถานที่เกิดเหตุการณ์คือที่ใดก็ไม่ส่งผลต่อความเข้าใจเรื่องและสัญลักษณ์ในเรื่อง แต่อย่างใด เช่น

เวลาเช้า ร้านกาแฟข้างสโมสรมหาวิทยาลัยยังไม่มีนักศึกษา มากนักมุมสุดตรงกระถางต้นไม้แดดยังส่องลอดระเบียง เข้าไปไม่ถึง ดึกห้องสมุดอยู่ทางด้านขวา ตรงหน้า ข้ามกำแพงออกไปเป็นโรงเรียน ศิลปะ ถ้ามองผ่านหน้าต่างจากห้องสมุดชั้นสองลอดบังคาไปที่เรือน ไม้สองชั้นจะพบบรรดาคนงานหญิงนั่งเย็บจักรอยู่ท่ามกลางชายคา เสียง รถยนต์แล่นผ่านไปมาเป็นระยะนาน ๆ จะเปลี่ยนเป็นเสียงเรือ หางยาว อากาศคืนฤดูหนาวพัดละอองหมอกยามเช้าเช้า มาทางแม่น้ำ . . .

จากเรื่องความเงิบ (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 123-124)

ฉากที่นักเขียนสร้างขึ้นเป็นสัญลักษณ์หลาย ๆ ฉากก็เป็นฉากที่สร้างขึ้นอย่างเหมือนจริง บางฉากนักเขียนได้ระบุชื่อสถานที่เกิดเหตุการณ์ด้วยว่าอยู่ใน บริเวณใด เช่น เรื่องคนค้ำน้ำ ฉากที่เกิดเหตุการณ์เป็นบึงใหญ่อยู่ในเขตมีนบุรี ซึ่งเป็นเขตหนึ่งของกรุงเทพมหานคร การอ้างชื่อสถานที่จริงช่วยทำให้เกิดความ สมจริงในเรื่อง บึงใหญ่นี้เป็นที่ทำมาหากินของตัวละครที่เป็นสัญลักษณ์แทนคน 4 กลุ่ม ในสังคมไทย เมื่อคนทั้ง 4 มีความเป็นสัญลักษณ์แทนคน 4 กลุ่ม บึงใหญ่จึงเป็น สัญลักษณ์แทนสังคม

บ้านไม้สองชั้น ตั้งอยู่ริมบึงใหญ่ ในบึงมีผักตบชวา หญ้า หน้ำและบัวหลายชนิด ตรงหน้าบ้านมีสวนผัก ริมสวนผักมี บันไดทอดลงไป ในบึงรอบบันไดมีผักบุ้งลอยเป็นแพแตกยอด อ่อนสีเขียวสด คนที่เคยผ่านไปทางมีนบุรีคงคุ้นเคยกับภาพนี้ ดี มันทำให้ลืมนึกไปว่ายังคงอยู่ในเขต เมืองหลวง

จากเรื่องคนค้ำน้ำ (นิคม รายวา 2527: 71)

ฉากสัญลักษณ์ที่สร้างขึ้นอย่าง เหมือนจริงขางฉาก เป็นฉากที่นักเขียนสร้างขึ้นจากจินตนาการ กำหนดเรียกเป็นชื่อเฉพาะที่เป็นสัญลักษณ์ข้งบอกไปถึงสถานที่จริงที่หมายแทน เช่น ป่าแสงตะวันในเรื่องนกสีแดง ฉากป่าแสงตะวันที่นักเขียนสร้างขึ้นมากมีลักษณะ เหมือนกับป่าไม้ เบญจพรรณที่ยังอุดมสมบูรณ์อยู่ "ณ ป่าแสงตะวันที่มีไม้สูงใหญ่ ร่มครึ้มทั้งยางยูง ก้ามปู ตะแบก แดง เต็ง ริง . . ." (วัฒน์ วรรณยางกูร 2524 ข: 31) การบรรยายฉากเพียงเจตนาให้ผู้อ่านรู้ว่าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นที่ "ป่าแสงตะวัน" เท่านั้น

การที่เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ส่วนใหญ่นิยมสร้างฉากแบบเหมือนจริง ผู้วิจัยเห็นว่าน่าจะเป็นเนื่องจาก ฉากเหมือนจริงทำให้ผู้อ่านยอมรับและเกิดอารมณ์คล้อยตามเรื่องได้มากกว่า เพราะเป็นภาพที่ผู้อ่านคุ้นเคย สอดคล้องไปกับเนื้อเรื่องและตัวละครซึ่งสะท้อนภาพชีวิตและเป็นตัวแทนของมนุษย์ที่มีเลือดเนื้อ

การสร้างฉากแบบอุดมคติ คือการสร้างฉากในลักษณะที่นักเขียนเห็นว่าควรจะเป็นคือดีกว่าที่มีอยู่จริง เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่นำมาศึกษามีการสร้างฉากแบบอุดมคติ 2 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง สวรรพยา และ เรื่องสงครามในหลุมฝังศพ

เรื่องสวรรพยา นักเขียนบรรยายฉาก "ทิพย์สถาน" ซึ่งเป็นที่กำเนิดของสิ่งมีชีวิตที่เรียกตนเองว่าเป็นเทพ

ภาคสวรรค์

ภายใต้เงาฟ้า เรื่องรองวันหนึ่ง หลายชีวิตเปิดเปลือกตาขึ้น ณ หับห่องสีทอง ที่อบอวลด้วยกลิ่นสุคนธ์ธรส

"ภพนี้....." องค์อินทร์ เริ่มกล่าวด้วยน้ำเสียงกังวาน

"มีอายุขัยไล่เสียเหลือประมาณกับอายุกาลแห่งโลกมนุษย์ ว่าถึงตำแหน่งแห่งที่ดังเล่าถ้ากำหนดเอาแผ่นฟ้าเป็นจุดต้น ก็มีหนทางไกลกว่าจากแผ่นฟ้าถึงผิวโลกเพียงสองศอกถึงสองวา โดยประมาณ ทุกสิ่งแลลานเป็นสีทองดังท่านได้ประจักษ์อยู่บัดนี้ อนึ่งเนื่องด้วยเราอยู่ห่างออกมา ความแจ่มจ้าของอาทิตย์ก็มาติดอยู่แค่ผิพื้นโลก แสงที่ตกถึงเราจึงบางเบาเป็น

ลำแสงสีรุ้งอ่อน เราไม่มีเวลาร้อนเช่นเดียวกับที่ไม่รู้จักหนาว
ชีวิตมีแต่ความเบิกบาน เมื่อหิวก็จะมีอาหารอันเอนไอชี่ลิวลอย
ลงมาจากนภากาศ จงเลือกอยู่ เลือกกิน ส่องเสพสำราญ
จนกว่าทุกท่านจะสิ้นบุญเกิด”

(ลาว คำหอม 2529: 125, 128-129)

การบรรยายฉาก "สวรรค์" หรือ "ทิพยสถาน" ด้วยถ้อยคำ
สำนวนภาษาเลียนแบบวรรณคดีโบราณ ให้ภาพที่สูงส่งงดงาม "สวรรค์" เป็น
สัญลักษณ์หมายถึงดินแดนที่น่าพึงปรารถนาเป็นดินแดนในความใฝ่ฝันของมนุษย์หรือ
เรียกว่าเป็นดินแดนในอุดมคติ มีแต่ความสุขไม่ต้องเดือดร้อนดิ้นรนในการหาเลี้ยงชีพ
สถานที่ใดให้ความสุขความพอใจแก่ผู้อยู่อาศัย สถานที่นั้นก็ได้อธิบายว่าเป็น "สวรรค์"
ซึ่งเป็นคำที่สมมติเรียกแทนเป็นสัญลักษณ์ของความสุขความยินดีพอใจ เช่นเดียวกับ
คำว่า "เทพ" หรือ "องค์อินทร์" ล้วนเป็นคำที่สมมติเรียกตนเองขึ้นตามความ
ปรารถนาที่ต้องการ เรียก

"หมายความว่าพวกเราคือเทพ"

"นั่นสุดแท้แต่ท่านจะเข้าใจและเรียกตนเอง"

(ลาว คำหอม 2529: 127)

เนื่องจากถ้อยคำในภาษาเป็นสัญลักษณ์ที่กำหนดขึ้นแทนความหมาย ดังนั้นเมื่อ "หนอน"
ใน "ส่วมหลุม" มีความพอใจและเป็นสุขอยู่ในส่วมหลุม "ส่วมหลุม" จึงเป็น
"สวรรค์" ตามความรู้สึกและความเข้าใจของหนอน เช่นเดียวกับความเข้าใจว่า
ตนเป็น "เทพ" และเหมือนกับที่เชื่อว่า "แมลงวันหัวเขียว" คือ "องค์อินทร์"
การสร้างฉาก "ทิพยสถาน" นี้ขึ้นจึงเป็นการสร้างด้วยการเล่นความหมายของถ้อย
คำตามคุณสมบัติของภาษา ทำให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจผิดในเบื้องต้น ขบขันใน
เบื้องต้น ขบขันในเบื้องกลาง และได้สาระข้อคิดที่ลุ่มลึกในที่สุด การสร้างฉาก
แบบอุดมคติในเรื่องสวรรค์จึงเป็นกลวิธีการสร้างฉากที่น่าสนใจ เรียกได้ว่า
เป็นการสร้างภาพลวงด้วยการใช้ภาษาและถ้อยคำทำให้ผู้อ่านเข้าใจผิด

เรื่องสงครามในหลุมฝังศพ นักเขียนสร้างฉากสถานที่หลุมฝังศพ
ของตัวละครขึ้นเป็นดินแดนท่ามกลางธรรมชาติที่สวยงามและสงบสุข เป็นดินแดน
ในอุดมคติที่ตัวละครต้องการ "ฝังร่าง" ของตนเองเมื่อถึงเวลา

เวลานี้ฉันไม่ต้องการอะไรมากไปกว่าหลุมฝังศพ สำหรับ
ตัวเองฉันเริ่มขุดดินต่อไป สถานที่แห่งนี้ฉันคิดว่ามันเหมาะสม
ที่สุดที่จะฝังร่างของฉันเมื่อถึงเวลา กลางป่าไม้ ภูเขาสูง
ซึ่งมีธารน้ำไหลจวนอยู่ที่หุบเขาเบื้องล่าง ส่งเสียงอึกทึกขึ้นมา
ทักฟ้า

. . . เสียงธารน้ำตื้นเขาไหลอย่างเยือกเย็น สันเขานั้น
สงบเสียงลมปลอ่ยให้แมกไม้ซุกหลบอยู่ในหีบผา ดวงตะวันบ่าย
คล้อยลงมาก ฉันเริ่มมองเห็นบางอย่างในสิ่งเหล่านี้ และคิดว่า
หลุมศพของฉันควรมีสิ่งเหล่านี้ด้วย

(สุวัฒน์ ศรีเชื้อ 2515: 30-31)

นักเขียนได้สร้างฉากแบบอุดมคติขึ้นจากจินตนาการซึ่งมีพื้นฐานจากความ
เป็นจริงตามธรรมชาติแต่งดงามสงบสุขยิ่งกว่า

การสร้างฉากแบบเหนือจริง เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่ใช้กลวิธี

การสร้างฉากแบบเหนือจริง เป็นเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่สร้างเรื่องแบบเหนือจริง
องค์ประกอบต่าง ๆ จึงมีลักษณะเหนือจริงเพื่อให้สอดคล้องกัน เรื่องสั้นแนว
สัญลักษณ์ที่นำมาศึกษาทั้งหมดมีอยู่เพียง 3 เรื่องที่ใช้ฉากแบบเหนือจริงคือ เรื่อง
การเคลื่อนที่ของเหล็กหมายเลข 1 เรื่องมนุษย์ข้อมือ และเรื่องขอบคุณค้ำ

เรื่องการเคลื่อนที่ของเหล็กหมายเลข 1 และเรื่องมนุษย์ข้อมือ
เป็นเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์แบบเหนือจริง มีเนื้อหาเกิดจากจินตนาการฝันเฟื่องไป
ในโลกอนาคตยุคที่เทคโนโลยีมีอิทธิพลเหนือมนุษย์ ฉากบรรยายภาคในเรื่องจึง
สัมพันธ์กับเนื้อหาดังกล่าว เช่น เรื่องมนุษย์ข้อมือ

โครงสร้างของจังหวะได้มาถึง คือวันแห่งความฝันแปรเข้ามา
เยือนมนุษย์ผู้ได้รับข้อมูลทางกาลเวลามากที่สุดได้เดินทางไปพบ

มันก่อน เขาอนพันร้อยอยู่บนเตียงไฟฟ้าที่สามารถควบคุมความร้อนหนาว นุ่มและแข็งได้ เสียงนาฬิกาจากโลกใหม่กระหึ่มขึ้น เมื่อเปลือกตาของเขาปิดมาลง เสียงกรรโชกกระชั้นรุนแรงดังอ้ออึง

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี, บรรณาธิการ 2518: 322)

เรื่องการเคลื่อนที่ของเหล็กหมายเลข 1 ก็เช่นเดียวกัน ฉากในเรื่อง คือกรุงเทพฯ เมืองร้างที่ไม่มีผู้คน มีแต่ซากรถยนต์ที่กำลังมีชีวิตจำนวนมาก เช่น

ผมเริ่มสังหรณ์ใจตั้งแต่ก่อนจะเข้ามาในเมือง ผมยังไม่พบมนุษย์แม้แต่คนเดียวตั้งแต่ผมเดินมาถึงกรุงเทพฯ ผมไม่เชื่อว่า เมืองที่ใหญ่โตอย่างนี้มีประชาชนห้าล้านคนจะเจียบสงบบนท้องถนนปราศจากผู้คนและสิ่งมีชีวิตอื่น ผมพบแต่ "รถยนต์" . . .

. . . ผมยืนนิ่งงงอยู่ตรงฝั่งแม่น้ำทั้งแม่น้ำหายไปไหน เจ้าพระยาเหือดแห้งเป็นหลุมลึกกว้างไกลยางเหยียด มีแต่โคลนตม ความคิดของผมว่าวัน ผมคิดจะทำอะไรต่อไปไม่ถูก แม่น้ำทั้งสายหายไปไหน

"..." ผมร้องตะโกนอย่างเจ็บปวด เสียงของผมจมหายไปกับโคลนตม ก่อนดวงอาทิตย์จะลับขอบตึก ผมสังเกตเห็นการเคลื่อนไหวที่กั้นแม่น้ำอันเหือดแห้ง มีเสียงดังของเครื่องจักรกล ผมพยายามเพ่งมองดูอยู่นานจนกระทั่งผมเห็นแน่ชัดว่าร่างในโคลนตมนั้นร้อยนั้น คือ ซากรถยนต์ชนผมลุกไปทั้งตัว หันหลังกลับ และวิ่งผมจะต้องหนีไปให้ไกลที่สุด ผม วิ่ง วิ่ง วิ่ง

. . . ในความสลับ ผมมองไปทางทิศตะวันออก ฝั่งทะเลของกรุงเทพฯ ผมถึงกับตะลึงงัน ทะเลที่เห็นมีแต่ซากศพ ซากศพคนนับล้าน ๆ ศพ กองทับกันทับถมกันอยู่เต็มทะเลคงเป็นคนกรุงเทพฯทั้งหมดเขาถูกพวกมันขับไล่ไปที่นั่น และตาย เจ้าพระยาหายไปไหน ผมเข้าใจดีแล้ว

(สุวัฒน์ ศรีเชื้อ 2516: 72-74)

เรื่องของคุณคะ เป็นเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่มีเนื้อหาเหนือจริง มีตัวละครสำคัญเป็น เด็กหญิงที่มีคุณสมบัติพิเศษซึ่งสามารถบิดคลื่นหูรับฟังเรื่องราวในความคิดของตัวละครอื่นได้ เหตุการณ์ในเรื่องเกิดขึ้นในรถโดยสารประจำทาง ตั้งแต่เด็กหญิงคนนี้ขึ้นรถกระทั่งลงรถ ซึ่งนักเขียนได้สร้างรถโดยสารประจำทางคันนี้ขึ้น เป็นสัญลักษณ์แทนสังคมไทย

. . . รถยังแล่นต่อไป

หลุด - หลุด - หลุด - หลุด

หนักแอ้ ๆ ๆ

จ๊อด /

เงินก๊ีบ เงินก๊ีบ เงินก๊ีบ

จ๊อด /

หนักแอ้ ๆ ๆ

หลุด - หลุด - หลุด - หลุด

"ครืดคราด ๆ " เสียงหลังคาขยับ ข้างรถเขย่า

ใกล้จะถึงบ้านแล้ว นิตานคุณครูยังคง คุณครูเล่านิทานสนุก

นั่งท่องจำได้แทบทุกเรื่อง นั่งท่องชอบเรื่องนี้ที่สุดเลย

"ในประเทศจีน พลเมืองทั้งหลายก็เป็นชาวจีน และ

พระมหากษัตริย์ก็เป็นชาวจีนเหมือนกัน พลเมืองอยู่

มาด้วยความสุข

"จนกระทั่งวันหนึ่ง..."

รถเมลคันเดิมวิ่งไปบนถนนสายเดิม แล้วมันก็ตกหลุมใหญ่ที่

เคยตก เกิดเสียงประหลาด

"หึ่งงงงง/ "

หลังการรถและข้างรถปลิวกระเด็น คนที่โหนราวจับราวไว้แน่น จนราวหลุดติดมือผู้โดยสาร คนที่นั่งเก้าอี้จับราวหนักแน่นนั่งตัวตรงกลัวจะหล่นไปข้าง ๆ ไม่มีอะไรกันอีกแล้ว

นั่งท่องลิมปิดคลื่นหูฟัง เสียงในใจคนบนรถ

คนขับทำหน้าที่ต่อไปอย่างสนุก สนาน

"จ๊อด / "

นั่งท่องลงป้ายนี้ กว่าจะแหวกคนลงมาได้เกือบไม่ทัน พอจะก้าวเหยียบเดิน รถก็กระชากออก เด็กหญิงเซหลุน ๆ ล้มลง

กลองข้าวหลุดจากมือ หัวเข้าเป็นดิน เธอลุกขึ้นตะโกนเสียงดัง
 "ขอบคุณค่ะ"
 รถไม่มีหลังคา ไม่มีหน้าต่างแล่นต่อไปบนทางเส้นเดิมพร้อมด้วย
 ผู้โดยสารออด
 (วัฒน์ วรรณยางกูร 2524 ก: 133 - 134)

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่านักเขียนได้สะท้อนภาพสังคมไทยออกมาโดยใช้
 สัญลักษณ์อย่างมีอารมณ์ขัน และแทรกน้ำเสียงเสียดสีอยู่ในที่ "รถเมล์" สัญลักษณ์คันนี้
 ทำหน้าที่เป็นฉากแต่ในขณะเดียวกันก็เป็นเสมือนตัวละครตัวหนึ่งที่มีชีวิตชีวาที่มีความเคลื่อนไหว
 ไหว เปลี่ยนแปลงและมีความสำคัญในการดำเนินเรื่องและวิถีชีวิตของตัวละคร แสดง
 ให้เห็นสภาพและวิถีของสังคมไทยซึ่งดำเนินอยู่อย่างขาดความมั่นคงและความปลอดภัยใน
 ชีวิต แต่ "ผู้โดยสาร" หรือ "ประชาชน" ก็ไม่มีทางเลือก

การสร้างฉากแบบเหนือจริงในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ แท้จริงแล้วเป็น
 การใช้จินตนาการ เสริมแต่งจากพื้นฐานของความจริงที่แวดล้อมนักเขียนอยู่ สร้างขึ้นให้
 สอดคล้องกับ เรื่องโดยมุ่งเน้นอารมณ์ของผู้อ่านจากความแปลกใหม่ ความมีชีวิตชีวา
 น่าตื่นเต้น

3.4 กลวิธีการสร้างตัวละคร (Characterization)

องค์ประกอบประการหนึ่งที่นักเขียนมักสร้างขึ้นเป็นสัญลักษณ์ ได้แก่ ตัว
 ละคร แต่มิได้หมายความว่า เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ทุกเรื่องจะมีตัวละครเป็น
 สัญลักษณ์เสมอไป อย่างไรก็ตามตัวละครในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์จะมีสัญลักษณ์เข้า
 มาเกี่ยวข้องด้วยเสมอ เช่น ชื่อตัวละครเป็นสัญลักษณ์ ตัวละครมีพฤติกรรมบาง
 ประการเป็นสัญลักษณ์ การสร้างตัวละครในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์จึงเป็นการจงใจ
 เลือกรสรและสร้างสรรค์อย่างสำคัญของนักเขียน

กลวิธีการสร้างตัวละครก็คือการให้บทบาทแก่ตัวละครและการกำหนดตัวละครใน
 เรื่อง (สุภา ศาตราวรรณ 2525: 212) การที่กลวิธีการสร้างตัวละครมีความสำคัญ
 อย่างมากต่อการประพันธ์เรื่องสั้น เพราะตัวละครคือผู้ที่แสดงบทบาทหรือพฤติกรรมที่ทำให้
 เรื่องดำเนินไปได้ตั้งแต่ต้นจนจบ ยิ่งไปกว่านั้นตัวละครโดยเฉพาะตัวละครเอกเป็นศูนย์
 รวมความสนใจของผู้อ่านว่าจะเกิดเหตุการณ์อะไรขึ้นกับตัวละครให้มีความสมจริงตาม

ธรรมชาติหรือให้เหลือเชื่อเหนือจริง ตัวละครเป็นคนหรือตัวละครนั้นมีมากเท่าความปรารถนาของผู้ประพันธ์ ซึ่งเป็นธรรมชาติของการสร้างศิลปกรรมที่ศิลปินจะสรรหาสิ่งแปลกใหม่มาเพื่อสร้างความตื่นตะลึงให้แก่ผู้สนใจหรือแก่ตัวเอง (วิภา กงกะนันทน์ 2523: 98) ดังนั้นการเลือกเลือกประเภทของตัวละครจึงเป็นเรื่องน่าสนใจศึกษา

3.4.1 การเลือกประเภทของตัวละคร

ตัวละครในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์อาจแบ่งเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ได้แก่ ตัวละครที่สร้างขึ้น เช่นเดียวกับเรื่องสั้นทั่วไป และตัวละครที่สร้างขึ้นเป็นสัญลักษณ์ ในที่นี้ผู้วิจัยขอกล่าวถึงเฉพาะการเลือกประเภทของตัวละครสัญลักษณ์เท่านั้น เพราะน่าสนใจว่านักเขียนเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์สร้างตัวละครสัญลักษณ์ขึ้นจากอะไรบ้าง สมมติขึ้นแทนสิ่งใด ในลักษณะอย่างไร

จากการศึกษาวิเคราะห์กลุ่มข้อมูลตัวอย่าง ผู้วิจัยพบว่านักเขียนเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ สร้างตัวละครสัญลักษณ์ขึ้นโดยเลือกมาจากสิ่งที่มีอยู่จริงและมีอยู่ในความคิดความเชื่อทั้งที่เป็นธรรมชาติซึ่งมีชีวิตและไร้ชีวิต ตลอดจนผลิตผลจากเทคโนโลยี ดังนี้

3.4.1.1 ตัวละครที่เป็นคน

3.4.1.2 ตัวละครที่เป็นสัตว์

3.4.1.3 ตัวละครที่เป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต

3.4.1.3.3 สิ่งที่ไม่มีชีวิตที่เป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ

3.4.1.3.2 สิ่งที่ไม่มีชีวิตที่เป็นผลิตผลจากเทคโนโลยี

3.4.1.4 ตัวละครที่เป็นอมมนุษย์

3.4.1.1 ตัวละครที่เป็นคน

ตัวละครสัญลักษณ์ประเภท "คน" เป็นตัวละครที่มีลักษณะหลากหลายและมีความซับซ้อนมากที่สุด เพราะนอกจากจะมีลักษณะทางกายภาพที่

แตกต่างกันแล้ว "คน" ยังมีอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด จิตใจแตกต่างกันไปตาม
ประสบการณ์ วิธีชีวิต และภูมิหลัง

รูปลักษณะ เพศ วัย สถานภาพ ฐานะ อาชีพ พฤติกรรม
ถ้อยคำจาความรู้สึกนึกคิดของตัวละครแต่ละตัวที่แตกต่างกันไปในรายละเอียดของ
ความเป็น "คน" เป็นการเจาะจงสร้างสรรค์ของนักเขียน เพื่อสื่อสาร ชี้ให้เห็น
และมุ่งให้ผู้อ่านเชื่อมโยงไปถึงนัยที่ซ่อนไว้ และทำให้สามารถเข้าใจถึงสัญลักษณ์
ตลอดจนสิ่งที่หมายถึง ซึ่งมักจะตีความได้เมื่ออ่านเรื่องทั้งหมดแล้ว เนื่องจาก
นักเขียนนักเขียนมักจะใช้องค์ประกอบอื่น ๆ ของเรื่องให้ประสานสอดคล้อง เป็น
คล้ายกุญแจไขเปิดโลกสัญลักษณ์ องค์ประกอบต่าง ๆ ในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์จึง
ต้อง เอื้อต่อกัน

ตัวละครสัญลักษณ์ประเภทคนสามารถแบ่งออกได้

3 กลุ่มใหญ่ โดยใช้วัยของตัวเป็นเกณฑ์ในการแบ่ง ได้แก่ เด็ก หนุ่มสาว
และคนชรา

นอกจากตัวละครสัญลักษณ์ประเภทคนจะจัดแบ่งตาม

ช่วงวัย ได้ 3 กลุ่ม คือ เด็ก หนุ่มสาว และคนชรา ตัวละคร 3 กลุ่มนี้ยัง
สามารถจำแนกออกตามเพศของตัวละคร ได้แก่ เด็กหญิง เด็กชาย ชายหนุ่ม
หญิงสาว ชายชรา หญิงชรา และไม่ระบุเพศ เช่น เด็ก ซึ่งผู้วิจัยสังเกต
เห็นว่าเพศของตัวละครไม่มีความสำคัญในการสื่อสารสัญลักษณ์เท่ากับวัย อย่างไรก็ตาม
ก็ตามตัวละครสัญลักษณ์ประเภทคนมักเป็นเพศชายมากกว่าเพศหญิง หรือไม่ระบุเพศ
เนื่องจาก ความเหมาะสมกับการแสดงบทบาทในเรื่อง และอาจเป็นเพราะนักเขียน
เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่เลือกมาศึกษาทั้งหมดเป็นนักเขียนชาย จึงถนัดที่จะถ่ายทอด
ลักษณะชายมากกว่า

เด็ก ลักษณะร่วมของตัวละครสัญลักษณ์ที่เป็นเด็ก

ได้แก่ ความบริสุทธิ์ตามธรรมชาติ ไร้จริตมารยา เรื่องราวที่ถ่ายทอดผ่าน
บทบาทของตัวละคร เด็กจึงตรงไปตรงมามีสีสันตามธรรมชาติปราศจากการบิดเบือน

และเป็นสิ่งเตือนใจผู้ใหญ่ให้คำนึงถึงคุณค่าบางประการของชีวิตซึ่งสูญหายไปกับ
วันวัย เช่น เด็กในเรื่องบนยอดไม้

เช้าวันต่อมาเด็กขึ้นต้นมะขามเอง ได้ไปตามแนวกิ่งเดิมจนถึง
ยอดมะขาม ผักที่เข้าคราบหมูโค้งเล็กน้อยที่อยู่แค่เอื้อม เด็ก
ไม่สนใจ มือข้างหนึ่งถือสบายอยู่ข้างตัวอีกข้างหนึ่งกอดกิ่ง
มะขามไว้หลวม ๆ ดินห้อยแกว่งไกวในความว่างเปล่าได้กึ่ง
ที่นั่ง เด็กพบว่ามิเพียงตัวเองอยู่กับยอดไม้ไกลออกไปเป็น
ท้องฟ้าสว่างแจ่มขึ้นทุกที บางครั้งเมื่อมองพื้นดิน เด็กพบว่า
ตัวเองอยู่สูงมาก รู้สึกอ่อนเปลี้ยฝ่ามือฝ่าเท้า มองห่างออกไป
ได้พบภาพชวนเพลิดเพลินจนละลืมหูลืมตา . . .

(วัฒน์ วรรณยางกูร 2529: 17)

เด็กคนนั้นขึ้นไปนั่งบนยอดไม้และเพลิดเพลินชมทัศนียภาพจากที่นั่น จนในที่สุดเด็ก
ได้ตกต้นไม้และบาดเจ็บ ซึ่งในสายตาตัวละครผู้ใหญ่ในเรื่องต่างเห็นว่าการ
กระทำของเด็กเป็นสิ่งไร้ประโยชน์ เขาไม่เข้าใจว่าเหตุใดเด็กจึงปีนขึ้นไป
นั่งบนยอดไม้ ทั้งที่ยังจำได้ว่าครั้งที่เขาเป็นเด็กเขาก็เคยกระทำเช่นนี้ เด็กคน
หนึ่งไม่ชอบนุ่งผ้า ชอบปีนป่ายต้นมะขาม เป็นสัญลักษณ์ของผู้บริสุทธิ์ตามธรรมชาติ และ
เมื่อเขาปีนขึ้นไปนั่งมองดูอยู่บนยอดมะขาม เขาได้เป็นสัญลักษณ์ของผู้กำลังศึกษาเรียนรู้
ชีวิต ว่าชีวิตนี้มีสิ่งมากมายให้ศึกษาเรียนรู้มีทั้งสิ่งที่น่าพอใจและไม่น่าพอใจ ในที่สุดก็จะ
เข้าสู่ลักษณะของผู้ใหญ่ซึ่งจะทำต่อเมื่อมองเห็นประโยชน์ ซึ่งเมื่อถึงจุดนั้นเขาก็ได้สูญเสีย
ความสามารถที่จะมองชีวิตตามธรรมชาติที่มันเป็นอยู่ไปแล้ว

เรื่องบ้ายของหมอกควัน เด็กน้อยในเรื่องจะเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ตาม
ที่สายตาของเขามองเห็นหรือสัมผัสได้เท่านั้น

"จะเอาแพะ"

"จะเอาไปทำไมนะ" ชิวดู "แพะมันมีอะไร"

"มันมีแพะ" เด็กน้อยพูด "มีขน มีตา มันโดดได้ ร้องได้"

(นิคม รวยวา 2527: 109)

เช่นเดียวกับเมื่อชิวชี้ให้ลูกดูตำรวจ เด็กน้อยกล่าวว่าไม่ใช่ เพราะไม่มีเสื้อ
ไม่มีหมวกตำรวจ และเมื่อรอทีมชี้ให้เด็กน้อยดูชิ้นส่วนศพของพ่อในกระสอบ

เด็กน้อยก็ไม่ยอมรับ

"ไม่ใช่พ่อ" เด็กน้อยลดเสียงอ่อนลง "หายไปไหน
พ่อกายไปที่ไหนแล้ว"
"ก็อยู่นั่นไงเล่า ไม่หายไปไหนหรอก"
"หายไปแล้ว พ่อกายไปแล้ว"

(นิคม รวยวา 2527: 112)

เด็กน้อยจึงเป็นสัญลักษณ์ของผู้เข้าใจความแตกต่างระหว่างชีวิต
กับซากหรือสิ่งไร้ชีวิต และเห็นถึงคุณค่าตลอดจนความสำคัญของชีวิตมากกว่าซาก
อันเนื่องมาจากการที่เด็กน้อยมีความบริสุทธิ์ตามธรรมชาติ เขาจึงมองเห็น ยอมรับ
และเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ตามที่มันมีอยู่จริง

เรื่องเด็กน้อยกับคนเฝ้าศาลเจ้า เด็กน้อยในเรื่องเป็นเด็กเร่
ขายหนังสือพิมพ์และได้อาศัยพักพิงอยู่ในศาลเจ้าพ่อสิงโต เด็กน้อยไม่เชื่อความ
ศักดิ์สิทธิ์ของสิงโตเพราะอ่านหนังสือพิมพ์ซึ่งอธิบายว่า สิงโตจินตามทางสามแพร่ง
แท้จริงใช้เป็นเครื่องถ่วงเรือสำเภาในสมัยโบราณ ทั้งเด็กน้อยก็เคยขี่เล่นมาหลาย
ครั้งและไม่มีสิ่งใดเกิดขึ้น เด็กน้อยปฏิเสธความศักดิ์สิทธิ์ของเจ้าพ่อสิงโต ทั้งยัง
กล้าแสดงออกถึงความคิดนี้โดยอธิบายให้คนเฝ้าศาลเจ้าฟัง ด้วยลักษณะของความ
เป็นเด็กที่มีความบริสุทธิ์ตามธรรมชาติและไม่เกี่ยวข้องอยู่กับผลประโยชน์ เด็กน้อย
จึงกล้าพูดตามที่เขาคิดเห็น เด็กน้อยจึงเป็นสัญลักษณ์ของผู้ที่มีเหตุผล มีความคิดเห็น
เป็นตัวของตัวเอง กล้าแสดงออกในสิ่งที่ถูกต้องตลอดจนพร้อมที่จะเผชิญต่อผลที่เกิดขึ้น
เนื่องมาจากเขาเป็นผู้บริสุทธิ์ตามธรรมชาติ

"เมื่อวานฉันขี่หลังเจ้าพ่อ วันนี้ฉันก็ไม่เห็นเป็นไร....
อันที่จริงฉันขี่เล่นมาหลายครั้งแล้ว...ลุงก็รู้...ฉันไม่รู้จะไป
เล่นที่ไหน"

"ไอ้หนู หุคหุคเสียที่ได้มีย" คนเฝ้าศาลเจ้าพูดอย่าง
หมดเรี่ยวหมดแรง

"ทำไม ลุงว่าฉันพูดไม่จริงเรอะ"

เด็กขายหนังสือพิมพ์กอดไหล่ชายวัยกลางคนแล้วยิ้มน้อย
ยิ้มใหญ่

"ลุงรู้มัยเจ้าพ่อสิ่งของเรามาจากไหน? "

"ระยำ.....กูจะไปรู้ได้อย่างไร? " คนเฝ้าศาลเจ้า
โต้ตอบกันกับเจ้าหนูอย่างลึมตัว

"แต่ฉันรู้..."

"มึงอย่าแก้แค้น..."

"ฉันรู้จริง ๆ ... มีอยู่วันหนึ่งฉันอ่านหนังสือพิมพ์ฉัน
จบ ป.๓ ก็พออ่านได้ เขาเขียนว่ารูปปั้นสิงโตจีนตามทาง
สามแพร่งไม่ใช่ของวิเศษอะไร แต่ก่อนเขาใช้ถ่วงกราบ
เรือสำเภามาจากเมืองจีน มาถึงเมืองไทยแล้วก็เอาไว้
ตามทางสามแพร่งตามประเพณีจีน... เจ้าพ่อของเราก็คง
มาอย่างงี้แหละ..."

(เสกสรรค์ ประเสริฐกุล 2524: 56 - 57)

เรื่องบนที่ราบสูง เด็กน้อยไร้เดียงสาซึ่งเป็นตัวละครสำคัญในเรื่อง
ช่างซักถามและสนใจสิ่งต่าง ๆ ทั้งที่อยู่รอบตัวและทั้งที่ยังไม่เคยเห็น ทุกสิ่งดูน่าสงสัย
ฝันใฝ่ ใครรู้ นักเขียนได้ถ่ายทอดภาพของตัวละครเด็กน้อยในลักษณะคู่ขนานกับกับ
ตัวละครชายชราผู้เป็นตาของเด็ก ทำให้ผู้อ่านเห็นภาพในเชิงเปรียบเทียบอย่างชัดเจน
เด็กน้อยเป็นผู้บริสุทธิ์ที่ปรารถนา ได้เรียนรู้โลกและชีวิต เด็กน้อยจึงเป็นสัญลักษณ์ของความ
หวัง และความใฝ่ฝัน

"ตา ตา" เด็กน้อยร้องเรียก "มาดูเครื่องบินลำนี้
ซิมันกำลังลอยมาแล้ว เร็วหน่อยตา"

ฝูงกลุ่มยวาทที่คลั่งมาจากแนวป่าเป็นสีขาวฟูไหว มันอยู่
ไกลไม่มากจากเนินกระท่อม เด็กน้อยมองเห็นก่อนจึง
ร้องบอกชายชรา "รถมาอีกแล้ว" และเสียงเครื่อง
ยนต์ก็ค่อย ๆ ดังขึ้น ๆ

"คนเต็มหลังคาเลย" เสียงเด็กบอกอีก

"เออ ข้าเห็น" ชายชราพิมพำจ้องมองตามรถยนต์
ที่วิ่งห่างออกไปจนเหลือแต่เพียงฝุ่นที่ค่อยบางตาลง

"มันไม่สวยเท่ารถเนกรุงเทพา หรอกวะ" ชายชรา
พูด

"ตาก็พูดทุกวันว่ารถในกรุงเทพฯมันสวย โตขึ้นข้า
จะไปกรุงเทพฯให้ได้" เด็กน้อยพูดพร้อมกับความคิด

ใฝ่ฝัน

"ตาเคยเห็นดาวกลางวันไหม" เด็กน้อยเอ่ยถาม

"ข้าอยากให้ตาเล่าเรื่องให้ฟัง" เด็กน้อยว่า

"เรื่องอะไรอีกล่ะ"

"เรื่องทะเล ตาเคยเห็นทะเลไหม ครูเขาบอกว่า
ทะเลมันกว้างกว่าดินที่เราอยู่ จริงไหมตา"

(สุรชัย จันทิมาธร 2525: 34 - 38)

ตัวละครสัญลักษณ์ที่เป็นเด็กที่ซึ่งกล่าวมาทั้งหมดข้างต้น
นักเขียนได้ใช้คุณลักษณะของความเป็นเด็ก ได้แก่ ความอยากรู้อยากเห็น
ความบริสุทธิ์ใจตามธรรมชาติซึ่งส่งผลให้เด็กใคร่เรียนรู้ กล้าพูด กล้าทำตาม
ที่คิดเห็น มาใช้เป็นลักษณะร่วมระหว่างตัวละคร เด็กที่เป็นสัญลักษณ์กับสิ่งที่
หมายถึง มีความหมายในแง่บวก

แต่ลักษณะของความเป็นเด็กบางประการ เช่น เด็กหญิง
เล็ก ๆ ที่เล่นรถไฟเด็กเล่นอยู่คนเดียว ในเรื่องรถไฟเด็กเล่น ซึ่งรถไฟเด็กเล่น
ของเด็กหญิงเล็ก ๆ คนนี้ได้แล่นมาชนตัวละครสำคัญในเรื่อง "ตาย"

ผมไม่ได้ตายเล่น ๆ ผมตายจริง ๆ ดูแววตาไร้เดียงสา
ของแม่หนูน้อยมีรอยโกรธแค้นมากกว่าที่จะสงสารผม เธอ
คงคิดว่าผมแก๊งเธอ เธอไม่เข้าใจ เธอไม่รู้และยัง
ไม่มีวันที่จะรู้ได้เลยในตอนนั้น แต่บัดนี้ผมก็ตายไปแล้วเธอ
คงไม่รู้ว่าทำไมผมถึงตาย ผมเองก็บอกไม่ได้ ผมคิดอะไร
ไม่ทัน รถไฟขบวนนั้นแล่นมาเร็วมาก....

ผมไม่ลืมแววโกรธที่ฉายอยู่ในดวงตาคู่นั้นเลย เธอลุกขึ้น
ยืนอ้าอึ้ง จ้องนั่งมองดูผมซึ่งนอนอยู่ได้ล้อด้วยอาการเฉย
เมยเม้มที่มุมปากคล้ายคนเหยอ้อมด้วยความสะใจที่ได้พบ
ความปวดร้าวจากความทุกข์ของผู้อื่น. . .

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531 : 200)

ลักษณะของแม่หนุ่มน้อยดังกล่าวให้เห็นความไร้เดียงสาของเด็กซึ่งกระทำพฤติกรรมโดยปราศจากการเสแสร้ง ตามอารมณ์ ความรู้สึกนึกคิดของคนที่มีต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น " เธอไม่รู้และยังไม่มีวันที่จะรู้ได้เลย ในตอนนั้น" เนื่องจากความเป็นเด็กทำให้เธอมองเห็นรู้สึกนึกคิดและเข้าใจแค่เหตุการณ์ที่เป็นรูปธรรมสัมผัสได้ ในเรื่องนี้ลักษณะความเป็นเด็กถูกนำมาใช้ในแง่ลบ เพราะความขาดวุฒิภาวะทำให้เด็กไม่สามารถพิจารณาเรื่องราวที่เกิดขึ้น ตลอดจนการไม่รู้จักควบคุมอารมณ์ของตนเอง ตัวละครเด็กผู้หญิงเจ้าของรถไฟเด็กเล่นขบวนนี้เท่ากับเป็นผู้บังคับการวิ่งของรถไฟ แต่เพราะเธอไม่ได้ให้รถไฟแล่นบนราง รถไฟจึงแล่นมาชนตัวละคร ซึ่งกล่าวถึงรถไฟไว้ตอนหนึ่งในเรื่องว่า รถไฟเปรียบเหมือนคนชั้นกลางที่นำเบือและเบือสังคมของชนชั้นกลางเหมือนเบือรถไฟ เด็กหญิงเล็ก ๆ ที่เป็นเจ้าของรถไฟ จึงตีความได้เป็นสัญลักษณ์เสียสละผู้มีอำนาจในการปกครองบ้านเมืองว่าขาดวุฒิภาวะไร้เดียงสา และเจ้าอารมณ์เช่นเดียวกับเด็กหญิงเจ้าของรถไฟเด็กเล่นขบวนนี้

หนุ่มสาว ตัวละครสำคัญของเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ส่วนใหญ่จะอยู่ในวัยหนุ่มสาว และมักเป็นตัวละครชาย จากข้อมูลตัวอย่างมีตัวละครสัญลักษณ์เป็นหญิงสาวในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์เพียง 3 เรื่อง ได้แก่ เรื่องอุโมงค์ เรื่องงู และเรื่องแดดกรรม อย่างไรก็ตามผู้วิจัยพบว่าความสำคัญของตัวละครสัญลักษณ์มิได้อยู่ที่ความเป็นชายหรือหญิง หากขึ้นอยู่กับความเหมาะสมในการสร้างตัวละครนั้นขึ้นเป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายใดมากกว่า และตัวละครหนุ่มสาวที่เป็นสัญลักษณ์ส่วนมากจะเป็นตัวละครที่กระทำพฤติกรรมเป็นสัญลักษณ์ ซึ่งผู้อ่านต้องตีความจากพฤติกรรมนั้นทั้งที่เป็นการกระทำ คำพูด แม้กระทั่งความคิด ถ้าสิ่งทีตัวละครสื่อออกมาเหล่านี้ตีความได้เป็นสัญลักษณ์ก็ทำให้เรียกได้ว่าเป็นตัวละครสัญลักษณ์ เช่น

เรื่องต้นทาง ตัวละครสำคัญในเรื่องนี้เป็นหนุ่มสาว ^{หนุ่ม} เขามีความเชื่อฝังใจว่าการมีลูกบินฝังอยู่ในกายจะทำให้คนเราหนังเหนียว และถ้าหนังเหนียวคนอื่น ๆ จะเกรงใจ ไม่มีใครกล้าข่มเหง ดังนั้นเมื่อตัวละครถูก

ยิงลูกปืนฝังกกลางหลัง เขาจึงไม่ยอมไปหาแพทย์เพื่อผ่าลูกปืนออกจากร่าง เพราะกลัวว่าหนังจะไม่เหนียว แต่ตัวละครกลับไม่กลัวอันตรายเนื่องจากพิษกระสุนฝังกในยอมเจ็บจากพิษบาดแผลอย่างไม่หวั่นกับความตาย เพื่ออำนาจบารมีที่จะได้มาตามความเชื่อของเขาเพียงประการเดียว

ตัวละครสำคัญในเรื่องแสดงพฤติกรรมซึ่งเป็นภาพสะท้อนให้เห็นถึงการแสวงหาและพยายามให้ได้อำนาจอิทธิพล เพื่อให้สามารถถอยรูดได้อย่างดีในสังคมซึ่งมีอำนาจเถื่อนคอยระราน แต่การกระทำของตัวละครเป็นการกระทำที่มาจากพื้นฐานความเชื่อที่ผิด ความโง่เขลา และความหลงมกมาย ดังที่ตัวละครได้สนทนาในตอนปิดเรื่อง เป็นการไขความสัญลักษณ์

"ไม่เหมือนยังงี้" เย็นพูด "เขาก็เหมือนคนอื่น ๆ นั้นแหละ ต้องการอมตะ อยากหนังเหนียว คิดว่าจะไม่ตาย ถ้าปล่อยลูกปืนไว้อย่างนั้น"

มาณีนั่งเงียบ

"แต่มันเป็นไปได้ยังงี้ เขาจะตายเร็วขึ้น"

มาณีฟังเฉย,

"ความเป็นอมตะกับความตายของเขา มันของอันเดียวกัน อยู่บนทางเดียวกัน เขาคิดว่ากำลังเดินทางไปทางรอด ทั้ง ๆ ที่จะพาเขาไปตาย"

"คงไม่มีใครเป็นอย่างนี้อีกแล้ว" มาณีพูดในความมืด "มีสิ มีมาด้วย คนที่กำลังหาอมตะด้วยวิธีแบบนี้มี ทั้งที่อยู่ในป่า ในเมือง ในบริษัท ในสนามรบ ในรัฐสภา"

มาณีนั่งเงียบเขาจึงพูดต่อ "คนเรานี้แปลก พอลูกปืนฝังกเข้าในตัวก็จะเก็บมันไว้ ทั้งที่เป็นพิษ ก็ไม่ยอมให้เอาออก ทั้ง ๆ ที่เราเป็นคนฝังก มันน่าเศร้า"

(นิคม รายวา 2527: 93 - 94)

"ต้นทุน" นั่นก็คือ ความปรารถนาหรือความทะยานอยากของมนุษย์ซึ่ง "สำเร็จ" ตัวละครในเรื่องได้กระทำพฤติกรรมเป็นสัญลักษณ์ของความหลงผิดอันเนื่องมาจากความปรารถนาอย่างขาดการใคร่ครวญของมนุษย์ "ความเป็นอมตะกับความตายของเขา มันของอันเดียวกัน อยู่บนทางเดียวกัน"

เขาคิดว่ากำลังเดินไปทางรอด ทั้ง ๆ ที่จะพาเขาไปตาย" และ "สำเร็จ"
เป็นตัวละครสัญลักษณ์แทนมนุษย์ที่มีวเมมาในการแสวงหาอำนาจบาปมีในทางที่ผิด
". . . คนที่กำลังหาอมตะด้วยวิธีแบบนี้มีทั้งที่อยู่ในป่า ในเมือง ในบริษัท
ในสนามรบ ในรัฐสภา"

เรื่องความในใจของกระดุกจรเข้ ตัวละครสำคัญในเรื่อง
นี้เป็นผู้เล่าเรื่องราวของตัวเองใช้สรรพนามแทนตัวเองว่า "ผม" เล่าเรื่องนี้ขึ้นมา
เพื่ออุทิศแด่มวลมนุษย์ ตัวละครอ้างว่าตนเป็นคน "ตาย" ไปแล้ว แต่ไม่ต้อง
การให้คนเข้าใจว่าเป็นวีรกรรม ความในใจของกระดุกจรเข้จึงหมายถึง
ความในใจของ "ผม" นั่นเอง และ "กระดุกจรเข้" ในที่นี้เป็นสัญลักษณ์
แทนตัวละคร "ผม" และหมายรวมไปถึงกลุ่มบุคคลที่ได้ตายไปเพราะร่วมต่อสู้
เพื่อให้สังคมมีความเป็นธรรม

ในเรื่องนี้มักเขียนไม่ได้กล่าวถึงลักษณะทางกายภาพของ
ตัวละครเลยเพราะตัวละครเป็นผู้เล่าเรื่องของตนเอง ผู้อ่านจะทราบเพียง
ตัวละครสำคัญเป็นชายหนุ่มวัยทำงาน ยังเป็นโสดและต้องเลี้ยงดูพ่อแม่และ
น้อง และต้องดิ้นรนในการหาเลี้ยงชีพ ซึ่งแต่เดิมตัวละครก็เป็นผู้ที่
คิดถึงเฉพาะเรื่องของตัวเอง จนกระทั่งได้มาพบเหตุการณ์ต่อสู้อย่างยอมพลี
ชีวิตของชายหนุ่มกลุ่มหนึ่ง

. . . เด็กหนุ่มแต่ละคนท่าทางเหมือนวิกัลจรีต เขา
บอกว่า ประชาชนถูกยิงตายโดยกองทัพปีศาจ พวกเขา
ร้องเพลงปลุกใจ
"ตื่นเถิดพี่น้อง หองทาสผู้ทุกข์ระทม
โค่นล้ม สังคมแห่งการกดขี่
ตื่นเถิดพี่น้องผู้ไร้สิทธิเสรี
ครั้งนี้เรารู้. . ."

(วัฒน์ วรรณยางกูร 2518: 298)

เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้ตัวละครได้ตระหนักถึงความมีคุณค่า
ของตนว่าเกิดขึ้นได้หากกระทำเพื่อประโยชน์สุขของส่วนรวม มิใช่คำนึงถึงแต่

ความสุขในชายคาบ้าน ตัวละครจึงตัดสินใจสละชีวิตด้วยการขับรถ เผลอเข้าทุ่งชนรถถัง โดยไม่ต้องการแม้การมีชื่อจาริกบนอนุสาวรีย์

การกระทำของตัวละครสำคัญในเรื่องและกลุ่มเด็กหนุ่มที่ต่อสู้ อย่างพลีชีวิตจึงเป็นวีรกรรมที่ผู้กระทำไม่พึงประสงค์ให้ถือว่าเป็นวีรกรรม (ตามคำกล่าวต้นเรื่อง) พฤติกรรมของตัวละครและเด็กหนุ่มสะท้อนให้เห็นลักษณะของคนรุ่นใหม่ในยุคนั้นที่เต็มเปี่ยมด้วยไข่อุดมการณ์ มุ่งหมายและชี้นำเพื่อการปฏิวัติสังคม ให้ดีขึ้น "ไคน์ลัม สังคมแห่งการกบฏ" เป็นสัญลักษณ์ซึ่งนักเขียนใช้แทนด้วยคำว่า "จรเข้" การใช้สัญลักษณ์จรเข้ก็คงจะเนื่องมาจาก จระเข้เป็นสัตว์เลื้อยคลานชนิดหนึ่งซึ่งถือว่าเป็นสัตว์ชั้นต่ำ แต่จระเข้ก็ยังได้ชื่อว่าเป็น "พญา" หรือ "เจ้า" ของสัตว์เลื้อยคลาน มีศักดิ์ศรี มีพลัง และมีคุณค่าเทียบได้กับวีรกรรมของตัวละครในเรื่อง

เรื่องอุหมั่ง "หญิงสาว" ตัวละครสำคัญของเรื่องซึ่งนักเขียนสร้างขึ้นกระทำพฤติกรรมเป็นสัญลักษณ์สื่อสารสำคัญของเรื่อง เป็นคนรักทะเล เพราะลูกคลื่นและแสงแดดจะช่วยให้เธอคลายเครียดและอดอัดจากการงานอาชีพที่พยายาม แต่ถึงเธอจะมาทะเลเธอก็ยังอดห่วงกังวลกับเรื่องราวต่าง ๆ ไม่ได้ ที่ชายทะเลแห่งนั้นเธอได้พบ "อุหมั่ง" ซึ่งเป็นปูเสฉวนอาศัยอยู่ในเปลือกหอย มันเป็นสัตว์ที่รักเปลือกยิ่งกว่าชีวิต ยอมตายแต่ไม่ยอมทิ้งเปลือก ลักษณะของอุหมั่งทำให้หญิงสาวคิดเชื่อมโยงกับคนต่าง ๆ ที่เธอรู้จักและความรู้สึกของตัวเอง เธอเอง ในที่สุดหญิงสาวก็คิดได้

เธอลุกขึ้นยืน ภาพโรงพยาบาลผุดขึ้นในความคิดภาพคนไข้ ความเศร้าแทรกซ้อนอยู่กับภาพทะเลที่สดชื่นอิสระ และเวียงว่าง สุดสายตาที่ปรากฏอยู่เบื้องหน้า ทำไมนะเรามาถึงที่นี่ ถึงกลางทะเล แต่โรงพยาบาลยังติดตามอีกเราน่าจะทำกลับกันบ้าง เอาทะเลกลับไปโรงพยาบาล บางทีจะทำให้ความเคร่งเครียดน้อยลง เราน่าจะลองดู ไว้พรุ่งนี้เถอะ

เธอได้ไปบนโขดหินสูงชัน ข้างล่างน้ำสีเขียวแตกเป็นฟองขาว เสียงเรือหางยาวแล่นมาทางโค้ง หัวแหลม เธอ

ไม่หันไปมอง ไม่สนใจว่าใครจะมาหรือไม่อีกต่อไป

"ช่างเขาลี" เธอพูดเบา ๆ กับโชดทินและยอดคลื่น
 เหวี่ยงเปลือกสังข์หนามลงบนหินจนแตกกระจายตัวอุหัง
 กระเด็นหลุดรุ่งริ่ง ปลิวหายลงในทะเล หึงงงร่าร้าง
 เล็กเงยขึ้นจากการแคะหอย ใบหน้าเกียมแคดส่งประกาย
 ขณะมองดูหึงงงสาวด้วยสายตาที่เข้าใจและเอื้อเอ็นดู
 หึงงงสาวหันกลับมา ชูแขนทั้งสองแล้วพุ่งตัวลงน้ำที่เยือกเย็น
 ดำผุดดำว่ายอย่างร่าเริง ท่ามกลางเกลียวคลื่นที่ทับกัน
 เข้ามามาตลอดเวลา

(นิคม รวยวา 2527 : 147 - 148)

การเหวี่ยงเปลือกสังข์หนามจนแตกกระจาย ตัวอุหัง
 กระเด็นออกมา คือ การที่หึงงงสาวคืนความเป็นตัวของตัวเองให้กับตนเอง
 วางภาระพันธะทั้งมวล เมื่อสิ้นความห่วงกังวลก็คือความเป็นอิสระ ทำลาย
 "เปลือก" ที่ตนเองเป็นผู้นำมาห่อหุ้มตัวไว้ พฤติกรรมของหึงงงสาวเป็นสัญลักษณ์
 เพื่อชี้ให้เห็นถึงวิถีทางการดำเนินชีวิตอย่างเป็นสุขในสภาพสังคมปัจจุบันที่มาก
 ปัญหา ด้วยการเข้าหาธรรมชาติและการรู้จักปล่อยวางสิ่งต่าง ๆ ที่ร้อยรัดอยู่

เรื่องงู ตัวละครสำคัญเป็นหึงงงสาวที่อยู่บ้านคนเดียว
 เหตุการณ์เกิดขึ้นเวลาห้าค่ำของวันที่มีน้ำท่วมใหญ่และไฟฟ้าดับ เธอกำลังรอ
 คอยสามีที่จะกลับจากงาน ระหว่างนั้นหึงงงสาวนึกหวาดระแวงภัยไปต่าง ๆ
 ขณะที่เธอกำลังลุยน้ำไปทำอาหารในครัว เธอได้พบ "งู" ตัวหนึ่ง หึงงงสาว
 รู้สึกกลัวมากขณะเดียวกัน เธอก็คิดป้องกันตัวเองโดยมาช่างู ซึ่งเธอได้ฟังมาว่า
 เป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้าย ในที่สุดหึงงงสาวได้ตึงตายและช่วงเวลานั้นเธอ
 รู้สึกเสมือนว่าได้เธอได้เข้าไปอยู่ในเลือดเนื้อของมัน

พฤติกรรม "ช่างู" ของหึงงงสาวที่ปรากฏในเรื่อง ทำให้
 เห็นว่าแม้มนุษย์จะถือช่างู เป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้าย แต่การที่มนุษย์ช่างูตาย
 แสดงให้เห็นว่าความชั่วร้ายนั้นไม่ได้อยู่ที่การเป็นหรือเป็นงู เป็นชายหรือเป็นหญิง
 ปกติความชั่วร้ายนั้นจะอยู่ที่การกระทำต่างหาก ซึ่งนักเขียนได้ใช้ตัวละครหึงงงสาว

กระทำพฤติกรรมเป็นสัญลักษณ์ตีความได้ดังกล่าว และในที่นี้หญิงสาวได้กลายเป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้ายที่แฝงเร้นอยู่ทุกหนทุกแห่ง

การที่นักเขียนเลือกใช้ตัวละครหนุ่มสาวเพื่อสื่อสัญลักษณ์มากกว่าตัวละครในวัยอื่น ผู้วิจัยเห็นว่าน่าจะเนื่องมาจากคนในช่วงวัยหนุ่มสาวเป็นช่วงที่ชีวิตกำลังมีพลังมีกิจกรรมต่าง ๆ ในชีวิตมากมาย เป็นคนในวัยศึกษา หรือวัยทำงานที่กำลังแสวงหา หรือต้องการความมั่นคงหรือจุดยืนของชีวิต และจากตัวละครสัญลักษณ์ที่ยกมาเป็นตัวอย่างจะเห็นได้ว่า ลักษณะร่วมของตัวละครสัญลักษณ์ที่เป็นหนุ่มสาวจะเป็นตัวแทนของการต่อสู้ แสวงหา และพลังของชีวิต แม้ว่าการกระทำของตัวละครจะสะท้อนให้เห็นสิ่งเหล่านี้ก็ตาม มิใช่ว่าตัวละครจะบรรลุจุดที่ตนปรารถนาเสมอไป ตัวละครอาจหาทางออกให้ตัวเองได้ชั่วคราว ด้วยการสร้างภาพฝัน เช่น เรื่องออกไปจากความมืด อดชีวิตประวัติดี อาจจะยังงุนงง สงสัย ไม่นั่นใจ เช่น เรื่องฉันและเขา หรือ ได้กระทำการที่ทางออกแต่ไม่ประสบความสำเร็จ เช่น วีรบุรุษใต้ผ้าดิน สงครามในหลุมฝังศพ หรือประสบความสำเร็จอย่างงดงาม เช่น คีท อุหมิง เป็นต้น

คนชรา ลักษณะร่วมของคนชรา คือ การเป็นผู้ได้เห็นโลก และผ่านประสบการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตมานาน ตัวละครที่เป็นคนชราจึงมีคุณลักษณะในด้านบวกคือการรู้เท่าทันชีวิต เป็นผู้เข้าใจโลก และมีลักษณะร่วมด้านลบคือการขาดพลัง พฤติกรรมของตัวละครที่เป็นคนชราในเรื่อง จึงเป็นผู้ "เฝ้าดู" รู้ เห็น และเข้าใจ" (วิวัฒน์ วรลยางกูร 2529 : 15) เท่านั้น ได้แก่ หญิงชราในเรื่องแดดกรรม ชายชราในเรื่องปล่อยนก และเรื่องบนที่ราบสูง เช่น

เรื่องแดดกรรม นักเขียนได้บรรยายถึงหญิงชราไว้ตอนหนึ่ง ดังนี้

ในช่วงชีวิตของหญิงชรา เคยผ่านหนทางจากหมู่บ้านเชิงเขา ป่ายปีนเทือกเขาสูงชันขึ้นสู่หมู่บ้านบนภูเขา และก็เคยย่ำเท้าบนหนทางทรก้นคารสู่ถนนใหญ่เข้าเมือง ในยามแดดเดือดเช่นนี้

เพียงคิดถึง นางก็เหน็ดเหนื่อยท้อถอยแทนยิ่งกว่านั้น หญิงชรา
แห่งชราแห่งบ้านริมทางยังพบว่าบางคนมุ่งหน้าไปแล้วย้อนกลับมา
และเพียงผ่านกาลเวลา ๆ เขาต้องวกกลับอีกครั้งดูวนเวียน
วุ่นวาย จาเรื่องราวที่คนเหล่านั้นบอกเล่า นางได้รับรู้ความจำ
เป็นและความมุ่งหวังครั้งใหม่ที่ดีกว่าเก่า แต่นางก็ไม่ลืมเดิม
น้ำเย็นที่ไถ่ได้คืนไม้หน้าบ้าน

และ

เมื่อชายหนุ่มลุกขึ้นเตรียมออกเดินทาง หญิงชรายืนหมวกไม้บง
ให้กับเขา "ใส่ไปเถอะ แคร่ร้อนจะตายทางก็ไกล เอ้อ..."
แล้วพิมพ์อะไรอยู่ในลำคอ

ฝ่ายที่นั่งอยู่ใต้ถุนเรือนริมทางมองตามร่างผอมแกร่งที่มุ่งหน้า
สู่ตัวเมือง สำหรับหญิงสาว ภาพกลางแสงแดดนั้นมีแรงสะท้อน
ให้สะทกใจ สำหรับหญิงชรา มันเป็นภาพปกติอีกภาพหนึ่ง

ช่วงวัยที่ผ่านมา นางได้เห็นผู้คนเดินทางไปและมา มาและไป
ผ่านบ้านริมทางหลังนี้ นางพบว่าพวกเขาจะต้องกลับย้อนเที่ยว
แล้วเที่ยวเล่า คล้ายกับพิศทิศทางอยู่เสมอ ภายใต้แสงแดด
ร้อนรุ่ม นางเฝ้าดู รู้ เห็น และเข้าใจ

แต่อย่างดีที่สุดหญิงชราก็ได้แต่ตักน้ำเย็นใส่คุ่มแล้วนั่งลง
เย็บหมวกไม้บงไปต่อไป

(วัฒน์ วรรณยางกูร 2529: 14 - 15)

หญิงชราในเรื่องนี้เป็นผู้ได้ผ่านประสบการณ์ชีวิต

มามากและครั้งหนึ่งชีวิตของเธอก็เคยเวียนวนไปและมาภายใต้ "แดดกรรม"
นี้ แต่บัดนี้เธอได้หยุดแล้วและได้ "เฝ้าดู รู้ เห็น และเข้าใจ" พร้อมทั้ง "ตัก
น้ำเย็นใส่คุ่ม และเย็บหมวกไม้บง" สำหรับคนเดินทางที่จะผ่านไปมา ทั้งน้ำเย็น
และหมวกไม้บง เป็นสิ่งที่ช่วยคลายความร้อนรุ่มจากแดดกรรม ซึ่งหญิงชราเป็น
ผู้ให้สิ่งเหล่านี้แก่คนหนุ่มสาวที่กำลังแสวงหาความลงตัวให้กับชีวิต หญิงชราในที่นี้
จึงเป็นสัญลักษณ์หมายถึง "ผู้ใหญ่" ในสังคม ซึ่งเป็นใครก็ได้ที่สามารถให้ความ
เย็นแก่ชีวิตหนุ่มสาว อาจจะหมายถึงผู้หลักผู้ใหญ่ในบ้านเรือนไปจนถึงผู้หลักผู้ใหญ่
ในบ้านเมืองไทย ที่จะเป็นผู้ให้คำแนะนำ และเป็นที่พักคลายร้อนอย่างเข้าใจและ

มีเมตตา

เรื่องปล่อยนก ชายชราในเรื่องนั่งอยู่โคนต้นโพธิ์
ในวัดแห่งหนึ่ง เมื่อมีคณะภิกษุเข้ามาในวัด ชายชราได้เฝ้าดูจนภิกษุเหล่านั้น
กลับ

"ภิกษุ" ชายชราพึมพำเบา ๆ "แต่งตัวสวย"
"ภิกษุ" ชายชราพูดค่อย ๆ ขณะจ้องมอง
"มาไหว้หลวงพ่อดี"
"ภิกษุ" ชายชราคนที่นั่งอยู่ตรงนั้นพูด ..
นัยน์ตาเลื่อนลอย "พวกเขามาปล่อยนก"
"ภิกษุ" แกพึมพำเสียงสั่น "เยอะจริง ๆ "

(นิคม ราชวา 2527: 65 - 69)

คำพูดของชายชราเกี่ยวกับภิกษุเหล่านั้น เป็นสัญลักษณ์ที่
ผู้อ่านต้องตีความทั้งสิ้นจึงจะเข้าใจแนวคิดสำคัญที่นักเขียนต้องการเสนอมาให้
ชายชราเป็นตัวละครที่นักเขียนใช้ถ่ายทอดคำสำคัญเหล่านี้ ในฐานะผู้ผ่านโลก
มานานเพราะมากด้วยวัยวุฒิ ถ้อยคำสั้น ๆ ที่เอ่ยผ่านปากของชายชราเกี่ยวกับ
ภิกษุเหล่านั้นจึงมีนัยลึกซึ้ง บ่งความประจักษ์และเท่าทันโลกตามความเป็นจริง

"แต่งตัวสวย" สื่อความถึงความมีฐานะ

"มาไหว้หลวงพ่อดี" คือ การทำบุญตามความเชื่อถือศรัทธา
ของผู้นับถือพุทธศาสนา รวมความถึงการให้สวดมนต์ขอทานและการปล่อยนก คือ
การให้ทานด้วยทรัพย์และชีวิต

การปล่อยนก ของ ภิกษุเหล่านั้น เป็นสัญลักษณ์หมายถึงการ
ช่วยเหลือผู้ยากไร้ในสังคมไทยที่มักดำเนินไปอย่างฉาบฉวยเพียงปลายเหตุ เพื่อ
ทำบุญให้สบายใจ เพื่อหน้าเพื่อตา

"ชายชรา" จึง เป็นสัญลักษณ์ของผู้ที่ เล็ง เห็นปัญหาของสังคม เห็นถึงความบกพร่องผิดพลาดในการแก้ปัญหาที่ไม่ถูกจุด และเห็นถึงแนวทางที่ ถูกต้อง ในการแก้ปัญหา แต่ชายชราทำได้เพียงการสะท้อนความคิดเห็นออกมา เท่านั้น

นอกจากคนชราจะเป็นตัวสัญลักษณ์ที่นักเขียนมักสร้างขึ้นใน ฐานะผู้เท่าทันชีวิต คนชราในเรื่องได้กลายเป็นสัญลักษณ์ที่สื่อความหมายจากลักษณะ ทางกายภาพในแง่ลบ เช่น หญิงชราที่ตัวละครได้พบและสนทนาด้วยระหว่างการ เดินทางไปยังท้องทุ่ง จากเรื่องการเดินทางไปยังท้องทุ่ง เป็นสัญลักษณ์แทนความ ล้าหลังของคนในสังคมไทยส่วนหนึ่ง

ในการสร้างตัวละครสัญลักษณ์ประเภทคน นอกจากวัยของตัวละคร จะเข้ามามีความสัมพันธ์กับลักษณะของตัวละครแล้ว ผู้วิจัยพบว่านักเขียนยังนิยมสร้างตัวละคร ตัวละครสัญลักษณ์แทนคนกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม เช่น ตัวละครในเรื่องคนค่าน้ำ ขอบคุณค๊ะ และอุบัติเหตุในอุงกระตาศ

เรื่องคนค่าน้ำ เป็นเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่ใช้ตัวละคร โดย ใช้ชื่อกลุ่มบุคคลตามอาชีพและการกระทำเป็นคำเรียกชื่อ ได้แก่ หญิงเสียงผักนึ่ง คนตกเบ็ด คนถือฉมวก และคนค่าน้ำ คนแต่ละคนเป็นสัญลักษณ์แทนคนในกลุ่มต่าง รวม 4 กลุ่ม ในสังคมซึ่งนักเขียนใช้การบรรยายและบทสนทนาของตัวละครเป็นสัญลักษณ์ช่วยอธิบาย ตัวละครเป็นสัญลักษณ์ช่วยอธิบายตัวละครที่เป็นสัญลักษณ์ด้วย

หญิงเสียงผักนึ่ง เป็นสัญลักษณ์แทนกลุ่มบุคคลที่อาศัยความรู้ ความชำนาญ ลงแรงแล้วเก็บดอกออกผล เป็นผู้มีความภาคภูมิใจในงานของตน

. . . มัน เป็นอาหารประจำวันที่คนคุ้นเคยมานาน
ใคร ๆ ก็รู้จักแต่ต้องเลี้ยงเป็นนะ ผักนึ่งถึงจะงาม
ไม่่ง่ายอย่างที่คิดหรือคุณน่าจะลองดูบ้าง

. . . ผักบุ้งขายเร็ว มันแตกยอดแตกใบทุก ๆ
นาที ถ้าเลี้ยงผักบุ้ง เวลาทุกนาทีของคุณจะมีราคา
นะ

คนตกเบ็ด เป็นสัญลักษณ์แทนกลุ่มบุคคลผู้มุ่ง เก็บเกี่ยว

ประโยชน์ทุกอย่างที่หึงได้

. . . จะต้องชำนาญตั้งแต่เลือกเหยื่อ หาบึง
ดูความลึกของน้ำ แล้วยังตอนตวัดคัน เบ็ดที่ปลากิน . . .

. . . มันไม่มีวันอด ได้ปลาอยู่วันยังค่ำ มีแต่
จะมากหรือน้อยคนถือฉมวก เป็นสัญลักษณ์แทนกลุ่ม
บุคคลซึ่งมีลักษณะเล็งผลเลิศ อาจหมายถึง นายทุน
นักธุรกิจ นักการเมือง ซึ่งมุ่งแต่เป้าหมายผล
ประโยชน์ใหญ่ ๆ

. . . การแทงฉมวกต้องมั่นใจ ต้องรอให้
เห็นปลาชัด ๆ มันล่าบากแต่ก็ได้ปลาขนาดที่ต้องการ

แทงฉมวก คุณจะต้องเข้าใจมันให้มากที่สุด
คนถือฉมวกพูดไม่ใช่สักแต่แทงเอาแต่
จะแทงเฉพาะตัวใหญ่ ๆ เท่านั้น

คนดำน้ำ เป็นสัญลักษณ์แทนกลุ่มปัญญาชน อาจหมายถึงนิสิต
นักศึกษาอาจารย์มหาวิทยาลัย และนักวิจัย คนกลุ่มนี้มีลักษณะของการค้นคว้าและ
แสวงหาสิ่งใหม่ ๆ อยู่เสมอ

. . . ชายหนุ่มท่าทางทะมัดทะแมง หนวดเคราและ
ผมยาวรุงรัง เดินผ่านทุ่งหญ้าตรงมา ท่าเดินของเขาเชื่อง-
ช้า ไม่รีบร้อน เขาเดินเอื่อยจนถึงริมบึง หันมองคน
ทั้งสามที่ได้ค้นโพรวบหนึ่ง แล้วถอดเสื้อสีดำลงกองกับพื้นหญ้า
จากนั้นจึงก้าวเท้าลงในบึง ลุยน้ำออกไป ระดับน้ำค่อย ๆ
สูงขึ้นจนถึงคอสักครู่หนึ่ง ด้วยอาการก็ลั่นหายใจ ก็ผลุบ
หัวหายไปได้ผิวน้ำ

. . . สักครู่ เขาก็โผล่ขึ้นมาแล้วจมลงไปอีก ผลุบโผล่
อยู่อย่างนั้นเหมือนไม่รู้จักเหนื่อย . . .

มันฉลาด คนถือฉมวกพูด มันคำให้เห็นเหมือนไม่ได้คำดู
เป็นงานเป็นการ จริงจัง คล้ายจะหวังอะไรของมันสักอย่าง

มันทำเหมือนกับกำลังจะค้นหาอะไรบางอย่างให้พบคนถือ
ฉมวกพูด ความจริงได้บึงนั้นมีดี และอาจจะไม่มีอะไรอยู่
เลยแต่เจ้านี่มันทำเหมือนกับรู้ว่ามันมีบางสิ่งบางอย่างอยู่ในนั้น

(นิคม รายวา 2527 : 71 - 81)

เรื่องขบคุณค๊ะ และเรื่องอุบัติเหตุในอุทกระดาษ เรื่องสั้น
แนวสัญลักษณ์ทั้งสอง เรื่องนี้สร้างตัวละครขึ้นเป็นสัญลักษณ์แทนคนกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม
ไทย ซึ่งโดยสารรถเมลหรือรถประจำทาง ซึ่งมีคนขับรถและกระเป๋ารถที่มีท่าทาง
วางอำนาจและเจ้าอารมณ์ รถคันนี้กำลังเดินทางไปสู่จุดหมาย ในเรื่องขบคุณค๊ะ
รถเมลค์กลมใหญ่ หลังคาและข้างรถปลิวกระเด็นไป แต่รถคันนี้ก็ยังไม่ยอมไป
บนเส้นทางเดิมพร้อมด้วยผู้โดยสารแออัด ส่วนรถเมลใน เรื่องอุบัติเหตุในอุท
กระดาษไปไม่ถึงจุดหมาย เพราะผู้โดยสารต่างหยิบอาวุธจากถุงน้ำตาขึ้นมา
ทำร้ายกัน พนักงานขับรถ เป็นตัวละครสัญลักษณ์หมายถึงผู้นำในการบริหาร
บ้านเมือง พนักงานเก็บเงินค่าโดยสาร หมายถึง เจ้าหน้าที่ของรัฐ และผู้
โดยสารทั้งหมดเป็นสัญลักษณ์แทนประชาชน เช่น

คนแก่นักศึกษาวัย 20 เศษ หอบหนังสือ อีกมือหนึ่งโหนราว
ต้องแต่ง มองไล่ไปตามราวเหล็กมีมือเกาะยังกะค้ำคาว
ถัดนักศึกษา เป็นคนแก่ทหาร แล้วคนแก่แม่ค้ายืนคร่อม
กระบุง

รถเมลค์คันเดิมบนเส้นทางเดิม มาถึงช่วงทางกำลัง
ก่อสร้าง รถก็ร้อง "หึ่ง ๆ ๆ" อวัยวะส่วนอื่นส่งเสียง
ร้องตามประสา

หลุด - หลุด - หลุด หน้าแ้ - หน้าแ้ - หน้าแ้

จากเรื่องขบคุณค๊ะ (วิวัฒน์ 2524 ก: 127, 129)

"เอา โชเฟอร์ รีบ ๆ ไปหน่อยสิ ผมจะด่วนไปเดินชบวน
ที่สนามหลวง ข้าตายท่า พิธีรยุทธคำผมแหลกอย่างนี้"
ทหารพรานแสร้ง ตะโกนดัง ทหารพรานที่นั่งหน้าหัวเราะ
ชอบใจ นักศึกษาหนุ่มมองดูปืนเอ็ม 16 ที่ทหารพราน
ถืออยู่ระหว่างขา และมองดูกระดาดสีน้ำตาลที่ถือ
อยู่ในมือเขา

13. พนักงานขับรถพยายามเงยหน้าที่พุดกับพวกมาลัย
เบียดเลือดขึ้น มองไปยังถนนเบื้องหน้ากลิ่นคาวเลือด
คลบ และศพผู้โดยสารทั้งรถ เขากระอักเลือดออกมา
ทางปาก ภาพผู้โดยสารกระตุกมือออกจากถุงกระดาด
สีน้ำตาลใช้มีด ปืน และระเบิด เข้าฆ่ากันอย่างบ้าเลือด

"อีกป้ายเดียวก็จะถึงป้ายแล้ว น่าจะทนไปให้ถึง"
คนขับรถพยายามจะพูดกับตัวเอง . . .

จากเรื่องอุบัติเหตุในถุงกระดาด (สุวัฒน์ ศรีเชื้อ 2518 :
44, 47)

3.4.1.2 ตัวละครที่เป็นสัตว์

ผู้วิจัยพบว่านักเขียนเลือกใช้ตัวละคร

ประเภทสัตว์เป็นสัญลักษณ์มากรองลงมาจกตัวละครประเภทคน แต่ตัวละคร
ประเภทสัตว์นั้นมักปรากฏเป็นตัวละครประกอบมากกว่าจะเป็นตัวละครสำคัญ
สร้างขึ้น 2 วิธี คือ สร้างให้มีความเหมือนจริงตามที่สัตว์ชนิดนั้น ๆ ควรจะเป็น
และสร้างเป็นตัวละครเทียบเท่าคนโดยการใช้กลวิธีการสร้างแบบบุคคลิษฐาน ตัว
ละครประเภทสัตว์ทั้ง 2 ลักษณะล้วนมีความสำคัญที่ผู้อ่านจะต้องทำความเข้าใจเพื่อ
นำไปสู่สาระที่แท้จริงของเรื่อง

จากเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ 60 เรื่องที่ใช้

เป็นข้อมูลตัวอย่างมีเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่ใช้ตัวละครสัญลักษณ์ประเภทสัตว์ 19 เรื่อง
ได้แก่ ฐ ในเรื่องฐ ฐกินนาและมากับลมฝน จระเข้ ในเรื่องคิก ปลิง
ในเรื่องทะเลปลิง สุนัข ในเรื่องชวานาและนายห้าง และเรื่องแผลเป็น
หนู ในเรื่องดอกไม้ พังพอน ในเรื่องมากับลมฝน อุ้มขี้ ในเรื่องอุ้มขี้

แมว ในเรื่องสะพาน ออกไปจากความมืด กำแพง แมวและคนสันโดษ กบ
 ในเรื่องลานทราย และมากับลมฝน นก ในเรื่องปล่อยนก นกพิราบขาว
 ในเรื่องความเปลี่ยนแปลง นกสีเหลือง นกสีแดง ในเรื่องนกสีแดง และ
 เที้ยว ในเรื่องเจ้าเมือง ศพ และอีเที้ยว

การเลือกนำสัตว์เหล่านี้มาใช้เป็น

สัญลักษณ์แทนสิ่งใดนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะอย่างหนึ่งอย่างใดหรือหลายอย่างที่สัตว์นั้น
 จะเข้ามามีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับสิ่งที่ต้องการหมายแทน เช่น ปลิง ธรรมชาติ
 ของปลิง เป็นสัตว์ที่ดูดเลือดจากสัตว์อื่นเป็นอาหาร ในเรื่องทะเลปลิง "ปลิง"
 เป็นตัวละครประกอบที่เป็นสัตว์สัญลักษณ์หมายถึงกลุ่มคนที่ทำการใดก็ตามในลักษณะ
 การสูบเลือดสูบเนื้อประชาชนซึ่งนักเขียนได้ใช้ปลิง เป็นสัญลักษณ์สื่อความนี้ตลอด
 ทั้งเรื่อง โดยให้เหตุการณ์เกิดขึ้นที่หมู่บ้านหนองปลิง ซึ่งมีหนองน้ำประจำหมู่บ้าน
 ชื่อหนองปลิงมีปลิงชุกชุม ตัวละครในเรื่องถูกปลิงดูดเลือดทั้งในความจริงและความฝัน
 เช่น

. . . เลือดที่แขนยังออกไม่หยุด ทันทีที่มีสัมผัสดินเลน
 ชายตลิ่งเขาก็ถอนใจอย่างโล่งอก พุงกายขึ้นฝั่งอย่าง
 เหนื่อยอ่อน เขาพบว่าปลิงจำนวนมากเกาะเป็นกระจุกดำ
 ที่บาดแผลมันคงได้กลิ่นเลือดจึงพากันมารุมดูดเลือด ลอง
 เอามือคลำดูมีแต่เมือกขาว เขาจับมันเหวี่ยงทิ้งไปอย่าง
 ขยะแขยง เคียดแค้นมันช่างตามกินเลือดคนไม่หยุดก่อน

(วัฒน์ วรรลยางกูร 2522: 64)

เขามองเห็นตัวเองและเพื่อบ้านดินทรนทรายอยู่
 ได้น้ำ ไชวคิดว่าหาลมหายใจ เมื่อกระเลือกกระสน
 โผล่พ้นผิวน้ำ มองไปรอบ ๆ มีแต่ความอ้างว้างมอง
 ไม่เห็นฝั่ง มันเป็นห้วงน้ำที่กว้างไกลหาขอบเขตไม่ได้
 เขาพบว่าใบหน้าของผู้คนที่กำลังกระเลือกกระสนอยู่
 ในห้วงน้ำกว้างไกลนี้ มีทั้งคนคุ่นหน้าและคนแปลกหน้า,
 ต่างหมู่บ้าน ต่างอำเภอ ต่างจังหวัด ต่าง...ฝูง
 ปลิงดูดเลือดไปทั้งท้องน้ำ พวกมันทะยานเข้ารุมดูดเลือด

ผู้คนที่ลอยอยู่ในห้วงน้ำไร้ฝั่งนี้ มันได้ขึ้นไปดูดเลือดที่ดา
บิดดาผู้คนเอาไว้ ดูดเลือดที่หู บิดฟูผู้คนเอาไว้ สุดท้าย
มันก็ได้ลึกเข้าไปในจมูก ดูดเลือดในจมูกในหลอดลมและ
อัดแน่นจนหายใจไม่ออก หลายคนถูกดูดเลือดจนหน้าซีด
เผือดแล้วค่อยกลายเป็นสีคล้ำ เลือดสด ๆ กระจายไปทั่ว
ท้องน้ำส่งกลิ่นคาวคูล้ง ไบหน้าแล้วไบหน้าเล่าจมหายไป
เสียงอ้อนวอนขอชีวิตดังระงมไปทั่ว แต่ฝูงปลียังโลดแล่น
คะนองไปบนท้องน้ำ รื่นเรื่งบทเพลงแห่งการดูดเลือด

(วัฒน์ วรรณยางกูร 2522: 59 - 60)

งู เป็นสัตว์ที่มีความน่าเกลียดน่ากลัว โดยพิจารณาจากรูปร่างลักษณะและโดยธรรมชาติที่มันกินสัตว์เล็กกว่าเป็นอาหาร โดยเฉพาะงูบางตัวมีพิษร้ายแรงสามารถกัดสิ่งมีชีวิตให้ถึงตายได้ งู จึงถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของผู้ทำร้าย และความชั่วร้าย เช่น งู ในเรื่องงูกินนาเป็นสัญลักษณ์หมายถึงนายทุนผู้เอารัดเอาเปรียบ

เสียงของอินสอนดังมาจากอีกทิศหนึ่ง

"ข้าบอกแล้วว่า คินใดคินหนึ่งงูต้องออกอาละวาด
มันเลื้อยมาจากเมืองใหญ่ อาละวาดมานานแล้ว
เพียงแต่เรานอนหลับมานานจนไม่รู้ว่าเพื่อนของเรา
กำลังตายไปคินละหลาย ๆ คน

(วัฒน์ วรรณยางกูร 2529: 60 - 61)

จระเข้ ในเรื่องข้าศึก นักเขียนใช้จระเข้เป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้าย ในใจมนุษย์ จระเข้พาดทางคือ การเร่งเร้าของจิตใจฝ่ายต่ำ การที่นักเขียนเลือกใช้จระเข้เป็นสัญลักษณ์ในความหมายนี้ ผู้วิจัยเห็นว่า เนื่องมาจากสถานที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องคือในเรือที่เดินทางอยู่ในลำแม่น้ำยม จระเข้เป็นสัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำที่มีลักษณะที่น่ากลัวและดุร้าย นักเขียนจึงใช้จระเข้เป็นสัญลักษณ์

ไม่ว่า ปลิง ู หรือ จระเข้ ล้วนเป็นสัตว์ที่ใช้แทนความ
ชั่วร้าย ซึ่งให้ความหมายด้านลบทั้งสิ้น เนื่องมาจากรูปร่าง ลักษณะของสัตว์เหล่านั้น
ซึ่งจะต่างจากสัตว์อีกกลุ่มหนึ่งซึ่งนำมาใช้แทนมนุษย์ เช่น กบ นก สุนัข อุ้มัง เป็นต้น
สัตว์เหล่านี้ไม่ใช่สัตว์ดุร้ายน่ากลัว แต่มันมีลักษณะหนึ่งลักษณะใดที่เชื่อมโยงเข้ากับ
ลักษณะของมนุษย์ เช่น

กบ กบเป็นสัตว์ที่มีลักษณะคล้ายคนในประเด็นที่มีหนังบาง
ไม่มีอาวุธประจำตัวไว้ป้องกันตัวเอง ในนิทานเก่า ๆ นิยมใช้กบเป็นตัวละครที่สื่อ
แทนคน กบที่เวียนวนอยู่บนลานทราย ในเรื่องลานทราย และถูกทำร้ายอย่างสะบักสะบอม
จากสิ่งที่ยากจะเท่าทัน หมายถึงมนุษย์ที่ต้องต่อสู้ดิ้นรนในสังคม และกบในเรื่อง
มากับลมฝนซึ่งถูกตัวละครจับหักขาใส่ข่องก็เป็นตัวละครสัญลักษณ์ หมายถึงผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ
ในสังคมเช่นกัน เช่น

กบตัวหนึ่งกำลังเวียนวนบนลานทรายสีเหลือง
เหือดแห้ง

. . . มันเบิกตามองเห็นเงาทะมिनเหนือศีรษะ
เป็นเงาอันคุ้นตา ในรูปร่างเป็นลำเป็นต้นมทิมา
ซ้ายยังเคลื่อนไหวรวดเร็วกว่า จู๋ ๆ ก็ฟาดลงมา
กระหน่ำซ้ำตีลงมา ยากจะเท่าทัน . . .

(วัลณี วรรณยางกูร 2529 : 123)

นก ลักษณะเด่นของนกคือการที่นกสามารถบินไปอย่างอิสระ
ในท้องฟ้าที่กว้างไกลไร้ขอบเขต ความมีอิสระของนกตรงกับความต้องการอิสรภาพ
ซึ่งเป็นค่านิยมในสังคมของมนุษย์ นักเขียนจึงมักใช้นก เป็นสัญลักษณ์หมายถึงอิสระ เสรีภาพ
เช่น "นก" ในเรื่องปล่อนนก เป็นสัญลักษณ์ของบุคคลผู้ตกอยู่ในความทุกข์และถูกจำกัด
อิสระเสรีภาพ เพราะนกในเรื่องนี้เป็นนกที่ถูกกักขังอยู่ในกรง " นกสีเหลือง" ในเรื่อง
เรื่องนกสีแดง เป็นสัญลักษณ์หมายถึงปัญญาชนผู้มีจิตวิญญานเสรี

เช้าวันหนึ่งนกลีเหลืองบินมาตัวเดียว มันร้อง
บทเพลงแห่งฟ้ากว้าง สองปีกอิสระ โฉบบินไป
ข้างหน้านั้นคิด ถึงความหลังเคยอยากเป็นนกลีแดง
แต่การ เป็นนกลีแดงกลับใช้ปีกใช้ปากใช้เล็บได้น้อย
กว่าครั้ง เป็นนกลีเหลืองเสียอีกมันจึงบอกกับนกคารลิก
ว่า "ข้าไม่อยากเป็นนกลีแดง"

(วัฒน์ วรรณยางกูร 2524 ข: 34)

สุนัข ตามธรรมชาติสุนัขมักจะเป็นสัตว์ที่มีความกตัญญูคุณ
ต่อเจ้าของหรือคนที่เลี้ยงดูมันมา ซึ่งความกตัญญูนี้เป็นค่านิยมในสังคมมนุษย์ แต่ "ไอ้สำริด"
สุนัขในเรื่องชาวนาและนายห้างกลับมีลักษณะนิสัยตรงกันข้ามกับธรรมชาติของสุนัขทั่วไป
คือ ปฏิเสธเจ้าของเดิม ไม่ยอมรับเพื่อนเก่า ไม่พอใจสภาพความเป็นอยู่เดิม เรียก
ง่าย ๆ คือ "ลืมหัด" และ "อกตัญญู" เป็นสัญลักษณ์หมายถึง คนที่มีลักษณะดังกล่าว

และแล้ววันที่สองหัวเมียเผ้าคอยก็มาถึง แต่ลุงคง
กลับรู้สึกผิดหวังเป็นอันมาก เมื่อได้เห็นไอ้สำริดคอดออ่อน
ไม่ยอมขึ้นจากเรื่องง่าย ๆ มันดั้นร่นและหุ่คำรามใส่หน้า
แก เมื่อลากหูมันขึ้นมาได้แล้วก็ยังตะเกียกตะกายจะ
กลับลงไปในเรื่องอีก นายห้างก็มีท่าทางไม่สบายใจ
เหมือนกัน แกโยนขนมปังก้อนใหญ่ให้มันแล้วบ้ายหัว
เรือกลับ ปล่อยให้ไอ้ลูกหมาครางหึ่ง ๆ อยู่บนฝั่ง
สองตายายมองดูตากัน

เรื่องชาวนาและนายห้าง (ลาว คำหอม 2529: 119)

3.4.1.3 ตัวละครที่เป็นสิ่งที่ไม่มีชีวิต ได้แก่

3.4.1.3.1 สิ่งไม่มีชีวิตที่เป็นส่วนหนึ่งของ

ธรรมชาติ จากเรื่องสั้นตัวอย่างนักเขียนเลือกใช้ หิน ดิน ลูกอม และศพ
เป็นตัวละคร

หิน และ ดิน เป็นตัวละคร

สัญลักษณ์ในเรื่องจากหินสู่ดิน นักเขียนได้ใช้ลักษณะของหินซึ่งมีความแข็งแรงแรง มี

ความสวยงาม และมีขนาดใหญ่ เป็นสัญลักษณ์ ของชนชั้นปกครองผู้มีอำนาจอยู่
ในสังคม

ณ กลางทุ่งกว้างแห่งนั้น มีก้อนหินใหญ่ตั้งตระหง่าอยู่
ลวดลายสวยงามสะดุดตา ทำให้มีนักภาควิใจในตนเอง
ยิ่งนักยามใดที่ฝนสาดกระหน่ำพัดดอกไม้ใบหญ้าพริ้วลู่
และ ฝูงสัตว์วิ่งไล่ตามหยาดฝนสาด หินงามมักจะเอ๋ย
ขึ้นด้วยน้ำเสียงอัน เย้ยหยันว่า

"โอ้เอ๋ย... กับแค่ฝนตกฟ้าร้องนิดหน่อยทำไมเจ้าดู
เตื่อตรอนกันไปหมด ข้าไม่เห็นรู้สึกอะไรเลย"

"ท่านก้อนหินผู้แข็งแกร่ง..." ดินกล่าวตอบอย่าง
นอบน้อม "ท่านถูกสร้างมาอีกแบบหนึ่งให้มีความบึกบึน
คงทน เรามีอาจเป็นอย่างท่านได้..." ดินหยุดสักครู่
ถอนหายใจยาวก่อนที่จะเอ่ยต่อไป "อย่างไรก็ตาม
เราอยากจะทำกับท่านว่าแม้สายฝนจะทำให้เราโลดแล่น
ไปตามแรงกระหน่ำ แต่ฝนก็ทำให้เราเกาะตัวกันได้แน่น
ขึ้น ทำให้เรามีร่างที่ชุ่มชื้น เพื่อให้ชีวิตงอกงาม"

(เสกสรรค์ ประเสริฐกุล 2524: 46)

และจากลักษณะของตุลิตินซึ่งมีขนาดเล็ก

อยู่ในที่ต่ำ แต่มีปริมาณมาก ดินจึงเป็นสัญลักษณ์ของประชาชนทั่วไป

ลูกองุ่น นักเขียนได้ใช้ลักษณะของ

ลูกองุ่น คือ

. . . มันมีสีม่วงสดใสเหมือนลูกแก้ว จะผิดแพก
ลูกแก้วก็ตอนที่บีบแล้วอ่อนนุ่มน่าถนอม น่ากิน เมื่อรู้
ว่ามันเป็นผลไม้รสอร่อย องุ่นนี้หนอ ถ้าเจ้าเป็น
หญิงสาว เจ้าคือหญิงสาวผู้อ่อนหวานสวยเศร้า ฉัน
ไม่อยากกินเจ้าเลย ฉันจะเก็บเจ้าไว้ดูเล่น และขอ
ให้เจ้าคงอยู่อย่างนี้ตลอดไป . . .

จากเรื่องลูกองุ่น (สุรชัย จันทิมาธร 2525: 311)

ในความเป็นจริง "ลูกองุ่น" เป็นสิ่งเล็กน้อย ๆ ซึ่งไม่น่าสนใจ แต่เมื่อตัวละครนำมาคิดถึง ลูกองุ่นได้กลายเป็นสิ่งมีค่าในความคิดของเขา เป็นสิ่งที่ตัวละครรู้สึกผูกพันและปรารถนาจะรักษาไว้ ลูกองุ่นในที่นี้จึง เป็นสัญลักษณ์ที่ดีความได้หลายระดับ ตั้งแต่ "ลูกองุ่น" หมายถึงเรื่องเล็กน้อย ๆ น้อย ที่คนในสังคมนี้พากันมองข้ามไป นั่นคือน้ำจิตน้ำใจเล็กน้อย ๆ ที่มนุษย์ควรมีให้กัน หรือ " ลูกองุ่น" เป็นสัญลักษณ์ของอดีตคือความยึดมั่นในตัวตน เช่นเดียวกับที่ตัวละครยึดมั่นในลูกองุ่น เมื่อจิตไปจับ เมื่อเกิดความยึดมั่นก็เกิดความท่วงท้วงและเป็นทุกข์ แต่เมื่อตัดลึนใจทำลายสิ่งนี้เสีย ความรู้สึกเบื้องต้นที่ได้รับคือความเจ็บปวด แต่สุดท้ายคือความโล่งใจเมื่อรู้สึกว่าปลอดพ้นจากสิ่งที่ร้อยรัดผูกพัน

ไม่ได้ ฉันทนไม่ได้ ฉันจะ...เออ...ฉันจะทำเดี๋ยวนี้

ข้าพเจ้าลุกขึ้นถลันไปที่แผงขายหนังสือพิมพ์บีบีไพล่
เด็กชายเบา ๆ

"ขอน้ำดูหน่อยหนู" ข้าพเจ้ากล่าว

โดยการคำนวณหลังจากมองดูแล้ว ข้าพเจ้ากะเหยียบ
รองเท้าลงบนองุ่นลูกนั้นให้ตรงเป้าหมายที่สุด

ได้ผล...ข้าพเจ้ารู้สึกถึงความอ่อนนุ่มของมันเป็นอันดับ
แรก อันดับต่อมา ข้าพเจ้าได้ยินเสียง...เสียงแตกของ
ลูกองุ่นดังเบา ๆ แต่เสียงของมันดังเสียดแทงเข้าไปใน
หัวใจของข้าพเจ้า เจ็บปวดและกังวานในความรู้สึกชั่ว
เวลาเล็กน้อยนี้เอง (เฮ้อ...โล่งอก ฉันจะได้ไปจากที่นี่เสียที)

(สุรชัย จันทิมาธร 2530 : 128)

ศพ ตัวละครศพ เป็นตัวละคร

สัญลักษณ์ที่มีความแปลกกว่าตัวละครอื่น ปรากฏในเรื่อง คืนจากไหน มาอย่างไร
จะไปไหน ของ สุชาติ สวัสดิ์ศรี ซึ่งตัวละครสำคัญในพบบอยู่ในลึนซึกโค๊ะเขียน
หนังสือ จึงนำใส่ถุงกระดาษสีน้ำตาลเดินทางไปทิ้ง ระหว่างทางเขารู้สึกว่าศพ
ได้ขยายใหญ่ หนักขึ้น และกระดูกกระดูกได้

นักเขียนได้ใช้ลักษณะของศพซึ่งหมายถึง

ซากของศพของสิ่งที่ตายแล้วมาเป็นสัญลักษณ์หมายถึงสิ่งพ้นสมัย ซึ่งอาจจะเป็นความทรงจำในอดีต เรื่องราวเบื้องหลังของมนุษย์หรือเป็นสิ่งที่พ้นสมัย สัญลักษณ์ตัวละครศพ เป็นสิ่งที่ผู้อ่านต้องตีความจากบริบทในเรื่อง

ฉันนั่งมองศพนั้นอยู่นาน...นานจนลืมหยิบกระดาษ ดินสอ ที่วางอยู่ข้าง ๆ ถ้าใครไม่สังเกตว่ามีอะไรอยู่ในลิ้นชัก เขาก็คงมองไม่เห็นสิ่งที่ตายแล้วมันนอนนิ่งอยู่ข้าง ๆ ใบมีดโกน และถุงใส่ของสีฟเพเทระ มีหนังสือเกี่ยวกับวิชาแพทย์สมัยที่พ่อยังมีชีวิตวางรวมอยู่กับแผ่นกระดาษที่ขาดกระรุ่งกระริ่ง จากรอยแทะของหนูและแมลงสาบ ไข่ม้วนสองสามใบ กิ่งไปมาอยู่ข้าง ๆ ฉันรู้ว่ามันเป็นศพ เส้นสายที่บวมเป่งออกมา มีรอยจ้ำและแดงช้ำอยู่โดยรอบ ถึงจะสงบนิ่งอยู่ให้เห็น เราก็มองไม่ออกว่ามันเป็นรูปมีขนาดเล็กลง คนบางคนอาจเดินผ่านไปโดยไม่แยแส ไม่สนใจในความหมาย

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 140)

3.4.1.3.2 สิ่งไม่มีชีวิตที่เป็นผลผลิตจาก

เทคโนโลยีได้แก่ รถเมลล์ รถยนต์ การที่นักเขียนใช้ผลผลิตจากเทคโนโลยีมาเป็นตัวละครสัญลักษณ์ แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของเทคโนโลยีที่เข้ามามีความสำคัญต่อชีวิตของมนุษย์ซึ่งเห็นได้ชัดในงานวรรณกรรม

รถเมลล์ หรือ รถโดยสารประจำทาง ทำหน้าที่เป็น ฉาก หรือ เป็นสถานที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง แต่ขณะเดียวกันก็ทำหน้าที่เหมือนเป็นตัวละครตัวหนึ่งในเรื่อง เนื่องมาจากการแสดงบทบาทอย่างมีชีวิต ร่วมไปกับตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง ปรากฏใช้ในเรื่องขอบคุณกะ และอุบัติเหตุในอุงกระดาษ รถเมลล์ ในเรื่องสั้นทั้งสองเป็นสัญลักษณ์ที่นักเขียนใช้แทนสังคมไทย การเลือกใช้รถเมลล์เป็นสัญลักษณ์คงจะเนื่องมาจาก "รถเมลล์" ได้กลายเป็นปัจจัยที่ 5 ของคนชั้นกลางในปัจจุบัน เป็นสิ่งที่ใกล้ตัว

รณงค์ ตัวละครสัญลักษณ์รณงค์ อยู่ใน
 เรื่องการเคลื่อนที่ของเหล็กหมายเลข 1 ของ สุวัฒน์ ศรีเชื้อ รณงค์ใน
 เรื่องได้มีชีวิตและมีอำนาจเหนือมนุษย์ พวกมันโล่มนุษย์ด.ทะเลไป รณงค์ในที่นี้
 เป็นสัญลักษณ์หมายถึง เทคโนโลยีที่เข้ามามีอิทธิพลต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์

ตัวละครสัญลักษณ์ที่นักเขียนได้เลือกใช้นี้
 ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าสิ่งไม่มีชีวิตที่เป็นผลผลิตจากเทคโนโลยีเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่รู้จัก
 กันดี และได้เป็นปัจจัยที่จำเป็นสำหรับมนุษย์ นักเขียนจะเลือกมาใช้โดยพิจารณา
 จากลักษณะ 'ระหว่างสัญลักษณ์กับสิ่งแทน ได้แก่ ลักษณะทางกายภาพ และ
 คุณสมบัติทางการใช้สอย

3.4.1.3 ตัวละครที่เป็นอมมนุษย์ เรื่องที่ใช้มนุษย์
 เป็นตัวละครมีอยู่เรื่องเดียว คือ เรื่องสวรรค์ ตัวละครในเรื่องกล่าวอ้าง
 เข้าใจ และเรียกตนเองว่าเป็น "เทพ" และ เป็น "องค์อินทร์" ปรากฏ
 อยู่ในสวรรค์ ทั้งที่ความจริง "เทพ" นั่นคือ "หนอน" ในส้วมหลุม และ
 "องค์อินทร์" นั่นคือ "แมลงวันหัวเขียว" เทพ และ องค์อินทร์ มีตัวตนอยู่ใน
 ความเชื่อและความคิดค่านึงของมนุษย์และกวีโบราณ การใช้คำเรียกตัวเองดัง
 กล่าวเป็นการสร้างตัวละครสัญลักษณ์ด้วยการเล่นกับภาษา นักเขียนได้สร้างภาพลวง
 ให้ผู้อ่านเกิดความเข้าใจผิด แต่ในระดับลึกก็เป็นความจริงที่ปฏิเสธไม่ได้ว่า
 "ภาษา" เป็นสัญลักษณ์ที่กำหนดขึ้นแทนความหมาย ในเมื่อส้วมหลุมเป็นสถานที่
 ให้ความสุขกับหนอน "ส้วมหลุม" จึงเป็นทิพย์สถานหรือเป็นสวรรค์ เช่นเดียวกับ
 กับการรู้สึกมีความสุขของหนอนในส้วมหลุมมันจึงคิดว่ามันเป็นเทพ

จากตัวอย่างที่ยกมาทั้งหมด เป็นสิ่งยืนยัน
 และชี้ให้เห็นถึงความสำคัญในการเลือกใช้ตัวละครสัญลักษณ์ ซึ่งจะต้องอาศัย
 ลักษณะร่วมและความเชื่อมโยงระหว่างตัวสัญลักษณ์และสิ่งที่หมายแทน การทำความเข้าใจ
 และการสื่อสารสัญลักษณ์จึงจะประสบความสำเร็จ))

3.4.2 กลวิธีการสร้างตัวละคร

เมื่อนักเขียนได้เลือกประเภท หรือ กำหนดตัวละครขึ้นใช้ใน เรื่องสั้นแล้ว นักเขียนต้องสร้างบทบาทของตัวละครนั้น ๆ เพื่อเป็นตัวละครสำคัญใน การดำเนินเรื่อง นั่นก็คือการใส่ชีวิตให้กับตัวละคร

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผู้วิจัยพบว่าเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์มีกลวิธีการสร้างตัวละคร 3 แบบ ได้แก่

3.4.2.1 สร้างตัวละครแบบสมจริง ตัวละครแบบสมจริง หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะเหมือนจริงตามธรรมชาติที่ควรจะเป็น เช่น ตัวละครที่เป็นมนุษย์ก็มี ลักษณะเช่นเดียวกับมนุษย์ที่เราจะพบเห็นได้ทั่วไป มีรูปร่างหน้าตา สถานภาพ อาชีพ ฐานะการงาน อารมณ์ความรู้สึกนึกคิดพฤติกรรมตามแบบมนุษย์ปกติทั่วไป เป็นต้น หรือ ตัวละครที่เป็นสัตว์ก็มีลักษณะตามธรรมชาติของสัตว์ ประเภทนั้น ๆ เช่น แมว งู หนู เป็นต้น การสร้างตัวละครแบบสมจริงนี้เป็นกลวิธีที่นักเขียนแนวสัญลักษณ์นิยมใช้มากที่สุด ผู้วิจัยเห็นว่าคงจะเนื่องมาจากมีความสอดคล้องกับเรื่องราวของชีวิตที่เกิดขึ้นได้ทั่วทุกมุม โลก โดยเฉพาะการกระทำของตัวละครซึ่งมักเป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายที่กว้างขวางไป กว่าตัวของมันเองมาก กล่าวโดยสรุป ตัวละครแบบสมจริง คือ ตัวละครที่สร้างขึ้นตาม ธรรมชาติและความเป็นไปได้ของตัวละครนั้น ๆ นั่นเอง เช่น ตัวละครในเรื่องสั้นแนว สัญลักษณ์ของ นิคม รวยวา ตัวละครเกือบทุกตัว ของ สุชาติ สวัสดิ์ศรี วัฒน์ วรลยางกูร สุรัชย์ จันทิมาธร และเสกสรรค์ ประเสริฐกุล อย่างไรก็ตามผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าแม้ นักเขียนจะนิยมสร้างให้ตัวละครมีความสมจริง แต่จากการที่นักเขียนมุ่งสื่อสัญลักษณ์ด้วย พฤติกรรม คำพูด ของตัวละคร ทำให้การแสดงออกของตัวละครแบบสมจริงในเรื่อง สั้นแนวสัญลักษณ์บางเรื่องไม่เป็นธรรมชาตินัก เช่น ตัวละครซึ่งเป็นคนชนบทไม่มีการ ศึกษา พูดจาคมคายเสียยิ่งกว่าบัณฑิตที่จบจากมหาวิทยาลัยบางคน และในด้านการนำเสนอ ตัวละคร เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์มักไม่ใคร่อธิบายลักษณะทางกายภาพของตัวละครมากนัก แต่จะเน้นแสดงให้เห็นวิถีชีวิตและความเป็นไปของตัวละคร รวมทั้งอารมณ์ความรู้สึกนึกคิด ของตัวละครมากกว่า เช่น

เรื่องผืนแล้ง ตัวละครสำคัญของเรื่อง
ชื่อ "คุณ" มีภรรยาชื่อ "บัวคำ" ทั้งสองเป็นชาวนาที่มีฐานะยากจน นักเขียน
บรรยายลักษณะทางกายภาพของตัวละครเพียงสั้น ๆ ดังนี้

. . . คุณเปียขาวเจี๊ยบ ๆ นัยน์ตาจับจ้องอยู่ตรงสำหรับ
ที่มีจานสังกะสีใส่น้ำพริกกับผักต้ม เลือที่สวมเป็นสีครามจาก
ด้านหลังมีรอยขาดเป็นริ้วเผยอให้เห็นผิวหนังคล้ำแดด

(นิคม รายวา 2527: 97)

แต่สิ่งที่นักเขียนเน้นแสดงให้เห็นคือ
พฤติกรรมและความคิดของตัวละครที่เป็นสัญลักษณ์ให้ผู้อ่านตีความ ได้แก่ การที่คุณ
ผืนถึงโททงคำที่ฝังอยู่ใต้ดินข่อยถึงสามคืนติดต่อกัน คุณไม่สนใจความผืนและ
ไม่เชื่อว่าจะเป็นจริง แต่บัวคำภรรยาของเขามีความหวังว่าจะได้พบโททงตาม
ที่คุณผืน เธอได้รบเราชวนให้สามีไปขุด คุณจึงต้องยอมตามภรรยา เมื่อขุดลง
ก็ได้พบโทจริง ๆ แต่เมื่อเปิดโทกลับได้พบว่าในโทนั้นมีแต่ดินเต็มไปหมด ชาวบ้าน
พูดกันว่าเพราะคุณไม่เช่นโทจึงเป็นเช่นนี้ คุณซึ่งไม่เชื่อว่าความผืนนั้นอยู่แล้วเกิด
ความกดดันจึงกระหน่ำทำลายโทนั้นแตก การทำลายโทของคุณเป็นการกระทำที่เป็น
สัญลักษณ์ เป็นเสมือนการปลุกประชาชนให้ตื่นขึ้นเผชิญความเป็นจริง ให้มี
ความหวังจากแรงกายของตน

"ใครคงไม่มาเข้าผืนเราอีกนะ"

"ช่างเถอะ ฉันไม่อยากจะให้ใครมาเข้าผืน"

"พวกเขาวงที่นี้กำลังจะเจริญ" บัวคำพูด "ใคร ๆ
ก็ว่าอย่างนั้น มันคงจะดีขึ้น จะมีน้ำใช้ตลอดปี มี
ก่อสร้างอะไรตั้งหลายอย่าง เราคงจะขายข้าวได้
ราคาไม่ลำบากเหมือนก่อน"

"เขามาเข้าผืนอีกละซี"

"ไม่ แต่มันจะจริง"

"ฉันก็อยากจะหวัง" คุณพูด "แต่มันไม่เป็น
อย่างนั้น"

"เราคงจะได้อะไรสักอย่าง"

"ได้โทเปเล่านะซิ"

(นิคม รายวา 2527: 103)

คุณ เป็นตัวละครประเภทสมจริงที่นักเขียน

สร้างขึ้นเพื่อสื่อสัญลักษณ์ ทั้งการกระทำ และคำพูดของคุณมีสัญลักษณ์ที่ผู้อ่านต้องตีความ
ทำความเข้าใจจึงจะเข้าใจสาระสำคัญที่นักเขียนสื่อมาให้ จึงถือได้ว่าคุณเป็นตัวละคร
สัญลักษณ์ประเภทสมจริง

3.4.2.2 สร้างตัวละครแบบเหนือจริง หมายถึงการสร้าง

ให้ตัวละครนั้นกระทำพฤติกรรมที่เป็นไปไม่ได้ในความเป็นจริง เช่น เด็กหญิง
นั่งห้อง ในเรื่องขอบคุณคะ สามารถบิดคลื่นหูรับฟังเสียงจากความคิดของตัว
ละครอื่นซึ่งโดยสารรถ เมล์คันนั้น ผู้โดยสารรถ เมล์ เป็นผู้หญิงใน เรื่องอุบัติเหตุ
ในอุโมงค์กระดาศ ต่างหยิบอาวุธที่ตนซ่อนไว้ในอุโมงค์กระดาศขึ้นมาทำร้ายกันจนตาย
ทั้งคันรถ หรือ ชายหนุ่มในเรื่องมนุษย์ข้อมือ ตกเป็นทาสของเวลาถึงขนาด
กำหนดกิจกรรมทุกประเภท เป็น เวลาตายตัวและชนที่ข้อมือของเขาหมุนบอกเวลา
แทนนาฬิกาที่หายไปได้ รถยนต์ ในเรื่องการเคลื่อนที่ของเหล็กหมายเลข 1
ไล่ทำร้ายมนุษย์และยึดครองกรุงเทพฯ ศพ ในเรื่องมาจากไหน มาอย่างไร
จะไปไหน ขยายหนักขึ้นและกระตุกกระตักได้ เช่น

ผมผ่านไอร์แลนด์คันแล้วคันเล่า เริ่มรู้สึกขยะแขยง
มันรูปร่างของมันน่าเกลียดน่ากลัวแววดากลมโต และ
พันซี่ใหญ่ข้างหน้า เสียงร้องของมันดังเคลื่อนที่รวดเร็ว
ผมรู้จักมันดียิ่งเดินไป ก็ยิ่งพบพวกมันมากขึ้น ผมรู้สึก
ว่าพวกมันกำลังมีชีวิตมันกำลังมองการเดินของผมอยู่
ทั้งข้างหน้า ข้างหลัง

ผมหยิบก้อนหินก้อนหนึ่งปาไปยังรถสีดำ ถูกตรงหน้า
หม้อมัน เต็มแรง เสียงดังของมันทำเอาผมตื่นตระหนก
คล้ายเสียงคนกรีดร้องด้วยความเจ็บปวดไม่มีดี ผมทำ
อย่าง เดิมอีก พวกมันยิ่งร้องโหยหวนจนผมทนไม่ได้...

มีเสียงดังกึกก้องตามไล่หลังมา เมื่อผมหันไปดูรถยนต์
จำนวนร้อยจำนวนพันกำลังแล่นตามผมมาอย่างกระชั้นชิด

โดยไม่มีคนขับ. . . .

จากเรื่องการเคลื่อนที่ของเหล็กหมายเลข 1 (สุวัฒน์ ศรีเชื้อ 2516: 74)

จะเห็นได้ว่าในการสร้างตัวละครแบบ
เหนือจริง ความเหนือจริงนั้นจะอยู่ที่ลักษณะและการกระทำที่ไม่น่าเป็นไปได้ของ
ตัวละครมากกว่าอย่างอื่นทำให้มีกฎเกณฑ์ที่เห็นชัดว่าเป็นสัญลักษณ์

3.4.2.3 สร้างตัวละครแบบบุคลาธิษฐาน คือ การสร้างให้
ตัวละครไม่ใช่คนแสดงออกเช่นเดียวกับคน เช่น ตัวละครในเรื่องจากหินสู่ดิน
ทั้งหิน และดิน ตลอดจนสรรพสิ่งตามธรรมชาติในเรื่องนี้แสดงออกเช่นเดียวกับ
คนทั้งสิ้น คือ มีความคิด อารมณ์ ความรู้สึก เช่น การวางอำนาจของหิน
การนอมน้อมของดิน เหล่านี้เป็นพฤติกรรมที่เลียนแบบมนุษย์ทั้งสิ้น ตัวละครใน
เรื่องจบกริมห้วย ตัวละครในเรื่องนี้เป็นส่วนประกอบของจบกใหญ่ต้นหนึ่ง เช่น
ตาสองตาบนกิ่งรากของจบกกิ่งก้านของจบก เป็นต้น เช่น

ตาสองตาบนกิ่งรากสองกิ่งที่อยู่ใกล้กันบนกระปอด
กระแปดว่าตนนั้นดำด้อยจะหาความเป็นสง่าหรือไม่มี
เกลือกแต่กับดินฝุ่นอยู่รำไป ชำร่ายยังถูกเจ้าคน
ใจชายหนึ่งทัชเสียดอีก ด้วยจับคั่นนี้อยู่ริมทางเท้าเขาคง
ริมฝั่งห้วยและห้วยและร่มรึ้นนำนั่งพักผ่อน วยของ
มันอยู่ชั้ชระยะหนุ่มฉกรรจ์ ใครจักเอามืดมากริด
เอาเสียมมาลับ เอาขวาน

(สุรัชย์ จันทิมานธร 2525: 102 - 103)

เรื่องที่เด่นที่สุดซึ่งสร้างตัวละครแบบบุคลาธิษฐาน คือ
เรื่องสุวรรณยา ทั้งนอน และแมลงวันซึ่งสมมติเรียกตนเองว่าเทพและองค์อินทรมี
พฤติกรรมเหมือนมนุษย์ในสังคม คือการแก่งแย่งกันเป็นใหญ่ การถือตัวและการ
แบ่งชนชั้น เป็นต้น เช่น

"นี่แน่ ท่านผู้เป็นน้องแห่งเรา" ชีวิตแรกเอ๋ย
 ทักเมื่อปรากฏร่างน้อย ๆ ของอีกชีวิตหนึ่ง เคลื่อน
 มาตรงหน้า

"อะหา ใครกันที่ยังอาจเรียกเราว่าน้อง"

ชีวิตสองสนองตอบ

"เราน่ะรี"

"ก็จะมีผู้อื่นใดอีกเล่า"

"อ้อ เราคือผู้เป็น เจ้าของ แห่งภพนี้"

"ใครสอนถ้อยคำอันแสนจองทองนั้นแก่ท่าน"

"ความจริง"

(ลาว คำหอม 2529: 125)

การสร้างตัวละครสัญลักษณ์แบบบุคลาธิษฐาน

มักจะใช้ใน เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่ยืมรูปแบบนิทานมาใช้

3.5 บทสนทนา (dialogue)

บทสนทนา หมายถึง คำพูดของตัวละคร หรือ ถ้อยคำที่ตัวละครพูดจาได้
 ตอบกัน (สุธีวงศ์ พงศ์ไพบูลย์ 2525: 66) ซึ่งนักเขียนนำมาใช้เพื่อการประพันธ์ เพื่อ
 ช่วยเปลี่ยนแปลงบรรยากาศความซ้ำซากจากการบรรยายหรือพรรณนา ให้มีชีวิตชีวา สมจริง
 และน่าสนใจ นักเขียนอาจใช้บทสนทนาเพื่อประโยชน์อื่น เช่น ในการดำเนินเรื่อง
 ตลอดจนแนะนำตัวละคร เพื่อแสดงถึงบุคลิกลักษณะ น้ำเสียง แม้กระทั่งแนวคิดของ
 ตัวละคร

3.5.1 กลวิธีการเขียนบทสนทนาในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ มี 3 วิธี คือ

3.5.1.1 เขียนบทสนทนาแยกออกมาจากการบรรยายหรือพรรณนา

ให้เห็นอย่างชัดเจนอยู่ภายในเครื่องหมายอัฒจันทร์ หรืออัญประกาศ วิธีการเขียนบทสนทนา
 ในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ส่วนมากใช้วิธีนี้ เช่น เดียวกันกับการเขียนบทสนทนาในเรื่องสั้น
 ทั่วไป เช่น

"เราจะไปไหนพ่อ" ผมถาม
 "เหนือคิ่งน้ำอีกไกล มีผู้หญิงกำลังจะออกลูก"
 "ผู้หญิงทุกคนต้องออกลูกด้วยหรือเปล่าครับ"
 "เปล่า"

จากเรื่องสงคราม (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 142)

นอกจากเครื่องหมายอัฒจันทร์ วัฒน์ วรรณยางกูร เป็น
 นักเขียนคนเดียวที่ใช้เครื่องหมายยัติภังค์ - กำกับต้นและท้ายประโยคสนทนา ซึ่งปรากฏ
 ในเรื่องสั้นเพียงเรื่องเดียว เพื่อแสดงว่าตัวละครที่เป็นอยู่เล่าเรื่องกำลังถ่ายทอดคำพูด
 ของตัวละครอื่น ไม่ใช่การโต้ตอบ เช่น

ข้าพเจ้าได้ยินเพื่อนของเข่าบ่าวคนหนึ่งรินเหล้าพูด
 ล้อว่า - หมั่นช่วยกันผ่อนส่ง เครื่องซักผ้านะเจ้าสาวนะ -
 บางเวลาเสียงเพลงในจังหวัดเดิมดังขึ้นพร้อมเสียง
 ตบมือ ตีตี้น เคาะขวด

จากเรื่องสิ่งหนึ่งสิ่งใดก็ดี (วัฒน์ วรรณยางกูร 2528 ข:
 47 - 48)

3.5.1.2 เขียนบทสนทนาแยกออกมาจากองค์ประกอบอื่นของ
 เรื่องสั้น เป็นสัดส่วนโดยเฉพาะซึ่ง สุชาติ สวัสดิ์ศรี ได้ใช้วิธีเขียนในเรื่องความ
 เจียบ ซึ่งเป็นเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์เรื่องเดียวที่ยินรูปแบบการนำเสนอของบทละคร
 มาใช้ มีนัยเป็นสัญลักษณ์ดังอธิบายไว้แล้วในหัวข้อโครงเรื่อง เช่น

บทสนทนา

- ฉันคิดว่าคุณไม่เข้าใจนะ
- ผมเข้าใจ ไอ้สิ่งที่อยู่ข้างในนั่นนะเป็น
 ความยุ่งยากผมเข้าใจโลกนี้ทั้งโลกทุกคน
 ก็มีความยุ่งยากของตัวเองผมเข้าใจ
 ทุกคนต่างมีเรื่องเดือดเนื้อร้อนใจด้วยกัน
 ทั้งนั้น
- คุณไม่ได้เป็นเพื่อนฉันเลย
- ผมรู้สึกเห็นใจ
- คุณก็ทำได้แค่นั้น

- ผมบอกว่าผมเห็นใจ เพราะผมพูดได้
เพียงเท่านี้คนเราทำความเข้าใจกันได้
แต่บางเรื่องทมนุชย์ช่วยแทนที่ความเดือดร้อน
กันไม่ได้
- คุณก็เหมือนคนอื่น ๆ
- ผมรู้
- เลวเหมือนคนอื่น ๆ
- ผมรู้

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531. 127)

3.5.1.3 เขียนบทสนทนาต่อเนื่องไปกับบทบรรยายหรือพรรณนา
เป็นลักษณะเดียวกับการวางบทสนทนาแบบการเล่านิทาน และการเขียนเรื่องสั้นใน
ยุคแรก การเขียนบทสนทนาวิธีนี้ นิยมใช้รองลงมาจาก การเขียนบทสนทนาอยู่ใน
เครื่องหมายอัญประกาศ ปรากฏอยู่ในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ทั้งของ สุชาติ สวัสดิ์ศรี
นิคม รายวา และ วัลณี วรรณวิมล เช่น

วันนี้อากาศดีมากนะคะ หล่อนตะโกนพูด กับชายที่นั่ง
อยู่ตรงโคนต้นไม้ ในมือเขาถือคันเบ็ดข้างตัวมีข้อมไบโต

ครับ อากาศดีมาก เขาตอบโดยไม่ได้ละสายดา
ไปจากเบ็ดที่หย่อนลงในชอกใบข้าวรูปร่างเขาค่อนข้าง
อ้วนอายุคงไม่อ่อนกว่าหญิงคนเลี้ยงฝักมุ้ง ท่าทาง
เขาไม่ใช่คนแข็งแรงทวิผมเรียบ ภูมิกทหวดเครา
เกลี้ยงเกลา

จากเรื่องคนดำน้า (นิคม รายวา 2527: 71)

3.5.2 กลวิธีการสร้างบทสนทนา ในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์มีการสร้างบท
สนทนา 3 วิธีด้วยกัน การจะสร้างในลักษณะใดก็ขึ้นกับจุดมุ่งหมายของนักเขียน
ดังนี้

3.5.2.1 สร้างบทสนทนาได้ตอบระหว่างตัวละครหลาย ๆ ตัว
เพื่อให้ผู้อ่านได้รู้จักตัวละครโดยตรง เพราะจากบทสนทนาจะสะท้อนให้เห็นถึงความ

รู้สึกนึกคิดบุคลิกลักษณะ ตลอดจนภูมิหลังและความเป็นมาของตัวละคร ทั้งยังทำให้เกิดความสมจริงในเรื่องด้วยการสร้างบทสนทนาแบบตัวละครโต้ตอบกัน มี 2 ลักษณะ ได้แก่

3.5.2.1.1 เป็นบทสนทนาที่เกิดจากตัวละครมีกระแสจิต

ประหวัดถึง เหตุการณ์ในอดีต เช่น เรื่องมากับลมฝน

ขณะที่ยัง เรียนหนังสืออยู่ในเมืองใหญ่ เขามักจะคิดไม่ลงรอยกับระบบ และชอบเก็บตัวเงียบไม่เห็นด้วยกับเพื่อนรอบข้าง ครั้งหนึ่งในวงสนทนาหลังอาหารเที่ยง

"ความวุ่นวายที่เกิดขึ้นทุกวันนี้" เขาพูด "มีสาเหตุมาจากความเคยชินผิด ๆ ที่มนุษย์จับกลุ่มรวมกันเป็นสังคมทำให้เกิดค่านิยมลวงตา เป็นที่เกิดของความชั่ว ถ้าแยกมนุษย์ออกไปต่างคนต่างอยู่ ก็จะไม่เกิดปัญหาอย่างทุกวันนี้"

"ผมไม่คิดอย่างนั้น" เพื่อนเขาขัดขึ้น "ผมว่าจำเป็นที่มนุษย์ต้องอยู่รวมกันเป็นหมู่คณะ ระบบชีวิตเกิดขึ้นเพราะมีสังคม เราต้องปรับตัวให้เข้ากับคนอื่น ไม่ใช่ปลีกตัวออกห่าง ถ้าทุกคนต้องแยกกันอยู่ตัดขาดจากกัน ทุกสิ่งก็จะคงที่ จะไม่มีการปลีกตัวออกห่าง ถ้าทุกคนต้องแยกกันอยู่ตัดขาดจากกันทุกสิ่งก็จะไม่มีการเปลี่ยนแปลง"

"มิใช่" อีกคนหนึ่งเห็นด้วย "ถ้าไม่มีสังคมก็จะมีอะไรอีกหลายอย่างที่ควรจะมี วิชาการ ความรู้และการคิดค้นต่าง ๆ จะเกิดขึ้นได้ยาก อารยธรรมของมนุษย์จะไม่เป็นอย่างทุกวันนี้ ไม่มีระบบ เศรษฐกิจ สังคม การเมือง การศึกษา ศาสนา วัฒนธรรม"

"ผมก็คิดอย่างนั้น" เพื่อนแรกเสริม "ในสังคมแม้จะมีปัญหาและความบกพร่องมาก ผมก็ไม่เกลียดชังหรือคิดหลีกเลี่ยง เราต้องรับไว้"

เพราะนั่นเป็นส่วนหนึ่งของสังคม เป็นสัญลักษณ์หนึ่งของมนุษย์ เป็นความจริงของโลก การแก้ปัญหาต้องยืนอยู่เป็นสังคม ไม่อย่างนั้นเราจะมีค่าเพียงแค่วัตถุหนึ่ง"

"คนก็คือคน" เขาตอบด้วยน้ำเสียง กระซาก
 "สัตว์ก็คือสัตว์ จะเหมือนกันได้อย่างไร "

ลมพัดผ่านรู้สึกเย็นเยือกจนร่างสะท้าน เขา
 สลดการโต้ตอบเผ็ดร้อนในอดีตออก พลังกัมดู
 ตัวเอง.....

(นิคม รายวา 2527: 36 - 37)

3.5.2.1.2 เป็นบทสนทนาโต้ตอบระหว่างตัวละคร สอด
 คล้องตามเหตุการณ์ในเรื่อง เป็นปัจจุบัน การสร้างบทสนทนาวิธีนี้นิยมใช้ในการ
 เขียนเรื่องสั้นทั่ว ๆ ไปสำหรับนักเขียนแนวสัญลักษณ์ที่นิยมใช้วิธีนี้มากที่สุดคือ
 นิคม รายวา เช่น เรื่องศึก

"หมกฉั่ว" สีเต็มว่า
 "กลัวอะไร"
 สีหทัยคิดไปถึงจระเข้ "ตะเข้" เขาพูด
 "ตะเข้ใหญ่"
 "อยู่ที่ไหน" ลุงบุญปลุกถาม "ไม่เห็นมี
 นี้่น้ำ เขียวอย่างนี้จระเข้มันอยู่ไม่ได้หรอก"
 "มันพาดทางใหญ่เลย" สีหทัยพูด
 "ปาน" ลุงบุญปลุกถาม "ได้ยินจระเข้
 พาดทางไหม"
 "ไม่ได้ยิน" ปานตอบ "ฝันได้ยินสิหม"
 "ไม่" ฝันตอบ
 "นอนเสียเถอะสีหทัย" ลุงบุญปลุกบอก
 "ไม่มีอะไรน่ากลัว"

(นิคม รายวา 2527: 50 - 51)

ในเรื่อง "ศึก" ก่อนถึงถ้อยสนทนาโต้ตอบ
 ของตัวละครในช่วงนี้ผู้อ่านได้ติดตามรับรู้มาโดยตลอด ถึงความรู้สึกที่ขัดแย้งต่อผู้กัน
 อยู่ภายในจิตใจของตัวละครระหว่างการชิงทรัพย์จากลุงบุญปลุก กับการสำนักบุญคุณและ
 ทำตัวเป็นคนดีเมื่อความกดดันในใจตัวละครมีมากจึงระเบิดออกเป็นกริยาอาการ ทำให้
 ตัวละครอื่นสงสัยถามขึ้น ซึ่งตัวละครไม่สามารถจะบอกเล่าความจริงในใจได้ ถ้อย

คำที่ตัวละครใช้ถ่ายทอดออกมาจึงแปรเปลี่ยนเป็นลักษณะถ้อยคำที่สื่อสัญลักษณ์ สะท้อน
 สภาวะความขัดแย้งอย่างรุนแรงและชวนหวาดหวั่นในจิตใจของตัวละคร ในลักษณะ
 เช่นนี้บทสนทนาจึงได้ถูกใช้เป็นทางผ่านสื่อสัญลักษณ์ ในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ จะมีการ
 ใช้บทสนทนาเพื่อสัญลักษณ์อยู่ทุกเรื่อง

3.5.2.2 สร้างในลักษณะคล้ายการสนทนาระหว่างตัวละครสำคัญยิ่ง
 เป็นผู้ถ่ายทอดเรื่องความรู้สึกนึกคิดของคนสู่ผู้อ่านโดยตรง เช่น

คุณเคยรู้สึกอย่างนี้ไหมละ เวลาคุณเดินทางจากบ้าน
 มาทำงานในเมือง ถ้าเป็นบ้านผมก็ต้องนั่งรถไฟมา
 มา เวลาคุณทำเช่นนั้นนาน ๆ คุณจะเริ่มมองเห็นทีละน้อย
 ตอนแรกอาจเป็นคนที่นั่งหลับอ้าปากน้ำลายไหลอยู่ข้าง ๆ
 ต่อไปอาจเป็นฝั่งเมียวัยกลางคนคู่หนึ่งที่ไม่เคยยิ้มให้ใคร
 เลยมาอาทิตย์หนึ่งแล้ว อีกคนอาจเป็นหญิงสาวที่นั่งอยู่
 เจียบเฝ้ามองแต่ภาพสองข้างทางที่ผ่านไปเลื่อนลอย
 ครั้งแรกคุณคงเห็นมันสดใสคืออยู่หรรอก แต่ในไม่ช้าคุณ
 จะรู้สึกคล้าย ๆ กับมีใครกำลังจ้องมอง

จากเรื่องอัตชีวประวัติ (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 215 - 216)

การสร้างบทสนทนาในลักษณะนี้ ทำให้ผู้อ่านรู้สึกใกล้ชิดกับตัวละคร
 คล้ายกับการได้ฟังเพื่อนพูดคุยถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดและประสบการณ์ซึ่งกระแสวิกฤต
 ของผู้อ่านก็จะถูกดึงดูดไปตามกระแสวิกฤตของตัวละครโดยง่าย เช่น เรื่องอัตชีว-
 ประวัติ ออกไปจากความมืด เป็นต้น

3.5.2.3 การสร้างบทสนทนาในลักษณะให้ตัวละครพูดคนเดียว
 ซึ่งเป็นลักษณะที่ทำให้เกิดความสมจริงตามธรรมชาติของตัวละครที่เป็นมนุษย์ ที่
 ย่อมมีการพูดกับตนเอง การสร้างบทสนทนาลักษณะนี้พบมาก ทั้งที่เป็นการคิดพูดอยู่
 ในใจ เช่น

เดอมอง เปลือกหอยสังข์หนามสีขาวในฝ่ามือหอยฝากตัวหุด
 เข้าข้างใน มันทำไมซี้ซลาคอย่างนั้นะ-----

ข้างรัก เปลือกมากจริง ๆ จะมีอะไรอื่นเหมือนอุหังอีก
 หรือเปล่านั้น คิด ต้องวิ่งหาเปลือกมาต่อร่าง :-----

จากเรื่องอุหัง (นิคม ราวา 2527: 146 - 147)

และในลักษณะการพูดที่เปล่งเสียงออกมาคล้ายพิมพ์กับตัวเอง เช่น

"แพะไม่มีแล้ว" เด็กน้อยพูดเบา ๆ คล้ายพิมพ์กับตัวเองอยู่ในอ้อมแขนของแม่

จากเรื่องบ้ายของหมอกควัน (นิคม รายวา 2527: 123)

แต่ไม่ว่านักเขียนจะสร้างบทสนทนาในเรื่องสั้นด้วยวิธีใด หรือใช้วิธีเขียน เช่นไร บทสนทนาจึงคือ องค์ประกอบสำคัญขององค์ประกอบหนึ่งในเรื่องสั้นที่นักเขียนเลือกใช้เป็น วิธีหนึ่งในการดำเนินเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการเปิดเรื่อง ปิดเรื่องกล่าวเรื่อง หรือใช้เสนอตัวละคร และโดยเฉพาะในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ นักเขียนได้เลือกเสนอผ่านบทสนทนาของตัวละครด้วย



3.5.3 กลวิธีการใช้บทสนทนาเพื่อสื่อสัญลักษณ์

ผลจากการวิเคราะห์กล่าวได้ว่า เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ทุกเรื่องที่ใช้บทสนทนา จะมีการสื่อสารโดยนัยเป็นสัญลักษณ์ผ่านบทสนทนานั้น แต่มีใช้ว่าบทสนทนาทุกบท ทุกคำพูด จะสื่อสัญลักษณ์ไปทั้งหมด ในบทสนทนาหนึ่ง ๆ อาจวิเคราะห์เห็นเป็นสัญลักษณ์อยู่ที่เนื้อหาหรือความหมายของถ้อยคำ ส่วนวนประโยค หรือบทสนทนาทั้งบทที่สื่อสัญลักษณ์ ซึ่งการจะเข้าใจสัญลักษณ์นั้น ๆ ได้ ต้องอาศัยการพิจารณาบริบทหรือองค์ประกอบอื่น ๆ ในเรื่อง มาช่วยในการตีความด้วย ทั้งนี้ย่อมขึ้นอยู่กับนักเขียนที่จะเลือกใช้กลวิธี ตลอดจนปัจจัยในการสื่อสัญลักษณ์ เช่น นักเขียนได้เลือกใช้บทสนทนาเป็นองค์ประกอบหนึ่งในการสื่อสัญลักษณ์ ด้วยเนื้อหาหรือความหมายของถ้อยคำ ส่วนวนประโยค ผ่านบทสนทนาที่ใช้เข้ามาประกอบ อย่างสอดคล้องกับเนื้อหาและเหตุการณ์ในเรื่องการสื่อสัญลักษณ์ในบทสนทนาลักษณะนี้พบได้ทั่วไปในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ เช่น

"อากาศข้างนอกเป็นไง รวม"
 เจียบ โลกทั้งโลกมีแต่ความเจียบ
 "คนเราต้องตายกันบ่อยไหมพ่อ"
 "พ่อไม่รู้"

"พ่อว่าพ่อรู้"
 พ่อเจียบไปอีคใจใหญ่ ก่อนตอบว่า
 "ในยามสงคราม เวลาคนเราฆ่ากัน เขาที่
 ไม่รู้ตัวเองจะแพ้หรือชนะ แต่ครั้งนี้ พ่อรู้ว่า
 พ่อแพ้..."

จากเรื่องสงคราม (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531 : 105)

เรื่องสงคราม ของ สุชาติ สวัสดิ์ศรี ชื่อ
 เรื่องว่า "สงคราม" แต่เหตุการณ์ในเรื่องไม่มีสงคราม ตามความเข้าใจของคน
 ทั่วไปที่มักคิดถึงสงครามในแง่ที่เป็นการสู้รบกันด้วยกำลังทหารและอาวุธยุทธโปกรณ์
 เหตุการณ์ในเรื่องนี้คือแพทย์ผ่าตัดทำคลอดเพื่อช่วยชีวิตหญิงโสเภณีคนแก่และทารกใน
 ครรภ์ ในที่สุดแพทย์ช่วยไว้ได้เฉพาะลูก

คำตอบของแพทย์ที่ตอบคำถามของลูกถึงเรื่อง
 ความตาย ได้ยกเรื่อง "สงคราม" มากล่าว ซึ่งเมื่อผู้อ่านได้นำคำตอบนี้ไปเชื่อม
 โยงกับชื่อเรื่อง และเหตุการณ์ในเรื่องซึ่งเป็นการต่อสู้เพื่อความอยู่รอดของชีวิต จะ
 ทำให้ผู้อ่านเข้าใจในทันทีว่าสงครามในที่นี้ หมายถึง "สงครามชีวิต" คำว่าสงคราม
 สื่อสัญลักษณ์ของการต่อสู้เพื่อให้ชีวิตอยู่รอด ซึ่งหลากหลายรูปแบบแตกต่างกันไปตาม
 วิถีทางของแต่ละชีวิต แต่สงครามชีวิตครั้งสำคัญที่ทุกชีวิตเผชิญอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้
 คือ การทำสงครามกับความตาย

3.6 กลวิธีการใช้ภาษา

การใช้ภาษาเป็นปัจจัยสำคัญที่จะสร้างความสำเร็จในงานประพันธ์ซึ่งเป็น
 ศิลปะที่สื่อสารด้วยการใช้ภาษา

ภาษา คือ ระบบสัญลักษณ์ที่มนุษย์ใช้เป็นเครื่องมือสื่อความรู้ลึกลับที่คิดระหว่าง
 กันในการสื่อสารผู้ส่งสารจึงจำเป็นต้องเลือกสรรถ้อยคำให้ตรงกับความหมายที่ตนต้อง
 การมากที่สุด เพื่อให้เกิดประสิทธิผลตามวัตถุประสงค์ ดังนั้นในการสร้างสรรค์
 วรรณกรรม นักเขียนจึงต้องพิถีพิถันเลือกเฟ้นถ้อยคำเพื่อใช้ถ่ายทอดสารที่หมายสื่อ

ทั้งยังต้องประกอบด้วยมีกลวิธีการใช้ภาษาที่ดีด้วย โดยเฉพาะการสื่อสารในวรรณกรรม
แนวสัญลักษณ์

ดังได้กล่าวแล้วว่า ภาษา คือ ระบบสัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้นใช้
สื่อความคิด การใช้ภาษาในวรรณกรรมแนวสัญลักษณ์จึงยากยิ่งกว่า เพราะการใช้
สัญลักษณ์ในวรรณกรรม เป็นการนำภาษามาใช้ในความหมายใหม่ซึ่งนอกเหนือจาก
ความหมายใหม่ซึ่งนอกเหนือจากความหมายตามตัวอักษร

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์ผู้วิจัยพบว่านักเขียนเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์จะมีกลวิธี
การใช้ภาษาเพื่อช่วยบ่งชี้หรือไขให้ผู้อ่านเห็นสัญลักษณ์และเชื่อมโยงไปถึงสาระที่แท้จริง
ของเรื่องได้ ทั้งนี้มีได้หมายความว่าเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์จะมีความยากและซับซ้อน
จนเกินควร เนื่องมาจากการใช้สัญลักษณ์เป็นเรื่องที่ตีความได้หลายระดับตามแต่
สติปัญญาและประสบการณ์ ผู้อ่านจึงได้รับสาระบันเทิงเหมาะสมกับตนเอง อย่างไรก็ตาม
ก็ตามการใช้สัญลักษณ์เป็นสิ่งที่แนะนำให้คิดกว้างขวางลึกซึ้งมากกว่าการสื่อสารอย่างตรง
ไปตรงมา หากนักเขียนมีความสามารถเลือกใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายได้อย่าง
เหมาะสม ประกอบกับมีกลวิธีสื่อสัญลักษณ์ได้อย่าง เป็นระบบที่มีความเกี่ยวเนื่องกันโดย
ตลอดการสื่อสารด้วยการใช้สัญลักษณ์นั้นจึงจะประสบความสำเร็จ คือสามารถ
ถ่ายทอดความเข้าใจให้แก่ผู้อ่านได้อย่างลึกซึ้ง กลวิธีที่สำคัญประการหนึ่งที่จะทำให้
วรรณกรรมแนวสัญลักษณ์ประสบความสำเร็จ คือ กลวิธีการใช้ภาษา

กลวิธีการใช้ภาษาในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์สามารถนำมาอธิบายได้ 4 หัวข้อ
ดังต่อไปนี้

3.6.1 กลวิธีการใช้เครื่องหมายวรรคตอน และ การใช้ตัวพิมพ์ อักษรพิเศษ

นักเขียนเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์นิยมใช้ เครื่องหมายวรรคตอน
และการใช้ตัวพิมพ์อักษรพิเศษ เพื่อช่วยสื่อเน้นความหมายในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ ได้แก่

3.6.1.1 การใช้เครื่องหมาย?

เครื่องหมาย? เรียกว่า เครื่องหมายคำถาม หรือ
 ปรัชมนิกเขียนที่นิยมใช้เครื่องหมายนี้ ได้แก่ วัลน์ วรลยางกูร มักใช้อยู่ท้าย
 ประโยคคำถามทั่ว ๆ ไป เช่น

ใครนะ? อ้อ เข้าลิ
 อยู่คนเดียวหรือ?

(วัลน์ วรลยางกูร 2529: 73)

ทั้งสองประโยคนี้เป็นคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบ

"นั่นมันสมัยพระเจ้าเทา แก่จำผิตเอง เอ...แล้วนี่
 แก่จำชื่อฉันได้หรือเปล่า? เอ้อ คุณกันมาตั้งนาน"

(วัลน์ วรลยางกูร 2529 ข: 100)

ประโยคนี้ใช้หลังประโยคคำถามที่แสดงความสงสัย

จากตัวอย่างที่ยกมาทั้งหมดเป็นการใช้เครื่อง
 หมายคำถามตามปกติทั่วไป แต่ เสกสรรค์ ประเสริฐกุล ได้ใช้เครื่องหมายคำถาม
 หลังประโยคคำถามที่เป็นประเด็นสำคัญของเรื่อง

"ลุงรู้มียเจ้าพ่อสิงห์ของเรามาจากไหน?"
 "ระยำ...กูจะไปรู้ได้อย่างไร? " คนเฝ้าศาลเจ้า
 ได้ตอบกับเจ้าหนูอย่างลึมตัว

(เสกสรรค์ ประเสริฐกุล 2524: 56)

ประโยคแรก เป็นประโยคคำถามที่คนถาม

ไม่ต้องการคำตอบ เพราะรู้คำตอบอยู่แล้ว แต่เป็นประโยคคำถามที่จะนำไปสู่เรื่องความ
 เป็นมาของเจ้าพ่อสิงห์ ซึ่งเข้ามาสั่นคลอนความเชื่อของคนเฝ้าศาลเจ้าพ่อสิงห์ตามที่
 เด็กน้อยเล่าให้ฟัง เขาได้ไปเล่าให้ผู้มาไหว้เจ้าพ่อฟังในที่สุดจึงต้องถูกขับออกจากศาล ส่วน
 ประโยคที่สอง เป็นประโยคที่ย้ำประเด็นความไม่รู้ของคนเฝ้าศาลเจ้า ในเรื่องนี้มีกา

ใช้ประโยคคำถามหลายครั้ง แต่มีเพียง 2 ประโยคนี้เท่านั้นที่นักเขียนใช้เครื่องหมาย
คำถาม แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่านักเขียนใช้เครื่องหมายนี้เพื่อเน้นประเด็นสำคัญ
ของเรื่อง

3.6.1.2 การใช้เครื่องหมาย /

เครื่องหมาย / เรียกว่า เครื่องหมายตกใจ หรือ อัสเจอร์รี่นักเขียน
เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ทุกคนนิยมใช้เครื่องหมายนี้ เช่น

"สำเร็จ" แกตีมือเรียก ทมามองกระดิกตา ให้ ครูเดียวกลับเริ่ม
เท่าอีก

"อ้าว / "

(ลาว คำหอม 2529 : 122)

นักเขียนใช้เครื่องหมายตกใจหลังคำถามแสดงความสงสัยแปลกใจ

"สู้มัน / " มีเสียงตะโกนมาจากทิศใดทิศหนึ่ง เร็ว

"สู้มัน / "

(วัฒน์ วรรณยางกูร 2522 : 61)

การใช้เครื่องหมายตกใจตรงนี้เพื่อให้เน้นความหนักแน่นของถ้อยคำ
และอารมณ์ เน้นน้ำหนักของความตั้งใจมั่นของตัวละครที่พร้อมจะร่วมต่อสู้กับ "ฝูงปลิง"
ด้วย

อ้าว... /

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531 : 225)

นักเขียนใช้เครื่องหมายตกใจเพื่อเน้นเสียงอารมณ์ และความรู้สึกตาม
ถ้อยคำ

3.6.1.3 การใช้เครื่องหมาย -

เครื่องหมาย - เรียกว่า ยติกัณฑ์

วัฒน์ วรรณยางกูร เป็นนักเขียนเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่นิยม

ใช้เครื่องหมายนี้มากที่สุด เช่น

ความรู้สึกก่อตัวขึ้นเป็นรูปเหตุผลต่อเนื่องราวกับเส้นเชือก
สั้นที่ผูกขมค่อกันเข้า คนปลุกตื่นฝรั่งเพื่อให้หนอนอาศัยอยู่
และเพื่อให้คนมากินหนอน - นกกินหนอนแล้วร้องเพลง -
เสียงนกร้องทำให้บ้านอยู่และเขามีความสุข

จากเรื่องฝรั่งกุหลาบนกและหนอน (วัฒน์ วรรณยางกูร 2529 ข : 81)

นักเขียนใช้แบ่งแยกเรื่องราวที่มีความสัมพันธ์กันออกเป็น
ส่วน ๆ เพื่อเป็นการเน้นความที่เป็นสัญลักษณ์ในแต่ละส่วนและแสดงให้เห็นความต่อ
เนื่องโดยการเรียงลำดับ "คน ฝรั่ง นก และหนอน เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงความสัมพันธ์
ของสมาชิกในสังคม

"ไฟ - ไฟไหม้ข้าวของเราหมดแล้ว หมดแล้ว - หม "

เด็กพันผีทั้งนั้น กินล้างกินผลาญ - " เจียบไปสักครู่
ใหญ่

จากเรื่องฝันในฤดูเก็บเกี่ยว (วัฒน์ วรรณยางกูร 2529 - ข : 57, 56)

นักเขียนใช้ - เพื่อแสดงช่วงจังหวะการเว้นระยะ
ของถ้อยคำในการพูดของตัวละคร เป็นช่วงจังหวะเจียบให้ความรู้สึกถึงความ
"ใจหาย"

แดด - ลม - น้ำ - โคลน

จากเรื่องฝันในฤดูเก็บเกี่ยว (วัฒน์ วรรณยางกูร
2529 ข : 57)

ฮา - ฮ่า - ฮ่า

จากเรื่องฝรั่ง กุหลาบ นก และหนอน (วัฒน์ วรรณยางกูร
2529 ข : 82)

นักเขียนใช้ - เน้น หน้าที่ของคำใช้ทั้งการเน้นความ และการเน้นเสียง

วัฒน์ วรรณยางกูร ยังได้ใช้เครื่องหมาย - คั่น

ระหว่างหัวและท้ายของประโยคคำพูดเพื่อแยกออกจากการบรรยายเรื่องซึ่งตัวละคร
เป็นผู้เล่า เช่น

เสียงพิธีกรเจื้อยแจ้วผ่านเครื่องขยายเสียง - ต่อ
ไปนี่ขอให้เจ้าบ่าวเจ้าสาวกล่าวตามทางนี้นะ ลูกขอชมมาภัย
ต่อพ่อแม่ผู้มีพระคุณ หากลูกทั้งสองได้เคยร่วมกันทำผิดท่านอง
คลองธรรมในสิ่งหนึ่งสิ่งใดก็ดี ต่อหน้าก็ดี ลับหลังก็ดี โดยตั้งใจ
ก็ดี ไม่ตั้งใจก็ดี กลางวันก็ดี กลางคืนก็ดี โดยเข้าใจก็ดี โดย
ไม่เข้าใจก็ดี -

จากเรื่องสิ่งหนึ่ง สิ่งใดก็ดี (วัฒน์ วรรณยางกูร 2529 ข. 50)

นอกจากการใช้เครื่องหมาย - อันเดียว สุรชัย จันทิมาธร
ได้ใช้เครื่องหมาย - - สองอัน ในการแบ่งแยกให้เห็นระหว่างเรื่องราวในปัจจุบัน
และเรื่องราวในอดีต ซึ่งตัวละครได้เล่าเรื่องของตนเองกลับไปกลับมาเกี่ยวกับ
ประสบการณ์ผ่นตก ได้แก่ เรื่องผ่นซัด

- - - ความรู้สึกครั้งแรกที่ได้รู้จักลูกเห็บ น้ำกลิ้งก็น่าสนุก
กับมัน มันตกลงมาเต็มพื้นหญ้า หลังคาบ้าน ชานบ้าน
ฉันวิ่งออกไปเก็บขึ้นมาจับกินและรู้ว่ามันเป็นก้อนน้ำแข็ง ๆ ธรรมดา
เมื่ออยู่ที่โรงเรียน นักเรียนไม่เป็นอันเรียน เราต่างวิ่ง
กรำฝนเพื่อเก็บลูกเห็บกิน ก็ไม่ต่างกับน้ำแข็งหกรอก ฉันจำได้ว่า
เราชะงักกันก็คือเมื่อใครคนหนึ่งหัวแตกเพราะลูกเห็บเม็ดใหญ่
เราต่างพุงเขาเข้าห้องพยาบาลด้วยความตื่นกลัวในใจ
นั่นเป็นความรู้เพิ่มเติมว่าอันตรายจากลูกเห็บก็มีเหมือนกัน
แต่ไม่บ่อยครั้งหรอกที่จะได้เห็นลูกเห็บ ฉันจำได้ว่าชีวิต
เคยพบกับผ่นลูกเห็บสามครั้งเท่านั้น ซึ่งครั้งที่สามนั่นเอง
ที่มันเรียกเลือดจากหัวของเพื่อนนักเรียน ท่ามกลางสายฝน
ลูกเห็บ ฉันจำได้ว่าเขาร้องให้ท่ามกลางความเปียกปอน
และ น้ำ - น้ำตา กับเลือดละเลงกับจนซากที่จะแยกออก---

ฉันรู้สึกเหมือนจะเป็นไข้เมื่อถึงที่พัก ผ่นยังคงปรอย ๆ
เหมือนเดิม ฉันถอดเสื้อ กางเกง อันชื้นเปียกเช็ด
เนื้อตัว พลังคิดว่าจะอาบน้ำชำระมันออกกระมัง

อากาศหนาวจะเยือกอย่างประหลาด เพื่อนผู้คลุม
 ไปด้วยผ้าห่มถามฉันว่าเป็นอะไรไป เขาบอกว่าหน้า
 ของฉันซีดคล้ายคนไม่สบาย ฉันรู้สึกขนลุกเกรียวขึ้น
 ู้หนึ่ง ขณะตอบเขาอย่างพยายามให้เป็นเสียงปกติ
 ไปว่า - - -ฉันมันตกแน่ะ - -

(สุรชัย จันทิมาธร 2525: 351 - 352)

เหตุการณ์ฝนตกนี้ไม่ได้เป็นเพียงเหตุการณ์ภายนอก แต่
 เป็นเหตุการณ์ในความรู้สึกของตัวละครด้วย เป็นสัญลักษณ์ หมายถึง ภัยพิบัติหรืออุปสรรค
 ที่ตัวละครต้องเผชิญตลอดมา

3.6.1.4 การใช้เครื่องหมาย ()

เครื่องหมาย () เรียกว่า วงเล็บหรือวงเล็บขลิบ

นักเขียนนิยมใช้วงเล็บคร่อมข้อความที่ต้องการอธิบายหรือขยายความเพิ่มเติมตามหลัง
 ข้อความที่ต้องการขยาย เช่น

ผมจะอย่างไรดี.....

เอาละ ผมจะบอกเดี๋ยวนี้ ถ้าคุณเข้าใจผมเสีย
 แต่แรกคุณจะต้องคิดว่าคนที่คิดอย่างผมมีเกิดขึ้นโลกนี้
 ไม่บ่อยนัก ผมจะต้องเป็นฝ่ายไม่ใช่ ผมจะต้อง
 ทำด้วยตนเอง เพราะความสุขที่ได้เป็นของผม ผม
 จะต้องทำให้บาดเจ็บหรือถึงแก่ความตาย เหมือน
 เวลาที่เดินไปดินขลุ่ยขลุ่ยอยู่ใต้ล้อรถบรรทุก 10 ล้อ
 ผมต้องเป็นฝ่ายทำและต้องเป็นฝ่ายทำฝ่ายเดียว
 ตลอดกาล

(นี่ผมปลอบใจ ผมรู้ว่าคงไม่มีทางเป็นไปได้ตามที่หวัง)

จากเรื่องอัตชีวประวัติ (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 233)

หรือ สุรชัย จันทิมาธร ใช้ข้อความในวงเล็บอย่างมี
 อารมณ์ขันโดยใช้ข้อความที่แสดงความรู้สึกอย่างตรงกันข้ามกับเหตุการณ์ในเรื่องลูก

องุ่นซึ่งตัวละครสำคัญในเรื่อง ได้ผูกความคิดของคนติดตามชะตากรรมของลูกองุ่นลูก
หนึ่งที่หลุดไปจากมือเขา และข้อความในวงเล็บยังเป็นข้อความกฤษฎีที่ช่วยไขความ
หมายของสัญลักษณ์ด้วย

ได้ผล...ข้าพเจ้ารู้สึกถึงความอ่อนนุ่มของมัน เป็น
อันดับแรก อันดับต่อมา ข้าพเจ้าได้ยินเสียง...เสียง
แตกของลูกองุ่นดังเบา ๆ แต่เสียงของมันดังเสียด
แทงเข้าไปในหัวใจของข้าพเจ้า เจ็บปวดและกังวน
ในความรู้สึกชั่วเวลาเล็กน้อยนี้เอง (เฮ้อ.....
โล่งอก ฉันได้ไปจากที่นี่เสียที)

จากเรื่องลูกองุ่น (สุรชัย จันทิมาธร 1 2525 : 314)

3.6.1.5 การใช้เครื่องหมาย ...

...เรียกว่าเครื่องหมายละ เป็นเครื่องหมายที่นิยม

ใช้มาก เช่น

รถเล่นห่างออกไปทุกที ฉันมองไม่เห็นแม่น้ำและท่าเรือแล้ว
ทุกอย่างกลายเป็นความมืด มืดสนิท

จากเรื่องกรอบหน้าต่าง (เสกสรรค์ ประเสริฐกุล 2524 : 82)

... ให้ความรู้สึกถึงระยะเวลาของความมืดสนิทที่

ต่อเนื่องไปอย่างไร้เวลาสว่าง เป็นการเน้นคำและความหมายที่เป็นสัญลักษณ์ด้วย
ประการหนึ่ง

เมื่อชายหนุ่มลุกขึ้นเตรียมออกเดินทาง หญิงชรา
ยื่นหมวกไม้บังให้กับเขา "ใส่ไปเถอะ แดดร้อน
จะตาย ทางก็ไกล เฮ้อ...." แล้วพิมพ์อะไร
อยู่ในคอ

จากเรื่องแดดกรรม (วัฒน์ วรรลยางกูร 2529 ข : 14)

"พอน้ำลดลงหน่อย ข้าก็ไม่ได้สูดดมอากาศบ้าง
แต่ในหลุมข้าเต็มไปด้วยมดแดงไฟ อ้อ...ขยะแขยง

จนเดี๋ยวนี้ ชำร่ายเจ้าโล้เดือนทองฝูงตัวหนึ่ง
มันยังขึ้นมาจะขคอยู่ด้วย ที่นี้แหละ เรื่องมันจึงยู่่ง
ขึ้นอีก"

จากเรื่องจบกริมท่วย (สุรชัย จันทิมาธร 2525: 105)

ทั้งสองตัวอย่างข้างต้นแสดงให้เห็นการใช้เครื่องหมาย..

เพื่อแสดงให้เห็นความต่อเนื่อง ทางด้านเสียงและอารมณ์ความรู้สึก

3.6.1.6 การใช้เครื่องหมาย " "

เครื่องหมาย " " เรียกว่า อัญประกาศเดี่ยว

นักเขียนนิยมใช้เครื่องหมายนี้เพื่อคร่อมคำที่ต้องการเน้น เช่น

... ถ้าสิ่งที่เขาพูดเป็นความจริง "กลิ้ง" ตัวนี้
จะต้องเป็นกลิ้งวิเศษ

... น้ำเสียงของเขา "หาย" จนข้าพเจ้าพลอย
ใจหาย ตัวเองก็เคยรู้รส "หาย" เช่นกัน

จากเรื่องไม้เมา (วัฒน์ วรรณยางกูร 2529ข: 70 - 71)

.... ผมมักนึกท้อว่า การร้องตะโกนของผม ผมจะ
ต้องเป็นฝ่าย "ทำ" ไม่ใช่ "ถูกทำ"

จากเรื่องอัตชีวประวัติ (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 233)

3.6.1.7 การใช้ตัวพิมพ์อักษรพิเศษ

การใช้ตัวพิมพ์อักษรพิเศษ หมายถึง การที่นักเขียนใช้สัญลักษณ์

ตัวอักษรที่ผิดจากตัวอักษรทั่วไปที่ปรากฏอยู่ในเรื่อง เช่น การพิมพ์อักษรตัวทึบ

พิมพ์อักษรตัว เอนเส้นบาง พิมพ์ด้วยอักษรตัวใหญ่ เป็นต้น เพื่อให้ถ้อยคำ หรือ

ประโยคที่ใช้ลักษณะการพิมพ์เช่นนี้เห็นเด่นชัดขึ้นมาเป็นที่สังเกตแก่ผู้อ่าน เช่น เรื่อง

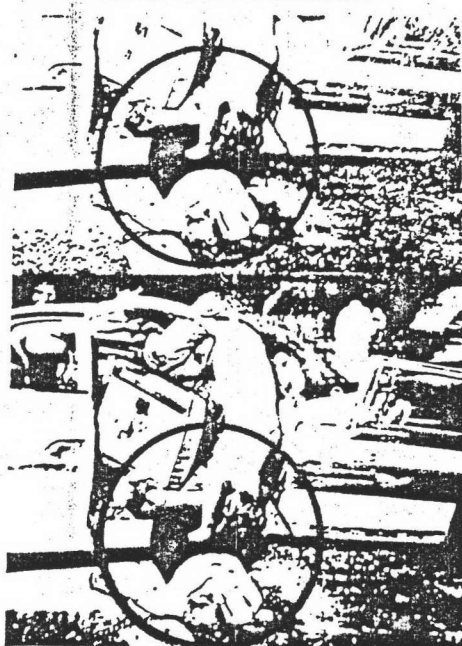
กำแพง สงคราม ฉันทและเขา สวรรพยา ผันแล้ง สงครามในหลุมฝังศพ เป็นต้น

ถ้อยคำ ประโยค หรือ ข้อความที่พิมพ์ด้วยอักษรพิเศษ มักเป็น "สัญลักษณ์" หรือช่วยบ่งชี้ อธิบาย หรือ ขยายความสัญลักษณ์ในเรื่องสั้นแนว สัญลักษณ์ที่ใช้กลวิธีสื่อสัญลักษณ์ด้วยการใช้ตัวพิมพ์อักษรพิเศษได้เด่นและแปลก คือ เรื่องอัศวินประวิติ ได้ลงพิมพ์หน้าเนื้อที่โฆษณาถึง "สวรรค์" และ "นิพพาน" ด้วยอักษรตัวทึบ และใช้รูปภาพประกอบด้วย

เนื้อที่โฆษณา



สวรรค์ และ นิพพาน เป็นรถยนต์นั่งฝาแฝดขนาดสี่สูบ ภายใน โอโดงที่นั่งสบาย สะดวก ปลอดภัย กินน้ำมันน้อย เครื่อง อะไหล่หาง่าย รักที่เสียคายน้อง สวรรค์ก็งาม นิพพานก็สวย สวรรค์ ไปถึงงานหนัก นิพพานไปถึงงานบ้าน _____



3.6.2 กลวิธีการใช้ถ้อยคำ

3.6.2.1 การใช้คำเรียกตัวละคร : วิธีการเรียกตัวละครถึง 6 วิธี ได้แก่ เรียกโดยใช้คำบุรุษสรรพนาม เรียกตามชื่อของตัวละครเรียกตามอาชีพ ของตัวละคร เรียกตามลักษณะทางกายภาพของตัวละคร เรียกตามการ แสดงออกของตัวละคร และเรียกหลายวิธีปนกัน

เรียกโดยใช้คำบุรุษสรรพนาม การเรียกตัวละครด้วยวิธีนี้ปรากฏใช้มากที่สุด ได้แก่ สรรพนามบุรุษที่ 1 เช่น ฉัน ผม ข้าพเจ้า เรา สรรพนามบุรุษที่ 2 เช่น เขา เธอ หล่อน สรรพนามบุรุษที่ 3 เช่น มัน แก เช่น

- ฉันลืมนรอยเล็บที่ตัวเองกรีดลงไปเมื่อสักครู่นี้เบา ๆ เพิ่งรู้เดี๋ยวนี้เองว่าไม้ต้นนี้เป็นไม้ผลัดใบ

จากเรื่องใบไม้ที่หายไป (เสกสรรค์ ประเสริฐกุล 2524: 65)

- ผมงงอยู่สักครู่และไม่ตอบอะไร รถไฟมาถึงสถานี เวลา 8.50 น. ผมกำลังจะก้าวลง มัน คนนั้นก็เดินยิ้มเข้ามาหาอีก

"คุณครับ..."

"อะไร"

"วันนี้ผมจะเห็นคุณที่โรงพิมพ์อีกไหมครับ"

ผมไม่ตอบว่าอะไร มัน ก็ไม่ว่าอะไร ต่างคนต่างเดินแยกย้ายจากไป แต่ผมรู้ว่า พรุ่งนี้ พรุ่งนี้...มัน จะมาคอยผมอีกบนรถไฟขบวนเดิม...

จากเรื่องอัตชีวประวัติ (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 217)

- โดยการคำนวณหลังจากมองดูแล้ว ข้าพเจ้ากะเหยียบรองเท้าลงบนลูกองุ่นลูกนั้นให้ตรงเป้าหมายที่สุด

จากเรื่องลูกองุ่น (สุรัชย์ จันทิมาธร 2525: 314)

- เขาเข้าใจแล้วว่าเป็นการเหลือวิสัยเหลือเกิน
สำหรับคนบางคนที่จะดำเนินชีวิตอย่างสะอืดสะอาก...

จากเรื่องฉันและเขา (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 119)

การใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 นั้นจะใช้ในกรณีที่ตัวละคร
เล่าเรื่องของตนเอง สรรพนามบุรุษที่ 2 ใช้เมื่อนักเขียนผู้เล่าเรื่องกล่าวถึงตัวละคร
หรือใช้เมื่อตัวละครหนึ่งกล่าวถึงตัวละครอีกตัวหนึ่ง ส่วนสรรพนามบุรุษที่ 3 จะใช้แทน
ผู้ที่พูดถึง ผู้วิจัยพบว่ากลวิธีที่นักเขียนใช้เรียกตัวละครโดยใช้บุรุษสรรพนามเป็นสิ่งที่น่าสนใจ
คือ เป็นการเจตนาใช้เรียกอย่างไม่เฉพาะเจาะจง สื่อความหมายว่า
เรื่องราวเหล่านี้อาจเกิดขึ้นกับใครก็ได้ หรือในทำนองที่ตัวละครเป็นสัญลักษณ์สร้าง
ขึ้นแทนสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่กว้างขวางกว่าตัวของมันเองมาก เช่น ตัวละคร "หล่อน"
และ "เขา" เป็นตัวละครสัญลักษณ์ แสดงพฤติกรรมเป็นสัญลักษณ์แทนมนุษยชาติที่
หวาดกลัวภัยสงคราม เป็นต้น

เรียกตามชื่อของตัวละคร เช่น สีเทิ้ม เยื่อน

อินสอน สำเร็จ ม้วย มาณี บัวคำ คุณ รอหิม ชีว สำรวย เป็นต้น การกำหนดเรียก
ชื่อตัวละครในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ดังกล่าว เช่น สำรวย เป็นตัวละครประกอบที่
นักเขียนสร้างขึ้นเพื่อเทียบให้เห็นคนซึ่งมีลักษณะเช่นเดียวกับ "อุหมัง" ซึ่งเป็นสัตว์
ที่รักเปลือกมากจนถึงกับยอมตายในเปลือก เช่นเดียวกับสำรวยที่ต้องแต่งตัวดี
ตลอดเวลา กลัวนั่นกลัวนี่ ไม่มีความเป็นตัวเอง

เรียกตามลักษณะทางกายภาพของตัวละคร เช่น ผู้หญิง

ผู้ชาย (ในเรื่องความเงียบ) หญิงสาว (ในเรื่องงู การเดินทางไปยังท้องทุ่ง
อุหมัง และเรื่องแค้นกรรม) หญิงชรา (ในเรื่องอุหมัง การเดินทางไปยังท้องทุ่ง
และแค้นกรรม) ชายชรา (ในเรื่องสะพานปล่อยนก) ชายหนุ่ม (ในเรื่องแค้นกรรม)
เป็นต้น การเรียกตามลักษณะทางกายภาพของตัวละครโดยไม่เจาะจงว่าเป็นใคร สื่อ
ความหมายทางสัญลักษณ์เช่นเดียวกับการใช้คำบุรุษสรรพนาม

เรียกตามอาชีพหรือการกระทำที่บ่งถึงอาชีพของตัวละคร

เช่น หญิงคนเลี้ยงผักนึ่งคนตกลา คนถือฉมวก คนดำนํ้า คนรับใช้ นักศึกษา คน

ขายนก เป็นต้น ตัวละครที่นักเขียนกำหนดเรียกตามอาชีพ นักเขียนมักใช้โดยมีจุดจุดมุ่งหมายให้ตัวละครเหล่านั้นเป็นสัญลักษณ์ของคนกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม เช่น คนค่าน้ำ เป็นสัญลักษณ์แทนกลุ่มปัญญาชนในสังคม อาจหมายถึง นักศึกษา อาจารย์ นักวิจัย เป็นต้น

นอกจากนี้ เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ยังมีกลวิธี

เรียกตัวละครที่น่าสนใจที่สุด ได้แก่ เรื่องความหวังของปัญญา ของ เสกสรรค์ ประเสริฐกุล นักเขียนได้ใช้คำเรียกตัวละครนี้อย่างหลากหลายมาก ตั้งแต่เรียกชื่อ "เมี้ยน" ปัญญา "เรียกตำแหน่งการงาน "ท่านรอง" "ท่านรองผู้ว่าราชการจังหวัด" "ปลัดเมี้ยน" "ท่านนายอำเภอเมี้ยน" และ "อดีตรองผู้ว่าราชการจังหวัด" หรือ ใช้สรรพนามแทนว่า "เขา" "เจ้าตัว" บางทีก็ใช้ลักษณะทางกายภาพมาเรียก เช่น "ชายชรา" "ท่านรองนกกะฮัง" เรียกตามสถานะทางสังคม ได้แก่ "นาย" การใช้คำเรียกตัวละครต่าง ๆ เหล่านี้นักเขียนใช้โดยมีวัตถุประสงค์ต่างกันไป เช่น เมื่อเรียกตัวละครว่า "ปัญญา" น่าเสียดายก็มักจะเป็นการพูดถึงหรือเล่าเรื่องไปตามธรรมดา แต่ถ้าคำว่า "เมี้ยน" "ปัญญา" และ คำเรียกตำแหน่งมารวมอยู่ที่เดียวกันร่วมกับวิถีชีวิตช่วงนั้นของตัวละคร น่าเสียดายเหยียดหยันจะชัดเจนขึ้นมาทันที เช่น เมื่อปัญญาเกษียณอายุในตำแหน่งรองผู้ว่าราชการจังหวัด และกลายเป็นคนที่ไม่มีความสนใจอีกต่อไป ผู้ประพันธ์ใช้ว่า

ปัญญาหรือเมี้ยนอยากให้ผู้คนค่อย ๆ เลิกสนใจเขา
แต่การลืมเลือนเกิดขึ้นเร็วกว่าที่ท่านรองคิดไว้ผู้คน
ที่ตกทายปัญญา มีน้อยลงอย่างฮวบฮาบ

.....ปัญญาหรือเมี้ยนตั้งใจว่าจะเล่าเรื่องทุกอย่าง
ออกมาให้หมด

จุดสำคัญที่อดีตรองผู้ว่าอยากจะทำคือ.....

(เสกสรรค์ ประเสริฐกุล 2527: 112, 114)

การใช้คำเรียกตัวละครที่แปรเปลี่ยนไม่คง

ที่เช่นนี้ปรากฏสม่ำเสมอตลอดเรื่อง มีนัยพิเศษที่นักเขียนสื่อสารให้ผู้อ่านเห็นถึง

ทัศนคติในการมองสิ่งสมมติ (การเรียกตัวละคร) เหล่านี้ ไม่ว่าจะ เป็นชื่อของ
 คนเรา ตำแหน่งหน้าที่การงานที่มนุษย์แสวงหา ทั้งหมดนี้เป็นเพียง "หัวโขน"
 เป็นสิ่งสมมติทั้งสิ้น สิ่งสำคัญไม่ได้อยู่ที่ชื่อ "เมียน" หรือ "บัญชา" หรือ
 "ตำแหน่งรองผู้ว่าราชการจังหวัด โดยเฉพาะตำแหน่งหน้าที่ที่ตัวละครฝันใฝ่ในกนา
 ในที่สุดมันก็กลายเป็นอดีต ไม่ว่าจะเรียกขานกันอย่างไร. ในปัจจุบันเมียนก็เป็นเพียง
 ชายชราคนหนึ่งเท่านั้น ความจริงนี้สื่อผ่านการเรียกตัวละคร เป็นการเย้ยหยัน
 การดิ้นรนแสวงหาด้วยแรงศรัทธาของมนุษย์ได้อย่างดี

3.6.2.2 การใช้ถ้อยคำเป็นสัญลักษณ์สื่อความหมายแทนการ

อธิบายนอกจากเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์จะมีการใช้สัญลักษณ์อยู่ในองค์ประกอบต่าง ๆ
 ในเรื่องแล้ว เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ยังใช้ถ้อยคำเป็นสัญลักษณ์แทนการอธิบายความ
 บางประการ เนื่องมาจากการใช้ถ้อยคำที่เป็นสัญลักษณ์จะสื่อความหมายในลักษณะ
 การแนะให้คิด ทำให้ผู้รับสารนำไปคิดต่อเองได้อย่างกว้างขวางลึกซึ้ง ให้
 อารมณ์ความรู้สึกนึกคิดและทำให้ผู้อ่านเกิดจินตนาการได้ดีกว่าแบบธรรมดา อย่าง
 ไรก็ตามผู้วิจัยได้พบว่าเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์มักจะสร้างและใช้สัญลักษณ์อยู่ในองค์
 ประกอบอื่น ๆ ของเรื่องมากกว่าการใช้คำเป็นสัญลักษณ์ เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์เรื่อง
 ใดที่ใช้คำเป็นสัญลักษณ์มาก เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์เรื่องนั้นต้องทำความเข้าใจที่
 ถ้อยคำซึ่งนักเขียนสื่อมาให้ หากสัญลักษณ์มิได้ปรากฏเด่นอยู่ที่การใช้คำสัญลักษณ์
 เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์เรื่องนั้นมักใช้ถ้อยคำสำนวนภาษาง่าย ๆ สื่อความหมายอย่าง
 ตรงไปตรงมา และให้ผู้อ่านได้ใช้ความคิดตีความหมายจากระบบสัญลักษณ์ที่ซ่อนไว้
 อย่างแนบเนียนในองค์ประกอบอื่น ๆ ของเรื่องมากกว่าเช่น เรื่องสั้นของนิคม ราวา
 ซึ่งนิยมใช้ภาษาง่าย ๆ กระชับ และรัดกุม แต่จะสื่อความได้อย่างแจ่มแจ้งชัดเจน
 เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ของ ลาว คำหอม และ สุรชัย จันทิมาธร เป็นต้น ส่วนนักเขียน
 เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ที่นิยมใช้ถ้อยคำเป็นสัญลักษณ์มากที่สุด คือ สุชาติ สวัสดิ์ศรี เรื่อง
 สั้นแนวสัญลักษณ์ของ สุชาติ สวัสดิ์ศรี มักจะถ้อยคำเป็นสัญลักษณ์เพื่ออธิบายความคิด
 ความรู้สึก และอารมณ์ของตัวละคร ซึ่งจะแสดงให้เห็นแนวคิดสำคัญของเรื่องที่
 นักเขียนต้องการสื่อผู้อ่าน เช่น เรื่องกำแพง เรื่องอัตชีวประวัติ เรื่องได้ตั้ง-ต้อง
 เป็นต้น เช่น

- บางทีรูแตกเล็ก ๆ ที่มองเห็นเป็นช่องอยู่ที่กำแพงอาจเป็น
 ทางนำไปสู่อิสระ อิสระในที่ ๆ ไม่มีอากาศ แต่ยังมีชีวิตผม
 มองเห็นกำแพงโปร่งแสงที่ผู้คนต่างมองไม่เห็น เพราะความ

ทูลนทรา ย ความร้อน - ร้อนระอุ แผลเผาทุกสิ่งทุกอย่าง
เหงื่อไหลย่อย ร่านเป็นทุกข์

ผมมาที่นี่ทำไม ที่นี้มีแต่กำแพง
เราสู้ถึงกำแพง ที่ปิดมิดชิด เราต้องการ สะพาน ที่จะก้าวข้าม
ไป พวกเขาน่ะใส่เสื้อขาว อเมริกาจะพาไปมีความสุข พวก
เราจะสุขสมบูรณ์ ... (อ๊วก)

จากเรื่องกำแพง (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 174, 188, 176)

"รูแตกเล็ก ๆ" หมายถึง หนทางออกไปสู่ความอิสระ เป็น
ความหวัง "กำแพง" หมายถึง สิ่งขัดขวางทางความคิด อาจเป็นความคิด ความ
เชื่อ ค่านิยมแบบเก่าซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนา และ "กำแพง" เป็นสิ่งกีดขวาง
ที่ให้ความรู้สึกอึดอัดและถูกจำกัดอิสรภาพ "สะพาน" หมายถึง สิ่งเชื่อมโยงความคิด
"เสื้อขาว" หมายถึง ประชาธิปไตย "ใส่เสื้อขาว" หมายถึง ความนิยมลัทธิ
ประชาธิปไตย "สัตว์ร้ายอื่น ๆ" หมายถึง ความชั่วร้าย

นอกจากนี้ในบทอัครรย ซึ่งหมายถึง บทที่แสดง

สิ่งที่เป็นธรรมชาติในเรื่องเพศของมนุษย์ โดยแสดงให้เห็นการประกอบกิจการ
เพศในรูปแบบของสัญลักษณ์ เพื่อให้สอดคล้องกับศีลธรรมและศิลปะในการแสดงออก
คือ วรรณศิลป์ (สุชาติ พงษ์พานิช 2517: 183) นักเขียนมักนิยมใช้ถ้อยคำ
ในการบรรยายและพรรณนาความในบทอัครรยนี้เป็นสัญลักษณ์

ในวรรณคดีไทย มีการใช้บทอัครรยปรากฏให้เห็นมาก และเป็นที่ยอมรับกันทั่วไปว่ากวีไทยสร้างสรรค์บทอัครรยได้อย่างมีวรรณศิลป์ ในเรื่องสั้น
แนวสัญลักษณ์ก็มีการใช้สัญลักษณ์ในบทอัครรย เช่น เรื่องการเดินทางไปยังท้องทุ่ง
ดังได้กล่าวถึงแล้วในหัวข้อการใช้ภูมิภาคความฝัน เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์อีกเรื่องหนึ่ง
คือ ฝันในฤดูเก็บเกี่ยว ก็ได้ใช้ถ้อยคำสัญลักษณ์ในบทอัครรยได้อย่างงดงาม เช่น

.....-หล่อนเลื่อนมือของเขา ไปยังหน้าอกอันเย็นเฉียบ
เนิ่นเนื่อนั้นต้อนรับการกลับมาของนิ้วมือกร้านอย่างคุ้นเคย
แข็งขัน อย่างยินดีปรีดา เช่นเดียวกับเนื้อหนังของเขา

หล่อนรู้สึกได้เมื่อปลายนิ้วอุ่นร้อนสัมผัสไปบนเนื้อเนียนแดด
แดด - ลม - น้ำ - โคลน ที่วันเวลาประทับไว้บนผิวเนื้อ
ของเขา ที่เหมือนถูกสร้างขึ้นมาคู่กับนวลผิวกสิมมะลิสต์
หล่อนจึงจำครั้งแรกที่ดอกมะลิแตกผลิรับรู้อสัมผัสแห่งแดด
ลมน้ำและโคลนร้อนหรือพริ้วไหว เย็นเยือกหรือหยุ่น
สิ้นเลอะ สัมผัสได้ทุกลมหายใจ เมื่อรอยแยกผลินั้นลึกลง
ลงไป - ลึกลงไป (วัฒน์ วรรณยางกูร 2529 ข: 57-58)

ธเนศ เวศร์ภาดา ได้กล่าวถึงบทอัศจรรย์นี้ไว้ว่า
ภาพ แดด - ลม - น้ำ - โคลน เป็นสัญลักษณ์ลึกลับซึ่ง ได้ประทับบนผิวเนื้อของ
ตัวรัก และสิ่งนี้ได้ถูกสร้างมาคู่กับ "นวลผิวกสิมมะลิสต์" เมื่อสัมผัสมะลิแตกผลิ
จึงร้อนด้วยแดดคือการเสียดทาน พริ้วไหวด้วยลม คือ การเคล้าเคลีย
เย็นเยือกด้วยน้ำคือธารน้ำไหลรินในกาย และหยุ่นสิ้นเลอะด้วยโคลนคือจุดจบของ
การเริ่มต้นชีวิตใหม่อีกชีวิตหนึ่ง เมื่อรอยผลินั้น ลึกลงไป - ลึกลงไปนั่นเอง
(ธเนศ เวศร์ภาดา 2528: 45)

3.6.2.3 การใช้ถ้อยคำสร้างให้เกิดความเชื่อมโยงทางด้านศัพท์
(vocabulary signals) เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์มักลวิธใช้ถ้อยคำเพื่อชี้ให้เห็น
สัญลักษณ์ที่นักเขียนใช้ในเรื่อง ด้วยการทำให้สัญลักษณ์นั้นให้เด่น ได้แก่ การ
ใช้คำที่เป็นสัญลักษณ์ซ้ำหลาย ๆ ครั้งในช่วงต่าง ๆ ของเรื่อง การใช้คำขยาย
คำที่เป็นสัญลักษณ์ให้เห็นภาพชัดเจนขึ้น ทำให้เกิดความเชื่อมโยงทางความคิด เช่น

เรื่องแดกกรรม แดด เป็นสัญลักษณ์ หมายถึง ปัญหา
และความทุกข์ยากเดือดร้อนที่มีอยู่ทั่วไป ครอบงำที่มนุษย์ยังมี "กรรม" คือการกระทำ
ทำมมนุษย์จึงไม่อาจหนีพ้นจากแดกกรรมได้ไม่ว่าจะอยู่ที่ใด จนกว่ามนุษย์จะหยุดการดิ้น-
รนและเข้าใจชีวิตได้เพียงพอ

นักเขียนได้เน้น ย้ำ และใช้คำขยายประกอบคำว่า
"แดด" ตลอดทั้งเรื่อง ทำให้เห็นบรรยากาศที่ร้อน แดดเผา เช่น

ดูราวโลกนี้มีแต่ยามแล้ง ไล่สัตว์ ไร่ร้างเงา
ร่างหอมแกร่ง ไร้อ้าจากภูเขาสู่พื้นราบ ร้อน

นอบพิวผ้า และร้อนลวกไหลขวาทที่เสื่อเปื่อยขาด
สองข้างทาง เต็มไปด้วยก้อนหินใหญ่น้อยสีเทาและ
น้ำตาลตะปุ่มตะป่ำ ซึ่งบัดนี้ดูคล้ายก้อนถ่านไป
ในเตากำลังส่ง เปลวระยิบ เขาเอียงแก้มเซ็ด
เหงื่อกับไหล่ซ้าย เจยมองฟ้ามีแค่แดดจ้าจนต้อง
หยีตา...

(วัฒน์ วรรลยางกูร 2529 ข: 9)

นอกจากนี้ เช่น แดดเผาผิวเกรียมไหม้ แดดอันกราดเกรี้ยว แดดเดือด แดด
ยังจัดจ้า แดดดูเดือด แดดร้อน แสงแดดร้อนรุ่ม เป็นต้น

3.6.3 กลวิธีการใช้ประโยคและข้อความ

3.6.3.1 การใช้ประโยค หรือ ข้อความที่เป็นกฎแจจไขให้เห็น
ความหมายของสัญลักษณ์ ปรากฏชัดมากในงานของ นิคม รายวา เช่น เรื่องปล่อยนก
ชายชราได้พิมพ์คำพูดเป็นนัยสัญลักษณ์เป็นช่วง ๆ ปรากฏตลอดเรื่อง ได้แก่

"นักทัศนาศร" ชายชราพิมพ์พาเบา ๆ "แต่งตัวสวย"
"นักทัศนาศร" ชายชราพูดค่อย ๆ ขณะจ้องมอง
"มาไหว้หลวงพ่อ"
"นักทัศนาศร" ชายชราคนที่นั่งอยู่ตรงนั้นพูด
นัยน์ตาเลื่อนลอย" พวกเขามาปล่อยนก"
"นักทัศนาศร" แกพิมพ์่าเสียงสั้น "เยอะจริงๆ "

(นิคม รายวา 2527 : 65 - 65)

ประโยคหรือข้อความที่เป็นกฎแจจไขสัญลักษณ์อาจจะปรากฏ
กฏเป็นระยะ ๆ ตลอดทั้งเรื่อง หรือ เป็นประโยคเดียวหรือข้อความเดียวที่อาจดู
เหมือนไม่เกี่ยวข้องกับเรื่องเลย แต่แท้จริงแล้วประโยคหรือข้อความตอนนั้นเป็น
ประโยคกฎแจจไขที่จะทำให้ผู้อ่านฉงใจคิด ว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องนั้นตีความได้
ลึกซึ้งกว่าที่เห็น เป็นภาพสัญลักษณ์ที่นักเขียนสร้างขึ้นมา เช่น เรื่องความเปลี่ยนแปลง
นักเขียนเล่าถึงตัวละครสำคัญเรียกให้พ่อของเขาออกมาดูนกพิราบขาวที่เขา
ส่งเข้าแข่งขันและบินกลับมาถึง แต่พ่อของเขาไม่มาดูเพราะกำลังสนใจอ่านข่าวการ
รบในเวียดนามที่แผ่ขยายเข้าไปในลาวและเขมร การ เป็นที่เลื่องของอเมริกา

การรับปักกิ่ง เข้าสู่ประชาชาติ และการประกาศของสหรัฐที่จะ เลิกเป็นที่เลี้ยงให้
แก่ฝ่ายหนึ่งที่ทำสงครามกันอยู่ (นิคม รายวา 2527 : 61) ข้อความนี้ทำ
ให้ผู้อ่านคิดได้และเชื่อมโยงตีความสัญลักษณ์ในเรื่องจนเข้าใจได้

3.6.3.2 การซ้ำประโยคหรือข้อความที่เป็นสัญลักษณ์ซ้ำกันตลอดทั้ง
เรื่อง เพื่อเน้นให้เห็นว่าเป็นความสำคัญที่ผู้อ่านควรต้องทำความเข้าใจ อนึ่งการ
ใช้ประโยคซ้ำ ๆ นี้ นักเขียนมักใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและตัวละครด้วย เช่น
เรื่องรถไฟเด็กเล่น ตัวละครเป็นผู้เล่าเรื่องของตนเองโดยใช้การบรรยายแบบ
กระแสร่ำ นึก ตัวละครกล่าวถึงการที่เขาถูกรถไฟเด็กเล่นทับตายหลังจากส่งพี่ชาย
เข้าโรงพยาบาลโรครจิต การถูกรถไฟเด็กเล่นทับตายเป็นเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ใน
ความเป็นจริง การที่ตัวละครกล่าวว่าย่ำ เรื่องนี้ตลอดทั้งเรื่อง แสดงให้เห็นความผิด
ปกติจากคนธรรมดาของตัวละครประการหนึ่ง และในประเด็นของการสื่อสัญลักษณ์
การที่ตัวละครกล่าวว่าย่ำ เรื่องการตายของเขาตลอดเวลา เป็นที่สังเกตแก่ผู้อ่านว่า
นักเขียนต้องการสื่อสัญลักษณ์บางประการ เช่น

- ไม่มีใครเชื่อเลยว่าผมได้ตายไปแล้ว ตายไปเพราะ
รถไฟเด็กเล่นขบวนหนึ่งแล่นมาชน ผมตายไปแล้วจริง ๆ
- ผมได้ตายไปแล้ว
- บังเอิญผมไปยืนขวางทางรถไฟของเธอเข้า รถไฟ
ของเธอเข้า รถไฟจึงแล่นเข้ามาหาผมและทับผมตาย
- ผมไม่ได้ตายเล่น ๆ เลย ผมตายจริง ๆ
- บัดนี้ก็ตายไปแล้ว เธอคงไม่รู้ว่าทำไมผมถึงตาย
- ผมรู้ว่าผม แต่ก็ยังมีสติพอจะเอ่ยขึ้นว่า ช่วยผมด้วย..
- นี่ผมกำลังตายจริง ๆ หรือว่าเป็นเพียงเกมเล่น ๆ ที่
คิดขึ้นมาเพื่อเล่นสนุก
- ไม่มีข้อสงสัยเลยว่า ทำไมผมถึงเชื่อมั่นว่าผมได้ตาย
ไปแล้ว เมื่อรถไฟเด็กเล่นขบวนนั้นแล่นมาทับ ผมก็ล้มลง
ตายทันทีตายไปพร้อมกับความพิสดารของบรรดาคนเป็น ๆ
ที่เคยเห็นอยู่ในประเทศนี้
- ผมรู้สึกมีความสุขขึ้นมาอย่างบอกไม่ถูก และในทันที
ผมก็นึกขึ้นมาได้ว่า ผมได้ตายไปแล้ว
ตายไปเพราะรถไฟเด็กเล่นขบวนนั้น.....

(สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 199 - 208)

การตายของตัวละครเพราะถูกรถไฟเด็กเล่นทับเป็นความตายในความรู้สึกของตัวละคร รถไฟเด็กเล่นในที่นี้เป็นสัญลักษณ์ และการตายของตัวละครก็เป็นสัญลักษณ์ซึ่งผู้อ่านต้องตีความเช่นกัน

3.6.3.3 การใช้ประโยคและข้อความที่ขาดความต่อเนื่องกันในบางตอน จนบางครั้งดูเหมือนว่าเนื้อหาเรื่องราวสับสน ไม่ปะติดปะต่อสัมพันธ์กัน ในขณะที่บรรยายถึงเหตุการณ์หนึ่งยังไม่จบ ก็จะแทรกอีกเหตุการณ์หนึ่งเข้ามาสลับได้แก่ เรื่องสั้น แนวสัญลักษณ์ส่วนใหญ่ของสุชาติ สวัสดิ์ศรี เช่น เรื่องฉันและเขา ความเจ็บ มาจากไหน มหอยังไร จะไปไหน กำแพง รถไฟเด็กเล่น อัศวินประวัติ เรื่องสั้นบางเรื่องของ สุรัชย์ จันทิมาธร เช่น เรื่องนกสีเหลือง เสียงเพลง เส้นเลือดและคนขายเวลา เป็นต้น เช่น

เธอปิดตาก่อน ฉันจะให้เธอตาย อะไรเอ๋ย..."
 ผู้ทุกข์หญิงคนหนึ่งกล่าวกับเพื่อนของเธอ เพื่อนของเธอ
 เธอหลับตา ขณะที่เธอก้มลงถอนหญ้าขึ้นมากำมือหนึ่ง
 "เอาละ อะไรอยู่ในมือฉัน" เธอกล่าว เพื่อนของเธอ
 เธอลืมตาพร้อมกับยิ้ม
 "ลูกไก่"
 "ไม่ใช่"
 "เวียดกง"
 "ไม่ใช่...อีกครั้งหนึ่ง"
 "รถไฟ"
 "เอ ทำไมเธอรู้ละ? เมื่อกี้เธอแอบดูใช่ไหม"
 เธอเอียงคอพร้อมกับแบมือปล่อยให้เศษหญ้าปลิว
 หล่นหายไปทีอื่น
 จากเรื่องรถไฟเด็กเล่น (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531 :
 207 - 208)

ประโยคสนทนาของตัวละครหญิงวิกลจริตทั้งสอง เป็นข้อความที่แทรกเข้ามาโดยไม่ต่อเนื่องกับความที่นำและตามมา

ลักษณะ เช่นนี้ วิเคราะห์แล้วเห็นว่านักเขียนอาจใช้เพราะ

เหตุผล 3 ประการ คือ

ก. เพราะเรื่องสั้นส่วนใหญ่ที่ใช้ภาษาเช่นนี้มักใช้การบรรยายแบบกระแสนึก แสดงความนึกคิดที่สับสนหลายเรื่องราวของตัวเอง การใช้ภาษาจึงต้องมีลักษณะสับสน กล่าวถึงเรื่องนี้เรื่อนั้นสลับกันไปไม่ต่อเนื่อง ตามความสับสนของตัวเอง ความสับสนของการใช้ภาษาจึงสอดคล้องกับลักษณะเรื่อง เช่น เรื่องฉันและเขา รถไฟเด็กเล่น เป็นต้น

ข. ความไม่ต่อเนื่องของข้อความ เป็นความจงใจของนักเขียน เพื่อสื่อความหมายพิเศษที่สอดคล้องกับการวางโครงเรื่อง เนื้อเรื่อง และสาระสำคัญที่ต้องการสื่อเป็นการสร้างสัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมายโดยตั้งใจ เช่น เรื่องความเจ็บ เป็นเรื่องที่มีลักษณะคล้ายการนำชิ้นส่วนที่แตกกระจายเข้ามาเรียงประกบกันไว้ นักเขียนได้ใช้บทสนทนาของตัวเอง สลับกับการบรรยายกระแสนึกของตัวเอง และ "เสียงจากความเจ็บ" ซึ่งเป็นเสียงข่าวจากวิทยุ ข้อความแต่ละส่วน มีเอกภาพของตัวเองและจบในตอน ลักษณะเช่นนี้เป็นสัญลักษณ์ที่ดีความได้โดยพิจารณาจากเนื้อหาทั้งหมด หมายถึงการขาดความสัมพันธ์กัน และการสื่อสารกันไม่ได้ระหว่างมนุษย์ในสังคม

ค. เพื่อให้สอดคล้องกับตัวละครที่สร้างขึ้นให้มีความสับสนทางใจ เช่น "ผม" ในเรื่องรถไฟเด็กเล่น ซึ่งจะกล่าวถึงเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตนอย่างสับสน ไม่แน่ใจ วกไปวนมา ไม่ปะติดปะต่อ โดยเฉพาะเมื่อกล่าวถึงเรื่องที่คุณถูกรถไฟเด็กเล่นทับตาย ซึ่งแสดงความไร้สาระออกมาอย่างชัดเจน แต่หากพิจารณาถึงภาษาที่สื่อถึงเนื้อหาที่ไร้สสารนั้นให้ดี ก็จะมี "สาระ" ที่ซ่อนอยู่ลึก ๆ ต้องอาศัยความละเอียดอ่อนและการพิจารณาในการตีความอย่างถี่ถ้วน เช่น จากตัวอย่างที่ยกมาประกอบ จะเห็นได้ว่าในที่สุด คำตอบที่ถูกต้องซึ่งหญิงวิกุลจรีต้องการ คือ "รถไฟ" เป็นการเน้นสัญลักษณ์สำคัญของเรื่อง หมายถึงสังคมของชนชั้นกลาง ซึ่งเป็นสังคมที่บีบคั้น และทับเอาจนคนบางคนตายไป และบางคนที่ยังไม่ได้ก็ต้องออกจากโลกของความเป็นจริงด้วยการเป็น "บ้า"

เรื่องของการใช้ประโยคและข้อความที่ขาดความต่อเนื่องกัน บางตอนเป็นลักษณะเด่นของเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์บางเรื่อง ดังได้อธิบายไว้ข้างต้น ซึ่งดูเหมือนไร้เหตุผลและไม่มีเอกภาพ แต่เมื่อทำความเข้าใจแล้วจะเห็นเหตุผลที่ชัดเจนในการเลือกใช้ภาษาเช่นนั้น ในความขัดแย้งและไม่เข้ากันมีความประสานและมีเอกภาพอยู่ในที่ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเป็นความสำเร็จและความสามารถอย่างสูงของนักเรียน ดังที่พระยาอนุমানราชธน ได้กล่าวถึงเรื่องความขัดกัน (contrast) และ ความไม่เข้ากัน (discord) ไว้ ดังนี้

Contrast ความขัดกัน พูดกันตามธรรมดา ความขัดกันก็หมายความว่า ความที่ไม่ตกลงกัน คือ ขาดความประสานกัน แต่คำว่าความขัดกัน ทางศิลปะ เขาถือว่าเป็นหลักใหญ่ ซึ่งเกี่ยวกับการสร้างองค์ประกอบ เพราะฉะนั้นความขัดกันจึงเป็นส่วนหนึ่งของความประสานกัน

Discord ความไม่เท่ากัน ส่วนประกอบใด ๆ ขององค์ประกอบซึ่งไม่ประสานกันกับส่วนอื่น ก็มีลักษณะเป็นความไม่เข้ากัน เพราะฉะนั้น ว่าโดยหลักความไม่เข้ากัน จึงเป็นข้อผิดพลาดพร่องของศิลปะ แต่ก็มีอยู่เหมือนกันที่ใช้เรื่องความไม่เข้ากัน ลงไปในองค์ประกอบด้วยความจงใจ เพื่อถดถอยความรู้สึกน่าซำซาง และที่ใช้ความไม่เข้ากัน เพื่อให้ส่วนอื่นขององค์ประกอบดูเด่นขึ้น (พระยาอนุমানราชธน 2525 : 27 - 28)

3.6.3.4 การตั้งปัญหาให้คิด (interrogation)

เพื่อกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความคิด โดยใช้การตั้งปัญหาให้คิด หรือตั้งปัญหาแล้วตอบเองเพื่อทำให้ผู้อ่านตื่นตัว มักจะเป็นการตั้งปัญหาที่เกี่ยวข้องเชื่อมโยงประเด็นสัญลักษณ์ในเรื่อง เช่น เรื่องบ้ายของหมอกควัน ตัวละครเด็กน้อยใน

เรื่อง เป็นตัวละครที่เห็นถึงความแตกต่างระหว่างสิ่งมีชีวิตกับซาก และเห็นถึงคุณค่า
ของของชีวิต เด็กน้อยได้ตั้งคำถามถึงแพะที่หายไป

"แพะอยู่ไหน แพะอยู่ไหน"

"อยู่นั่น" โล้ดพูดแล้วชี้ให้ดูสิ่งที่กำลังย่าง
อยู่บนกองไฟ

ชายคนหนึ่งกำลังหมุนไม้เสียบไปมาเพื่อให้
ตัวแพะที่ย่างถูกความร้อนเท่าๆ กัน ท้องที่ผำแหะ
กว้าง ขนสีขาวดำถูกขูดออกจนหมด เหลือแต่หนัง
ซึ่งขณะนี้ไหม้เกรียม ที่ข้างกะทะน้ำเดือดมีเครื่องใน
และขนขยุกขยิกกองอยู่

เด็กน้อยจึงมองสิ่งนั้น และหันมาที่โล้ด

"ไหนแพะ" แกลถาม

"นั่นแหละ"

"ไม่ใช่ มันไม่มีตา ไม่มีขน ไม่ร้อง ไม่โคด"

"แล้วเป็นยังงไรล่ะ ก็ตัวเดียวกันนั่นแหละ"

ใช่แล้ว"

"ไม่ใช่ แพะ แพะหายไปแล้ว" เด็กน้อยพูด

"จะหายยังงไร ตัวนั่นแหละ ใช่แล้วล่ะ"

"ไม่ใช่,ไม่ใช่" แกลแผดเสียงก้อง แต่

ไม่มีใครใส่ใจ

(นิคม รายวา 2527 : 122 - 123)

ผู้วิจัยพบว่านักเขียน เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ทุกคน

นิยมใช้กลวิธีการตั้งปัญหาให้คิด เพื่อนำเข้าสู่สัญลักษณ์หลักของเรื่อง เป็นการ
ทำให้ผู้อ่านสนใจ เช่น

ผมมาที่นี่ทำไม

ที่นี่มีแต่ กำแพง

จากเรื่องกำแพง (สุชาติสวัสด์ศรี 2531 : 188)

ตั้งแต่แดดกล้าจนแดดอ่อน - เน้นนาน ข้าพเจ้า

ขับรถลุยฝุ่นผ่านไปมาสามเที่ยว ไม่ล่วงผู้ได้ว่า

นกเจ้าข่าวเกาะนั่งอยู่เช่นนั้นเพื่ออะไร จงในเที่ยว
ที่สาม ข้าพเจ้าหัวเราะขึ้นมาเฉย ๆ เมื่อนึกไม่ออก
ว่ามันเกาะอยู่เพื่ออะไร และนึกออกว่าบางทีมัน
ก็ไม่ได้เกาะอยู่เพื่ออะไร

จากเรื่องสิ่งที่หนึ่งสิ่งใดก็ดี (วัฒน์ วรรณยางกูร
2529 : 44 - 45)

3.6.3.5 การใช้ข้อความพิเศษเข้ามาประกอบเรื่อง ได้แก่
บทกวี นิทาน บทเพลง คำประกาศ และข่าว ปรากฏในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ของ
สุชาติ สวัสดิ์ศรี สุรัชย์ จันทิมาธร และ วัฒน์ วรรณยางกูร ข้อความพิเศษ
เหล่านั้น มักแสดงนัยสัญลักษณ์ให้ผู้อ่านเห็นอย่างชัดเจน อยู่ในถ้อยคำ ประโยค
หรือ ข้อความพิเศษนั้นทั้งข้อความ เช่น เรื่องขอมคุณค๊ะ ตัวละครสำคัญในเรื่อง
คือ เด็กหญิงนั่งหนองได้คิดไปถึงนิทานที่คุณครูเคยเล่า

รถเมลคันเดิมของนั่งหนองแล่นต่อไป
นำเบือจ้งหนีไปฟังนิทานที่คุณครูเคยเล่าดีกว่า
"ในประเทศจีน"
พลเมืองทั้งหลายก็เป็นชาวจีน
และพระเจ้าจักรพรรดิก็เป็นชาวจีนเหมือนกัน"
"โครม"
รถเมลคันเดิมตกหลุมข้างซ้ายเอียงกะเท่เร่

แล่นไปอีกหน่อย

... ไม่มีอะไรสนุก ไม่สนุกเหมือนนิทานคุณครู
"ในประเทศจีน พลเมืองทั้งหลายก็เป็นชาวจีน
และพระเจ้าจักรพรรดิก็เป็นชาวจีนเหมือนกัน
พลเมืองอยู่มาด้วยความสุข...
"จืด" เสียงออกร้องนอก แต่รถยังแล่นลื้อ
ใกล้จะถึงบ้านแล้ว นิทานคุณครูยั้งค้าง
คุณครูเล่านิทานสนุก นั่งหนองจำได้แทบทุกเรื่อง
นั่งหนองชอบเรื่องนี้ที่สุดเลย
"ในประเทศจีน พลเมืองทั้งหลายเป็นชาวจีน
และพระมหากษัตริย์ก็เป็นชาวจีนเหมือนกัน
พลเมืองอยู่ด้วยกันอย่างมีความสุข

"จนกระทั่งวันหนึ่ง....."

รถ เมล์คัน เดิมวิ่งไปบนถนนสาย เดิมแล้วมัน
ก็ตกหลุมใหญ่ที่เคยตก เกิดเสียงดังประหลาด

"หึ่ง ง ง ง /"

(วัฒน์ วรรณยางกูร 2524 : 127, 128, 133)

"นิทาน" เป็นเรื่องแต่งที่ผูกขึ้นเล่ากันเพื่อความเพลิดเพลิน สนุกสนาน เป็นเรื่องที่น่าพาผู้ฟังให้ออกไปจากโลกของความเป็นจริงได้ชั่วระยะหนึ่ง การที่นี้ยังหน่วงคิดถึงและชอบนิทานสนุกที่กล่าวถึง "พลเมืองอยู่มาด้วยความสุข" เป็น การเทียบให้เห็นและย้ำภาพสัญลักษณ์ของสังคมไทยที่แตกต่างจากนิทาน เป็นระยะ ๆ เทียบไปกับการแล่นของรถเมล์ในเรื่องที่เป็นสัญลักษณ์ หมายถึงสังคมไทยไม่ว่าจะเป็น เสียงโครมเมื่อรถเมล์ตกหลุม เสียงออกดังแต่รถไม่ยอมจอดป้ายหรือเสียง "หึ่งงงง/" เมื่อรถเมล์ตกหลุมใหญ่แสดงถึงความไม่ปกติสุขของสังคมรวมถึงคนในสังคมทั้งสิ้น

หรือใน เรื่องนกสีเหลือง ตัวละครถึงบทเพลงท่อนหนึ่ง

ที่ร้องว่า

นกสีเหลือง...บินเข้าเกาะกล้วย

....เจ้าก็คงเหงาหงอยอย่างฉันท...

(สุรชัย จันทิมาธร 2525 : 195, 196)

ตัวละครถึงบทเพลงท่อนนี้เป็นระยะ ๆ ถึง 4 ครั้ง ตั้งแต่ ต้นจนจบเรื่อง "นกสีเหลือง" เป็นสัญลักษณ์ หมายถึง เสรีชนผู้รักอิสระเช่นเดียวกับตัวตัวละคร แต่ความเป็นอิสระชนก็ทำให้เกิดความเหงาในหัวใจได้เช่นกัน

3.6.4 กลวิธีการใช้ความเปรียบ

คือ ลักษณะต่าง ๆ ที่ผู้ประพันธ์จงใจสร้างขึ้นให้ผิดแผกจากโครงสร้างความหมาย หรือการเรียงลำดับของภาษาโดยปกติ (ดวงมน จิตรจำนงค์ 2527 : 161) เป็นศิลปะของการใช้ภาษาอย่างหนึ่ง (วิภา กงกะนันท์ 2523 : 37) มีเจตนา ให้เกิดประสิทธิผลต่อความเข้าใจ และต่อความรู้สึกยิ่งขึ้นกว่าการใช้ถ้อยคำบอกเล่า ตามธรรมดาทำให้ผู้อ่านได้ร่วมเข้าใจ คิดและรู้สึกอย่าง เข้าถึงอารมณ์ยิ่งขึ้นตามที่ ผู้แต่งตั้งใจเสนอ (กุหลาบ มัลลิกะมาส 2528 : 126 - 127)

ผู้วิจัยพบว่านักเขียนเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ได้ใช้ความเปรียบเป็นกลวิธีหนึ่งในการใช้ภาษาเพื่อช่วยให้ผู้อ่านเกิดจินตภาพที่แจ่มชัดในความคิดคำนึง กระทั่งความรู้สึก และทำให้เกิดความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากขึ้น นักเขียนมักใช้ความเปรียบเพื่อช่วยเน้นหรือขยายความสัญลักษณ์ให้ชัดเจน ใช้สัญลักษณ์ในความเปรียบ และใช้ความเปรียบในการสร้างสัญลักษณ์ อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยพบว่านักเขียนเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์นิยมใช้ถ้อยคำง่าย ๆ ธรรมดา ๆ แต่สื่อความหมายได้ตรง ชัดเจน เข้าใจง่าย มากกว่าการใช้ความเปรียบ

ความเปรียบ 3 ประเภทที่มีความสัมพันธ์กับการสร้างและสื่อสัญลักษณ์มากที่สุด ปรากฏใช้มากในเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ ได้แก่

3.6.4.1 อุปมา (simile) คือ การเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งว่าเหมือนกับอีกสิ่งหนึ่ง โดยมีคำเชื่อมโยง เช่น เหมือน ดั่ง ดูจ เช่น ประหนึ่ง ทาน เป็นต้น เช่น

.... กระทำลาล้างชีวิตและทุกสิ่งทุกอย่างใน
เวียดนามดำเนินมานานปี ไม่มีทีท่าว่าจะสิ้นสุด
ลูกระเบิดถูกทิ้งลงไปเหมือนโปรยเม็ดทรายเล่น
ร่างมนุษย์นอนตายกระจัดกระจายเหมือนสัตว์ที่ไร้
ความหมาย

จากเรื่องสิ่งที่หล่อนพอจะทำได้ (นิคม รายวา
2527: 84)

ภาพของ "เม็ดทราย" เปรียบเทียบกับ "ลูกระเบิด" ที่ถูกทิ้งในสงครามเวียดนาม และภาพของ "ร่างมนุษย์" นอนตายกระจัดกระจายเปรียบเทียบกับ "สัตว์" ที่ไร้ความหมาย เน้นให้เห็นเหตุการณ์ทำลายล้างในสงครามเวียดนามเด่นชัดขึ้น ทั้ง "เม็ดทราย" และ "สัตว์" ต่างเป็นสัญลักษณ์ของความต่ำต้อย ไร้คุณค่า และไร้ความหมาย ซึ่งนักเขียนได้นำมาเปรียบเทียบกับปริมาณของการทำลาย กับคุณค่าและความหมายของชีวิตที่สูญหายไป เป็นความเปรียบที่สนับสนุนและสอดคล้องกับพฤติกรรมของตัวละครสำคัญในเรื่อง ที่

แสดงออก เป็นสัญลักษณ์แทนความประหวัดพรึ่พรึง คอภัยสงคราม และความสะเทือน
ใจต่อชะตากรรมของ เพื่อนมนุษย์

เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์มาง เรื่องได้ใช้การ
อุปมาที่สอดคล้องกันตลอดเรื่องบ่ง เป็นนัยให้เห็นเหตุการณ์ในเรื่อง นั้นพฤติกรรม.
ความขัดแย้งจนถึงกับปะทะกันระหว่างตัวละคร 2 ฝ่าย เช่น

.... สายน้ำไหลเชี่ยวกราก ทะทั้งมาแต่ทิศเหนือ สีแดง
ราวเจ็ดด้วยเลือด...

... สีลากระแสน้ำเกรียวกราดคล้ายเสียง
คำรามเคียดแค้น.....

สายเก็บป็นยางเข้าตู้ นิ่งกอดเข้าถอนขึง ทอด
สายดาวอยู่กับสายน้ำที่หกผันเหมือนงูนับพันนับหมื่น
เลื้อยไลในแม่น้ำ เสียงเครื่องยนต์ดังซัดโกล้เข้ามา
เรือหางยาวหัวงอน เหมือนมิดคาบแล่นทวนน้ำลัดคุ้ง
มาเทียบลำทำน้ำหน้าบ้าน

"จ้างก็ไม่เอา กลัวงู ฉันไม่เอาหรอก เจ้าขวัญ
ซีให้ดูพิน้ำที่วนคดเคี้ยวเหมือนงูทั้งฝูงว่ายน้ำได้พิน้ำ"

... น้ำสีกราวนม เย็นจัดบาดผิวหนัง เหมือน
กริดด้วยมิดโกน....

เขาพิมพ่าแล้วแกะป็นยางจากท่อผ้า กล้อง
โลหะ สะท้อนแสงดาวในความมืด เย็นซิดเหมือนศพ....

จากเรื่องงูกินนา (วิวัฒน์ วรรณยางกูร 2529 ก.

52 - 61)

จะเห็นได้ว่าความ เปรียบจากตัวอย่างที่ยกมาล้วนมีนัยของ
การต่อสู้ขัดแย้งอย่างรุนแรง การบาดเจ็บ และความตาย ส่วนใหญ่เป็นความเปรียบ
เกี่ยวกับน้ำซึ่ง เป็นที่อาศัยของงูที่นัก เขียน เลือกใช้เป็นสัญลักษณ์แทนกลุ่มนายทุนและ
ผู้เอารัดเอาเปรียบ ในสังคม และนักเขียนได้ใช้ "งู" ซึ่งเป็นสัตว์ที่มนุษย์ถือว่าเป็น
เป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้าย และเป็นตัวละครสัญลักษณ์ในเรื่องด้วยเข้ามาใช้ในการ
การ เปรียบเทียบ เป็นการ เน้นสัญลักษณ์สำคัญในเรื่องให้เด่นชัดขึ้นอีกทางหนึ่ง

ผู้วิจัยพบว่าความ เปรียบแบบอุปมา เป็นความ เปรียบที่

นักเขียนเรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์นิยมใช้มากกว่าความ เปรียบแบบอื่น เช่น

แสงแดดอุ่นยามเช้าส่องลงมาเป็นลำ ทำให้ผิวขาว
ของใบไม้อ่อนนั้นดูเขียวละมุน เส้นใยที่สยายอยู่ใต้
ผิวใบ ละเอียดอ่อนน่าน่ารักเหมือนแก้มเด็กที่สมบูรณ์ด้วย
เลือดฝาด

จากเรื่องใบไม้ที่หายไป (เสกสรรค์ ประเสริฐ 2524: 62)

....ข้าวในทุ่งดั่งท้องบวมเป่งเหมือนหญิงท้องแก่ใกล้
คลอด...

จากเรื่องการเดินทางไปยังท้องทุ่ง (สุชาติ สวัสดิ์ศรี
2531: 158)

3.6.4.2 อุปลักษณ์ (metaphor) คือการเปรียบเทียบโดย

นำลักษณะเด่นของสิ่งใดสิ่งหนึ่งมากล่าวแทนสิ่งใดสิ่งหนึ่งทันที โดยไม่ต้องใช้คำเชื่อม
โยง หรืออาจใช้คำว่า เป็น เท่า หรือ คือ ในการเปรียบเทียบ เช่น

องุ่นลูกหนึ่งที่จะกิน ข้าพเจ้ามีโอกาสนิจของมันอย่าง
เต็มที มันมีสีม่วงสดใสเหมือนลูกแก้ว จะคิดแพกลูกแก้ว
ก็ตอนที่บีบแล้วอ่อนนุ่มน่าถนอม น่ากิน เมื่อรู้ว่ามันเป็นผลไม้
รสอร่อยองุ่นนี้หนอ ถ้าเจ้าเป็นหญิงสาว เจ้าคือหญิงสาว
ผู้อ่อนหวาน สวยเศร้า ฉันไม่อยากกินเจ้าเลย ฉันจะเก็บ
เจ้าไว้ดูเล่น และขอให้เจ้าคงอยู่อย่างนี้ตลอดไป....

จากเรื่องลูกองุ่น (สุรัชย์ จันทิมาธร 2525: 311)

ถ้าทุ่งนาที่ข้าพเจ้ามองเห็น เป็นหญิงสาวที่ยังบริสุทธิ์
มาบัดนี้ เขาก็ได้เสียความบริสุทธิ์ให้แก่ชายหนุ่มที่มีชื่อว่า
ความเจริญไปเรียบร้อยแล้ว...

จากเรื่องการเดินทางไปยังท้องทุ่ง (สุชาติ สวัสดิ์ศรี
2531: 165)

หญิงผู้ได้รับความเจ็บปวดมานานเกร็งตัวและกรีดร้อง
อย่างสุดแสนจะทนทาน หลอนรู้สึกเหมือนมีขี้กไม้ทอด
ขวางอยู่ภายใน ... เป็นเส้นไขว้ไม่ไขว้เส้นขนาน

จากเรื่องสงคราม (สุชาติ สวัสดิ์ศรี 2531: 102)

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าการเปรียบเทียบแบบอุปลักษณ์
นอกจากจะขยายความทำให้เห็นสิ่งที่เปรียบเทียบชัดเจนขึ้น ยังแสดงให้เห็นอารมณ์
ความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่เกี่ยวกับสัญลักษณ์ในเรื่อง (ลูกงุ่นในเรื่องลูกงุ่น)
เน้นแนวคิดของเรื่อง (เรื่องการเดินทางไปยังห้องทุ่ง) และเป็นนัยบ่งเหตุการณ์ที่
จะดำเนินต่อไปในเรื่องด้วย (เรื่องสงคราม)

3.6.4.3 บุคลาธิษฐาน (personification) เป็นการ
สมมติสิ่งต่าง ๆ ที่ไม่ใช่คน หรือไม่มีตัวตน (นามธรรม) มากล่าวถึงเสมือนว่าเป็น
คนโดยการสร้างให้สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ มีกริยาอาการ อารมณ์ความรู้สึกนึกคิด
ราวกับมนุษย์ เช่น

.... ฉันเริ่มอ่อนแออีกแล้ว นึกถึงเมื่อฉันเข้าไปใน
ป่าและเด็ดดอกไม้ ฉันเห็นเลือดสีขาวยของดอกไม้
สีแดงมันเหลวปรี และฉันรู้สึกว่ามันเจ็บปวดกรีดร้อง
และวอนขอชีวิต

จากเรื่องสงครามในหลุมศพ (สุวัฒน์ ศรีเชื้อ 2515: 34)

มันต่อเถียงกันไปพักใหญ่ก็บ่นง่วง แล้วหลงตัวจับหลัก
เพราะลมเย็นพัดมาน่านอนหนึ่ง เพราะความอ่อนเพลีย
ที่ได้ถกเถียงถึงเรื่องต่าง ๆ หนึ่ง จนตะวันตกเย็น พอ
มองเห็นกลาง เลื่อนมันทั้งสองต้องหวาดตื่นขึ้นอย่างตื่นตระหนก
เพราะลมพัดแรงเหลือเกิน เสียงอื้ออึงคะนองใกล้เข้ามา - -
เข้ามา ในที่สุดก็มาถึงจบก้นนี้พร้อมกับสายฝนโปรย สาย
พล่านไม่เป็นขบวน

.... โสคประสาทของมันอ้ออิงไปด้วยเสียงอันน่ากลัว
 ในตาของมันฝ้ามัวเพราะน้ำฝนซัง ไบข้างบนปลิว
 คามแรงลม เสียงโค่นล้มของเพื่อนไม้รอบข้างคาข้าง
 ซ้าย ตะโกนขึ้นอย่างตื่นกลัว

"โลกกลมแล้วไว้ย" แล้วมันก็ส่งเสียงร้องไห้ เพราะ
 ไม่รู้จะทำอย่างไร

"ทนไว้เถิดเพื่อน" คาข้างขวาตะโกนตอบ แข่งความ
 วิปริตและเสียงอ้ออิง

จากเรื่องจบกริมห้วย (สุรชัย จันทิมาธร 2525: 107)

เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ได้ใช้ในการเปรียบเทียบแบบ

บุคคลาธิษฐานเป็นกลวิธีในการสร้างตัวละครสัญลักษณ์ด้วยวิธีหนึ่ง และการเปรียบเทียบแบบนี้ช่วยทำให้เกิดความมีชีวิตชีวาในเรื่องมากขึ้น

ผลจากการศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการใช้ภาษาของ

เรื่องสั้นแนวสัญลักษณ์ จะเห็นได้ว่านักเขียนมีกลวิธีในการใช้เครื่องหมายวรรค
 ตอนและการใช้ตัวพิมพ์อักษรพิเศษ กลวิธีการใช้ถ้อยคำ กลวิธีใช้ประโยคและ
 ข้อความตลอดจนกลวิธีการใช้ความเปรียบ ซึ่งสอดคล้องกับกลวิธีที่ใช้ในองค์
 ประกอบอื่น ๆ ได้แก่ กลวิธีการสร้างโครงเรื่อง กลวิธีการดำเนินเรื่อง
 ได้แก่ กลวิธีการเปิดเรื่อง การสร้างความขัดแย้ง การลำดับเรื่อง การใช้
 อมูภาค การปิดเรื่อง และการเลือกใช้ผู้เล่าเรื่อง กลวิธีการสร้างฉาก
 ตัวละคร และ บทสนทนา ดังได้อธิบายไว้อย่างละเอียดในแต่ละหัวข้อแล้วว่า
 เพื่อการสร้างและสื่อสัญลักษณ์ทั้งสิ้น