บทที่ 3

การเปรียบเทียบลักษณะวรรณกรรมเด็กและองค์ประกอบวรรณกรรมในวรรณกรรมเด็กแนวแฟนตาซีของโรอัลด์ ดาห์ล กับ มิชาเอล เอนเดอ

การสร้างสรรค์ผลงานในโลกวรรณกรรมแนวแฟนตาซีสำหรับเด็กนั้น นับว่าเป็นเรื่องที่ท้าทายความคิดของนักเขียนเป็นอย่างมาก เนื่องจากนักเขียนต้องใช้จินตนาการในการแสวงหาหนทางการนำเสนอเรื่องราวที่มีความแปลกใหม่ มีเสน่ห์ น่าดึงดูดใจ เพื่อกระตุ้นให้นักอ่านรุ่นเยาว์เกิดความกระตือรือร้น อยากที่จะก้าวเข้าไปสัมผัสยังดินแดนมหัศจรรย์ที่นักเขียนบรรจงแต่งแต้มด้วยความคิดฝัน

อย่างไรก็ตาม แม้ว่านักเขียนจะเขียนเรื่องราวที่มีความมหัศจรรย์เช่นกัน แต่ต่างคนย่อมมีแนวทางในการเสนอเรื่องราวที่เป็นแบบฉบับของตน อันอาจส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพในการสื่อสารและได้รับการสนองตอบจากผู้อ่านในระดับที่แตกต่างกัน บ้างเป็นที่ชื่นชอบและจำนวนไม่น้อยล้มเหลว

> Fantasy is probably the field of writing for children in which more people try and more fail than any other. Possibly it is the seeming lack of limitation which is tempting to a writer new to Children's literature and which has resulted in the many dull, (...). [1]

สำหรับกรณีของ โรอัลด์ ดาห์ล เขาคือนักเขียนแฟนตาซีผู้ถูกจัดให้อยู่ในหมวดหมู่ของนักเขียนที่ประสบความสำเร็จ

> UK writer, long famous for a succession of CHILDREN'S FANTASIES running from his first publication, (...) to the end of his life, (...). [2]

---

[1]Cornelia Meigs and Others, ***A Critical History of Children's Literature***, 2nd printing (New York: The Macmillan Company, 1953), p. 471.

[2]John Clute, "Dahl, Roald," ***Encyclopedia of Fantasy***: 245.

โรอัลด์ ดาห์ล เริ่มต้นอาชีพนักเขียนด้วยการเขียนเรื่องสั้นและเรื่องสำหรับผู้ใหญ่ ก่อนที่จะหันมาสร้างงานวรรณกรรมสำหรับเด็ก โดยเฉพาะแฟนตาซี งานเขียนในรูปลักษณ์ที่เปี่ยมล้นด้วยจินตนาการอันแปลกใหม่ซึ่งถือเป็นเสน่ห์ในงานเขียนของเขา ได้แก่ เรื่อง ***The Magic Finger, James and the Giant Peach, Charlie and the Chocolate Factory, Fantastic Mr. Fox, Charlie and the Grass Elevator, The Twits, George's Marvelous Medicine, The BFG, The Witches*** และ ***Matilda***

นอกจากโรอัลด์ ดาห์ลแล้ว บุคคลอีกผู้หนึ่งที่มิสามารถมองข้ามไปได้คือนักเขียนร่วมสมัยเดียวกัน มิชาเอล เอนเดอ นักเขียนวรรณกรรมแฟนตาซีสำหรับเด็กคนสำคัญชาวเยอรมัน

> A noted German writer of children's books, Ende was highly regarded for his works of fantasy, which, critics have claimed, help the reader journey into the inner world of the child. [3]

มิชาเอล เอนเดอ เป็นนักเขียนวรรณกรรมเด็กอีกผู้หนึ่งที่เคยผ่านการสร้างสรรค์งานศิลปะในแขนงอื่น เคยเขียนบทละคร บทกวี เรื่องสั้นตลอดจนเรื่องเล่าสำหรับนักอ่านที่เป็นผู้ใหญ่มาก่อน เช่นเดียวกับดาห์ล อย่างไรก็ดี ชื่อเสียงที่เขาได้รับอย่างมากมายนั้นล้วนแต่ได้รับจากหนังสือแฟนตาซีเด็ก อันได้แก่ เรื่อง ***Jim Button and Luke the Engine Driver, Momo*** และ ***The Neverending Story***

ชื่อของ โรอัลด์ ดาห์ล และมิชาเอล เอนเดอ จึงเสมือนเครื่องหมายรับประกันความบันเทิงสำหรับเด็กๆ แม้ทั้งสองจะเสียชีวิตแล้ว แต่เสียงเล่าอ้างและคำชื่นชมในผลงานของพวกเขายังคงอยู่ ในฐานะนักเขียนแฟนตาซีสำหรับเด็กที่สามารถยึดครองหัวใจและอยู่ในความทรงจำของบรรดาหนอนหนังสือผู้หลงใหลเรื่องจินตนาการมากมาย ผลงานของนักเขียนทั้งสองล้วนแล้วแต่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจนกลายเป็นหนังสือในดวงใจของเด็กๆ การศึกษาเปรียบเทียบแนวทางในการนำเสนอผลงานของเอนเดอ และดาห์ล เป็นหนทางหนึ่งอันจะช่วยให้เราเข้าใจถึงลักษณะของวรรณกรรมแฟนตาซีสำหรับเด็กได้ดียิ่งขึ้น และอาจสะท้อนให้เห็นถึงกลวิธีที่เป็นเงื่อนไขสำคัญบางประการ ในการนำพางานเขียนประเภทนี้ไปสู่ความสำเร็จดังกล่าว

---

[3] Kevin S. Hile, ed., "ENDE, Michael (Andreas Helmut) 1929-1995," ***Something about the Author: Facts and Pictures about Authors and Illustrators of Books for Young People*** 86 (1996): 78.

3.1. ลักษณะวรรณกรรมเด็กแนวแฟนตาซี

ลักษณะของวรรณกรรมแฟนตาซี คือการที่วรรณกรรมชิ้นหนึ่งๆนั้นเกี่ยวพันกับความมหัศจรรย์ที่เป็นไปไม่ได้ในกรอบของโลกแห่งความเป็นจริง เรื่องราวของความมหัศจรรย์ที่ปรากฏในงานของเอนเดอมักเสนอผ่านโลกสมมติที่เขาจินตนาการขึ้นได้แก่ดินแดนที่ชื่อ "มอร์โรวแลนด์" (Morrowland) ในเรื่อง ***Jim Button and Luke the Engine Driver*** หรือสถานที่อันอยู่สุดเขตของกาลเวลา ซึ่งประกอบด้วย "ตรอกไม่เคยมีอยู่" (Never Lane) และ "บ้านไม่มีที่ไหน" (Nowhere House) ในเรื่อง ***Momo*** และ "อาณาจักรแฟนแทสติกา" (Fantastica) ซึ่งเป็นดินแดนในจินตนาการจากเรื่อง ***The Neverending Story***

แม้ว่าโลกหรือดินแดนสมมติเหล่านี้ จะเป็นโลกที่มีความห่างไกลจากสิ่งที่อยู่รอบตัวผู้อ่าน หากแต่เบื้องหลังกลับซ่อนความนัยที่เชื่อมโยงกับโลก ด้วยองค์ประกอบและตัวละครที่ปรากฏ คือการจำลองหรือแปรสภาพมาจากสิ่งต่างๆ รวมทั้งสิ่งซึ่งเป็นนามธรรมในโลกความเป็นจริง เนื่องจากแนวทางของแฟนตาซีนั้น เปิดโอกาสให้เขาปั้นแต่งโลกสมมติที่เอื้อให้เขาสามารถกำหนดกฎเกณฑ์ขึ้นเองและเนรมิตสิ่งมหัศจรรย์ใดๆ ตามใจนึก เพื่อสนับสนุนแนวคิดบางประการอันนำไปสู่การสื่อความได้อย่างครบถ้วน เช่น การนำเสนอตัวละคร "ความว่างเปล่า" (The Nothing) ที่แสดงบทบาทเป็นภัยมืดซึ่งคุกคามความอยู่รอดของทุกชีวิตในอาณาจักรจินตนาการ แฟนแทสติกา จากเรื่อง ***The Neverending Story*** เป็นการเสนอด้วยกระบวนภาพของนิทานเทียบ (Allegory)

> นิทานเทียบทางความคิดเห็น ซึ่งตัวละครตามตัวอักษรเปรียบได้กับความคิดเห็นอันเป็นนามธรรม และโครงเรื่องจะช่วยสื่อสารคำสั่งสอนหรือความคิดอ่านบางประการแก่เรา [4]

โลกในอาณาจักรแฟนแทสติกา เปรียบได้กับโลกในจิตใจมนุษย์ที่ซึ่งครั้งหนึ่งเคยอุดมด้วยจินตนาการ หากแต่สิ่งที่เอนเดอกำลังบอกกล่าวแก่ผู้อ่านคือ บัดนี้ จินตนาการกำลังเลือนหายไปจากใจมนุษย์ เนื่องจากมนุษย์ปล่อยให้ความว่างเปล่าหรือความไม่เชื่อมั่นในจินตนาการเข้าไปทำลาย สาระที่เอนเดอเสนอผ่านกลวิธีดังกล่าวนี้ มีความลุ่มลึก เป็นการตั้งคำถามต่อจินตนาการกับชีวิตและการมีอยู่ของมนุษย์ ซึ่งก้าวล้ำสู่แนวความคิดเชิงปรัชญาที่จริงจัง จนทำให้เรารู้สึกซึมซับและตระหนักตามว่า ภาพเกินจริงเหล่านี้คือตัวแทนของบางสิ่งที่มีอยู่จริงในโลกของเรา อีก

---

[4] เอม. เอช. เอแบรมส์, ***อธิบายศัพท์วรรณคดี***, แปลโดย ทองสุก เกตุโรจน์ (กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2538), หน้า 9.

นัยหนึ่ง งานของเอนเดอได้ทำหน้าที่เสมือนหนึ่งบทเรียน ที่ผู้อ่านสามารถใช้เพื่อเรียนรู้ถึงสภาพการณ์ของชีวิตมนุษย์ที่แท้จริงนั่นเอง ลักษณะดังที่กล่าวมาข้างต้นนี้ เมื่อนำมาพิจารณาตามแนวคิดการแบ่งประเภทวรรณกรรมแฟนตาซีของ Collin Nicholus Manlove ที่ได้แบ่งงานออกเป็นสองประเภทได้แก่ แฟนตาซีแนวจินตนาการ และแฟนตาซีแนวนึกฝัน* กล่าวได้ว่า เอนเดอได้สร้างสรรค์งานในแนวทางที่เรียกว่าแฟนตาซีแนวจินตนาการ เนื่องจากการนำเสนอเรื่องของเอนเดอได้แสดงออกถึงจินตนาการอันกว้างไกลและเนื้อหาสาระที่ลุ่มลึก ขณะเดียวกัน การดำเนินเรื่องแม้จะเรียบมากเมื่อเทียบกับโรอัลด์ ดาห์ล แต่ก็ดูหนักแน่นและจริงจัง อีกทั้งอาจไม่มีการเร้าอารมณ์ผู้อ่านมากนัก หากแต่จะค่อยๆสร้างความเชื่อให้เกิดขึ้นในใจของผู้อ่าน ถ้ามองในแง่ของความลึกซึ้งกินใจจากเนื้อหาแล้ว ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าคือหัวใจของงานเขียนจากปลายปากกาของเอนเดอ

ส่วนผลงานของดาห์ลนั้น มีความแตกต่างจากเอนเดอ กล่าวคือมีลักษณะไม่ซับซ้อน เนื้อเรื่องเน้นการต่อสู้ระหว่างธรรมะกับอธรรม โดยคนดีมักถูกคนชั่วรังแก แต่ต่อมาจะได้รับโอกาสให้แก้แค้นซึ่งก็ทำได้สำเร็จและมีชีวิตที่มีความสุขในที่สุด อย่างไรก็ดี ดาห์ลได้ปลุกเร้าอารมณ์ผู้อ่านด้วยการนำพาผู้อ่านเดินทางไปสัมผัสกับจินตนาการแปลกใหม่ เวทีของแฟนตาซีเอื้อให้ดาห์ลสามารถแสดงออกถึงจินตนาการได้อย่างไร้ข้อจำกัด ด้วยการดึงความมหัศจรรย์ทั้งหลายให้เกิดขึ้นในฉากของโลกจริง ตลอดจนสามารถกล่าวถึงสิ่งที่มีอยู่ในลักษณะ เกินจริงเพื่อเน้นย้ำและให้ภาพของสิ่งที่ดาห์ลต้องการนำเสนอชัดเจนขึ้น เป็นการเล่นสนุกกับสิ่ง คุ้นตารอบตัวผู้อ่าน โดยการสร้างตัวละครที่แปลกและเหตุการณ์ที่พิสดาร เช่น ครูใหญ่ผู้มีพลังมหาศาลสามารถจับเด็กเหวี่ยงออกจากตึก

> And now the Trunchbull was leaning back against the weight of the whirling girl and pivoting expertly on her toes, spinning round and round, and soon Amanda Thripp was travelling so fast she became a blur, (...).[5]

ภาพของครูจอมโหดที่จับเด็กนักเรียนหมุน แล้วขว้างออกไปราวกับการขว้างม้อนนั้น มิได้มีนัยยะใดที่ซับซ้อนเกินไปกว่าการแสดงให้เห็นถึงความร้ายกาจที่มีอยู่ในตัวครูผู้นี้ ภาพดังกล่าว หากจะดูเกินจริงไปบ้าง ก็เป็นเพียงการอาศัยช่องทางของแฟนตาซีที่เปิดกว้างเพื่อเพิ่มระดับในการเน้นย้ำ

---

*ดูบทที่ 2 หัวข้อ 2.5.3. หน้า 42.

[5]Roald Dahl, ***Matilda*** (London: Puffin Books, 1989), pp. 114-115.

ถึงสิ่งที่ดาห์ลต้องการสื่อให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น ลักษณะเช่นนี้คือรูปลักษณ์ในวรรณกรรมแฟนตาซีทุกเรื่องจากดาห์ลก็ว่าได้

James and the Giant Peach เป็นเรื่องราวของเด็กชายที่เดินทางข้ามมหาสมุทรแอตแลนติค (Atlantic Ocean) ด้วยผลพี้ชยักษ์พร้อมๆกับผองเพื่อนซึ่งเป็นสัตว์โลกที่มีร่างกายใหญ่เกินขนาด เป็นความมหัศจรรย์หรือภาพเกินจริงซึ่งดาห์ลสร้างขึ้น เพื่อหวังผลในแง่การสนองตอบด้านความบันเทิงแก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ เนื่องด้วยการเดินทางด้วยผลพี้ชอันมหัศจรรย์ดังกล่าวนั้น แท้จริงก็เพียงเพื่อมอบความสนุกสนานแก่ผู้อ่าน มากกว่าจะมีนัยยะที่สื่อความถึงการแสวงหาสิ่งสำคัญใดในชีวิตของตัวละครเฉกเช่นที่เอนเดอกระทำใน *The Neverending Story* ที่เด็กชายจากโลกมนุษย์เดินทางเข้าไปยังอาณาจักรแฟนแทสติกาโดยมีนัยยะเพื่อช่วยกอบกู้จินตนาการในจิตใจมนุษย์ให้กลับคืน

ลักษณะข้างต้นในงานเขียนของดาห์ล จึงเป็นแต่เพียงการสนองตอบต่ออารมณ์ปรารถนาให้กับผู้อ่านในสิ่งที่ผู้อ่านมิสามารถกระทำได้จริงในชีวิต ความพิสดารอันคละเคล้ากับความสนุกสนานคือเหยื่อล่อเพื่อเรียกร้องความสนใจโดยมิได้มีนัยยะใดซับซ้อน Manlove ระบุว่างานลักษณะดังกล่าวนี้ เป็นงานเขียนแฟนตาซีในแนวนึกฝัน เป็นการสร้างงานในเชิงที่มุ่งสนองตอบด้านอารมณ์ เพื่อมอบความบันเทิงให้แก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ

เรื่องราวเหล่านี้ได้สร้างความนิยมให้แก่ดาห์ลจากผู้อ่านที่ชื่นชอบในผลงานของเขา โดยเฉพาะผู้อ่านที่เป็นเด็ก อย่างไรก็ตาม ผลงานของดาห์ลกลับขาดการยอมรับจากบรรดานักวิจารณ์วรรณกรรมซึ่งโดยมากมักตั้งข้อรังเกียจ เนื่องจากเรื่องราวเหล่านั้นอุดมไปด้วยความรุนแรงซึ่งถูกวิพากษ์วิจารณ์ว่าไม่เหมาะกับเด็กและมีเนื้อหาล้อเลียนพฤติกรรมตลอดจนค่านิยมที่ผู้ใหญ่ยึดถือ งานเขียนของดาห์ลจึงถูกประเมินว่า ไร้คุณค่าในฐานะ "อาหารสมอง" สำหรับเด็ก เนื่องด้วยลักษณะอันไม่พึงประสงค์ดังที่ได้กล่าวมาข้างต้น

> Over the years there have usually been a few authors whose work is immensely popular with child readers but which to adult critics appears to be valueless or even positively undesirable.[6]

---

[6] Alasdair Campbell, "Children's Writers: 6 Roald Dahl," ***The School Librarian*** 29 (June 1981): 108.

กระนั้น หากจะกล่าวถึงประเด็นเรื่องความพึงพอใจของผู้อ่านที่เป็นเด็กกับคุณค่าของหนังสือที่ผู้ใหญ่ตระหนักถึงนั้น ได้มีการพูดถึงกันอย่างกว้างขวาง เรื่องที่ผู้ใหญ่เห็นว่าดีมีคุณค่าอาจไม่ได้รับความสนใจมากนักจากเด็ก ขณะที่ดาห์ล แม้จะไม่ประสบความสำเร็จในแง่ของคำวิจารณ์ แต่ผลงานของเขา กลับสามารถสร้างความบันเทิงใจและเป็นที่ชื่นชอบของนักอ่าน งานเขียนเรื่องต่างๆล้วนแล้วแต่ติดอันดับหนังสือขายดีแทบทั้งสิ้น จากกรณีดังกล่าวนี้ ผู้วิจัยใคร่ขอตั้งข้อสังเกตบางประการ กล่าวคือในความเป็นจริงแล้วใครคือผู้ตัดสินคุณค่าของวรรณกรรมเรื่องหนึ่งๆ อาจไม่ใช่นักเขียน นักวิชาการ หรือนักวิจารณ์ หากแต่เป็นผู้อ่านที่ได้รับสิทธิ์นั้น

อย่างไรก็ดี การที่งานเขียนแฟนตาซีเด็กของทั้งดาห์ลและเอนเดอ มีลักษณะการนำเสนอที่แตกต่างกัน ฝ่ายหนึ่งนั้นใช้ลักษณะที่เกินจริงเพื่อสร้างความบันเทิงเป็นหลัก อีกฝ่ายหนึ่งยึดถือสาระที่ส่งผ่านความมหัศจรรย์เพื่อสื่อความที่ลุ่มลึกแก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ แม้จะเป็นงานแฟนตาซีเช่นเดียวกัน แต่ก็มีรูปลักษณ์ต่างกัน จึงต้องทำการศึกษาในแง่มุมต่างๆอย่างละเอียดต่อไป เพื่อความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

3.2. โครงเรื่อง

ในการศึกษาวรรณกรรม นอกจากการทำความเข้าใจกับลักษณะรูปแบบของงานเขียนแล้ว การศึกษาแนวทางในการนำเสนอจากองค์ประกอบต่างๆที่สำคัญภายในเรื่อง นับว่าสำคัญยิ่ง เนื่องจากวิธีการนำเสนอเรื่องของนักเขียนย่อมทำให้เกิดผลหรือบ่งบอกถึงความมุ่งหมายหรือนัยยะสำคัญบางประการ และเป็นหลักฐานในการแสดงถึงเอกลักษณ์การสร้างสรรค์ผลงานของนักเขียนแต่ละคนได้เป็นอย่างดี ส่วนสำคัญประการหนึ่งในอันที่จะสร้างเอกลักษณ์ให้กับงานน่าจะเกิดจากการริเริ่มสร้างสรรค์

> An originality of concept. Without this originality, it cannot accurately be labelled fantasy.[7]

การริเริ่มหรือการสร้างความแปลกใหม่เป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของการสร้างงานศิลปะ โดยเฉพาะสาขางานเขียนแฟนตาซีซึ่งเป็นงานที่ต้องการความใหม่อยู่เสมอ

---

[7]Kenneth L. Donelson, ***Literature for Today's Young Adults***, 3rd ed., p. 187.

3.2.1. โครงเรื่องแบบเทพนิยาย

ในแง่วรรณกรรมสำหรับเด็กแล้ว ตัวเรื่องนับว่าเป็นส่วนที่มีบทบาทสำคัญยิ่ง เพราะแม้แต่แก่นหรือสารัตถะของเรื่องที่ผู้ใหญ่ต่างคิดกันว่าคือหัวใจของงานเขียนนั้น เมื่ออยู่ในบริบทของงานเขียนสำหรับเด็กกลับมีความสำคัญเป็นรองจากโครงเรื่อง (One danger in writing books for children particularly is that the theme will override the plot.) [8] ทั้งนี้ เนื่องจากแก่นเรื่องที่ปรากฏในหนังสือสำหรับเด็กส่วนใหญ่ มักมีลักษณะเป็นแก่นเรื่องแบบสากล (universal) อันเป็นที่รับรู้และยอมรับกันโดยทั่วไปอยู่แล้วคือ ธรรมะชนะอธรรม ดังนั้น ความน่าสนใจจึงเน้นไปที่เรื่องราวการผจญภัยอันสนุกสนาน น่าตื่นตาตื่นใจ Carl M. Tomlinson ได้ให้ทัศนะเสริมประเด็นดังกล่าวอย่างน่าคิดเกี่ยวกับการอ่านของเด็กว่า เด็กเสพเรื่องอ่านเล่นก็เพื่อความบันเทิง หาได้อ่านเพื่อความรู้แจ้งหรือบรรลุในสัจธรรมชีวิตไม่ (children read fiction for enjoyment , not for enlightenment) [9] การผูกร้อยเรื่องราวโดยปรุงแต่งเหตุการณ์ในเรื่องให้มีความน่าดึงดูดใจและน่าติดตามจึงต้องอาศัยฝีมือ ความสามารถและความคิดสร้างสรรค์ของผู้ประพันธ์ในการประดิษฐ์หรือเสาะหาวิธีในการนำเสนอเรื่อง

วรรณกรรมแฟนตาซีคือประเภทของวรรณกรรมที่ยังคงพัฒนาอยู่อย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านรูปแบบและการสรรค์สร้างสิ่งใหม่ๆมาใช้ในการนำเสนอ หากแต่ไม่ว่าพัฒนาการจะก้าวรุดหน้าไปมากเพียงไร แฟนตาซีก็มิเคยละทิ้งหรือตัดขาดจากเทพนิยาย เนื่องด้วยวรรณกรรมแฟนตาซีตั้งแต่ยุคแรกเริ่มจนกระทั่งปัจจุบัน ยังคงนิยมนำลักษณะของโครงเรื่องในแบบเทพนิยายมาใช้สร้างงานซึ่งยังคงมีมนต์เสน่ห์แก่เด็กไม่ว่ายุคสมัยใด

Maria Nikolajeva ได้กล่าวเอาไว้ใน *The Oxford Companion to Fairy Tales* ว่า ในโครงเรื่องพื้นฐานของเทพนิยายนั้น พระเอกมักต้องออกเดินทางจากถิ่นฐานเดิมของตน ระหว่างทางจะได้พบทั้งมิตรผู้ให้การช่วยเหลือ และศัตรูผู้ขัดขวาง และตลอดการเดินทาง ตัวละครเอกต้องพบกับบททดสอบต่างๆ (trials) ในท้ายที่สุดสามารถเอาตัวรอดกลับมาได้พร้อมกับของล้ำค่าและความมั่งคั่ง

---

[8] Chalotte S. Huck, *Children's Literature in the Elementary School*, 4th ed., p. 19.

[9] Carl M. Tomlinson, *Essentials of Children's Literature*, 2nd ed., p. 30.

(...) the basic plot of fairy tales: the hero leaves home, meets helpers and opponents, goes through trials, and returns home having gained some form of wealth.[10]

ในบรรดาผลงานทั้งหมดของเอนเดอ ดูเหมือนว่า *Jim Button and Luke the Engine Driver* จะเป็นนิยายแฟนตาซีที่ดำเนินตามโครงเรื่องในแบบของเทพนิยายได้ใกล้เคียงที่สุด เนื่องจากเป็นงานเขียนที่มีเรื่องราวว่าด้วยตัวละครเอกคือ เด็กชายจิม (Jim) กับ ลุก (Luke) ชายคู่หูผู้เป็นพี่เลี้ยงคอยดูแลเขา ต้องออกเดินทางจากดินแดนมอร์โรว์แลนด์ ถิ่นฐานเดิมด้วยหัวรถจักร ไปสู่อาณาจักรที่เรียกว่า จีน พวกเขาได้รับมอบภารกิจจากองค์จักรพรรดิเพื่อไปช่วยเหลือเจ้าหญิง ณ เมืองมังกร ระหว่างทาง ทั้งสองต้องพบกับอุปสรรคและเหตุการณ์อันน่าหวาดกลัวมากมายซึ่งเป็นบททดสอบความกล้าหาญของพวกเขา ขณะเดียวกันก็พบมิตรช่วยชี้ทาง จนในที่สุด พวกเขาสามารถเอาชนะเหนือมังกรร้ายและนำตัวเจ้าหญิงกลับมาได้สำเร็จ

Jim fell on to the dragon and bit through the string; and with the key he quickly undid the chains. He noticed, when he came to unlock the chains on the little Princess, that she grew red, and glanced away.[11]

จากวีรกรรมครั้งนี้ องค์จักรพรรดิได้ยกเจ้าหญิงให้เป็นคู่หมั้นแก่จิมเพื่อเป็นรางวัลตอบแทน นอกจากนี้ จิมและลุกยังได้รับโอกาสให้กลับไปใช้ชีวิตที่มอร์โรว์แลนด์ บ้านเดิมของตนด้วย

จะเห็นได้ว่า เรื่องได้ดำเนินไปตามเค้าโครงของเทพนิยายอย่างใกล้เคียงโดยมีองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญเช่น ตัวละครกษัตริย์ (king) เจ้าหญิง (princess) อสูรร้ายลักพาตัว (robbers) จิม ตัวละครเอกของเรื่องนั้นแสดงบทบาทของเจ้าชาย (prince) ในการปราบมังกรเพื่อปลดปล่อยเจ้าหญิงดังที่พบเห็นในเทพนิยายเรื่องต่างๆ เพียงแต่ว่าเจ้าชายองค์นี้เป็นเจ้าชายผิวสี ซึ่งผิดแผกจากเทพนิยายที่ผู้อ่านคุ้นเคย และเนื่องจากเขาเป็นเพียงเด็กชาย แทนที่จะได้อภิเษกสมรสกับเจ้าหญิงตามธรรมเนียมของเทพนิยาย ซึ่งอาจจะดูไม่เหมาะสมนัก เอนเดอจึงเลือกที่จะให้เพียงแค่หมั้นไว้ก่อน และพาหนะที่เจ้าชายองค์นี้ใช้ก็มิใช่ม้าขาว หากแต่มีหัวรถจักรเป็นพาหนะ

---

[10]Maria Nikolajeva, "Fantasy Literature and Fairy Tales," *The Oxford Companion to Fairy Tales*: 152.

[11]Michael Ende, *Jim Button and Luke the Engine Driver*, trans. Anthea Bell (New York: The Overlook Press, 1990), p. 169.

ในการเดินทาง ทั้งนี้เพื่อให้เข้ากับยุคสมัยและดูน่าสนุกสนานสำหรับผู้อ่านซึ่งเป็นเด็กในยุคเทคโนโลยี

ส่วนงานเขียนของดาห์ล เรื่องที่เข้าข่ายการเดินเรื่องตามเค้าโครงแบบเทพนิยายนั้น ไม่ปรากฏชัดนักเมื่อเทียบกับเรื่อง ***Jim Button and Luke the Engine Driver*** ของเอนเดอ โดยเฉพาะในรูปลักษณ์ของบ้านเมืองและชุดตัวละคร คงมีแต่พฤติกรรมบางประการที่ทำให้หวนระลึกถึงเทพนิยายที่เคยได้ยินได้ฟังกันมา

ในเรื่อง ***James and the Giant Peach*** เจมส์ (James) เด็กชายผู้เป็นกำพร้าซึ่งสูญเสียพ่อและแม่ไปพร้อมๆกัน ต้องออกเดินทางเพื่อไปอาศัยอยู่กับป้าใจร้ายสองคนของเขา ป้าทั้งสองกักบริเวณเขาให้อยู่แต่ภายในบ้านและออกคำสั่งใช้เขาทำงานบ้านอย่างหนัก

> Poor James was still slaving away at the chopping -block. The heat was terrible. He was sweating all over. His arm was aching. The chopper was a large blunt thing far too heavy for a small boy to use. And as he worked, James began thinking about all the other children in the world and what they might be doing at this moment.[12]

ต่อมา ชีวิตของเจมส์ก็เกิดการพลิกผันเมื่อเขาได้พบกับชายแก่ท่าทางประหลาดผู้ใจดีผู้ซึ่งมอบของวิเศษให้แก่เขา เป็นหินวิเศษสีเขียวที่ก่อให้เกิดพาหนะชั้นเยี่ยมคือ ผลพี้ชยักษ์ พาหนะที่จะนำพาเด็กน้อยให้พ้นจากเงื้อมมือป้าใจร้ายไปยังมหานครนิวยอร์คเมืองในฝัน ระหว่างทางเจมส์ต้องพบกับบททดสอบความกล้าและสติปัญญามากมาย ไม่ว่าจะเป็นการรอดพ้นจากปากฝูงฉลามหรือหมู่มนุษย์เมฆที่เกรี้ยวกราด แต่ด้วยความร่วมมือจากมิตรร่วมทางซึ่งเป็นสัตว์ขนาดยักษ์แสนประหลาด ทำให้ในที่สุด เขาสามารถเดินทางไปถึงเมืองในฝันพร้อมกับความสุขชั่วนิรันดร์ที่รอคอยเขาอยู่

ลักษณะต่างๆที่ปรากฏเช่น การที่เจมส์ต้องสูญเสียพ่อและแม่ ต้องอาศัยอยู่กับป้าใจร้ายที่คอยใช้งานเขาอย่างหนัก ทำให้นึกหวนไปถึงเรื่องของซินเดอเรลล่าหญิงสาวผู้เป็นกำพร้า หากแต่ได้เปลี่ยนบทบาทจากแม่เลี้ยงใจร้ายมาเป็นป้าใจร้ายสองคนที่ร่วมมือกันกลั่นแกล้งเจมส์แทน และแม้ไม่พบการปรากฏตัวของนางฟ้าเช่นนางฟ้าใจดีผู้เสกรถฟักทองยักษ์ให้แก่ซินเดอเรลล่าเพื่อที่เธอจะสามารถใช้เป็นพาหนะในการเดินทางไปพบกับเจ้าชายยังพระราชวัง แต่เจมส์ก็ได้พบกับชาย

---

[12]Roald Dahl, ***James and the Giant Peach*** (London: Puffin Books, 1995), p. 14.

ชราผู้วิเศษซึ่งเป็นผู้ให้ทางรอดแก่เขา หินวิเศษที่ได้รับจากชายชราก่อให้เกิดพาหนะผลไม้เช่นเดียวกับรถฟักทองของซินเดอเรลล่านั่นคือผลพืชยักษ์ พาหนะผลไม้ยักษ์วิเศษที่จะนำพาเขาไปยังจุดหมายเพื่อพบกับผองเพื่อนในนิวยอร์ค ลักษณะที่คล้ายคลึงกันดังกล่าว อาจทำให้เกิดความรู้สึกได้ว่าเรื่องของเจมส์ใน *James and the Giant Peach* มีเงาของเทพนิยายเรื่องซินเดอเรลล่าปรากฏซ้อนอยู่

ทั้งนี้ นับว่าทั้งดาห์ลและเอนเดอต่างเลือกวิถีทางในการนำเสนอเรื่องที่มีความคล้ายคลึงกันในแง่ของการดำเนินเรื่องแบบเทพนิยาย สิ่งที่ตัวละครเอกทั้งจิมและเจมส์ต้องประสบเช่นกันคือความยุ่งยากที่เป็นอุปสรรคคอยขัดขวางการเดินทาง หากแต่พวกเขาก็จะได้รับความช่วยเหลือโดยเฉพาะจากเพื่อนร่วมทาง จนสามารถฝ่าด่านไปถึงที่หมายได้สำเร็จ แม้ในที่สุดเจมส์จะมิได้กลับบ้านเฉกเช่นที่จิมได้กลับคืนสู่ดินแดนมอร์โรแลนด์พร้อมกับเจ้าหญิงคู่หมั้น เนื่องจากบ้านของเจมส์ไร้พ่อและแม่หรือใครรออยู่ อย่างที่คุณอะไรนะ (Whatsay) และคนอื่นๆรอคอยการกลับมาของจิม แต่เขาก็ได้ไปยังเมืองที่เขาเฝ้าแต่ฝันถึงพร้อมกับได้เพื่อนรอบกายมากมายที่เขาปรารถนาเป็นรางวัลชีวิต

ลักษณะพิเศษอีกประการที่เอนเดอและดาห์ลแสดงออกเหมือนกัน ในแนวทางซึ่งได้สืบต่อมาจากเทพนิยายคือ ความขัดแย้งระหว่างความดีกับความชั่ว ผู้ด้อยกว่า(oppressed) ที่มักเป็นตัวแทนของความดีงาม สามารถต่อสู้และมีชัยชนะเหนือผู้ร้ายที่ดูยิ่งใหญ่กว่า (tyrants) โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่ออยู่ในรูปลักษณ์ของเรื่องสำหรับเด็กยิ่งเห็นได้ชัด กล่าวคือ เนื่องจากวรรณกรรมเด็กส่วนใหญ่มักมีเด็กเป็นตัวละครเอกและเด็กคือภาพของผู้ที่ดีงามแต่อ่อนแอ การที่เด็กน้อยซึ่งเป็นเพียงเด็กธรรมดาๆสามารถปราบมังกรโมโหร้ายลงได้ในเรื่อง *Jim Button and Luke the Engine Driver* หรือการรอดพ้นจากมนุษย์เมฆผู้เกรี้ยวกราดศัตรูซึ่งเหนือวิสัยของเจมส์ในเรื่อง *James and the Giant Peach* ด้วยการอาศัยไหวพริบและอุบายอันหลักแหลมของเขา นับว่าสามารถสะท้อนถึงแง่มุมดังกล่าวได้เป็นอย่างดี

> ' Centipede!' yelled James. 'Quickly! Bite through that string, the one he's coming down on!'
>
> The Centipede rushed over to the stem of the peach and took the silk string in his teeth and bit through it with one snap of his jaws. Immediately, far above them, a single seagull was seen to come away from the rest of the flock and go flying off with a long string trailing from its neck. And clinging

> desperately to the end of the string, shouting and cursing with fury, was the huge hairy Cloud- Man. Up and up he went, (...).[13]

สิ่งสำคัญก็คือ ทั้งสองเรื่องได้ลงจบอย่างมีความสุข ความดีย่อมสามารถเอาชนะหรือหลุดพ้นจากเงื้อมมือแห่งความชั่วร้ายตามอย่างขนบนิยมในเทพนิยาย

การวางโครงเรื่องตามอย่างเทพนิยายมีสูตรที่คุ้นเคยกันอยู่ จึงทำให้ผู้อ่านสามารถติดตามเรื่องได้ง่าย แม้จะไม่ใช่กลวิธีการดำเนินเรื่องที่ใหม่ แปลกตา แต่ก็ยังคงมีมนต์เสน่ห์ที่คอยสะกดให้ผู้อ่านติดตามและชวนฝันถึงอยู่เสมอ

3.2.2. การใช้ความขัดแย้งผลักตัวละครสู่การผจญภัย

การสร้างความขัดแย้งในวรรณกรรม คือส่วนสำคัญที่ทำให้เรื่องราวดำเนินไปอย่างไม่จืดชืดจนผู้อ่านเกิดความเบื่อหน่าย เนื่องด้วยความขัดแย้งที่เกิด มักส่งผลกระทบต่อตัวละครเอก ทำให้ชีวิตของตัวละครเกิดการเปลี่ยนแปลง

งานแฟนตาซีของเอนเดอ มักปรากฏการนำเสนอความขัดแย้งสำคัญในลักษณะของความขัดแย้งระหว่างตัวละครเอกกับสภาวะแวดล้อมหรือสังคม ในเรื่อง ***Jim Button and Luke the Engine Driver*** ดินแดนมอร์โรวแลนด์เป็นเกาะที่เล็กและแคบ สมาชิกใหม่คือเด็กน้อยจิมถูกส่งมายังเกาะแห่งนี้ทางไปรษณีย์ นานวันจิมยิ่งเติบโตขึ้น เกาะแห่งนี้ก็คับแคบลงไปทุกทีจนเกิดภาวะประชากรล้นเกาะ ดังคำพูดของพระราชาผู้ปกครองเกาะแห่งนี้

> " Our country suffers from overpopulation. Most countries in the world suffer from overpopulation, but especially Morrowland. I am dreadfully worried. What are we to do?" [14]

พระราชาจึงคิดเนรเทศหัวรถจักรเอมม่า (Emma) ออกไปเสีย ร้อนถึงลุกผู้มีหน้าที่เป็นคนขับหัวรถจักร หากขาดหัวรถจักรไป เขาก็ไม่มีหน้าที่ ไม่มีความหมายต่อเกาะแห่งนี้อีก ลุกจึงตัดสินใจออกจากเกาะไปพร้อมกับเอมม่า หากแต่จิมซึ่งเห็นลุกเป็นเพื่อนรัก จึงไม่ปล่อยให้เพื่อนจากไปเพียง

---

[13]Ibid., pp. 121-122.

[14]Michael Ende, ***Jim Button and Luke the Engine Driver***, trans. Anthea Bell, p. 23.

ลำพังกับหัวรถจักร ทั้งหมดจึงได้มุ่งหน้าเดินทางไปจากเกาะแห่งนี้ด้วยกันเพื่อเข้าสู่เส้นทางการผจญภัยครั้งใหญ่ในการรับมอบภารกิจปราบมังกรร้ายและปลดปล่อยเจ้าหญิงให้เป็นอิสระ

เรื่อง ***The Neverending Story*** เสนอความขัดแย้งของตัวละครเอกที่มีต่อสังคมรอบตัว บาสเตียน (Bastian) เด็กชายตัวเอกของเรื่องได้แสดงพฤติการณ์ในการขโมยหนังสือจากร้านขายหนังสือแห่งหนึ่ง

> *As he ran, he hugged the book tight under his coat. Regardless of what this book might cost him, he couldn't bear to lose it. It was all he had left in the world.*[15]

จากข้อความข้างต้นพบว่า เด็กชายคนดังกล่าวมีปมปัญหาบางอย่างที่เกาะกินใจเขาอยู่ นอกจากนี้ชื่อของหนังสือเล่มที่เขาขโมยมาซึ่งมีชื่อว่า "The Neverending Story" นั้น สามารถนำมาประกอบการพิจารณาโดยได้บ่งบอกนัยยะสำคัญบางประการที่เกิดกับเด็กได้เป็นอย่างดี บาสเตียนคือเด็กที่กำลังเจ็บปวดกับความสัมพันธ์ของเขาที่มีกับคนรอบข้างซึ่งดูเหมือนกำลังจะก้าวสู่จุดสิ้นสุดในทุกขณะ ทั้งกับครอบครัวซึ่งเขาได้สูญเสียแม่ไปตลอดกาล พ่อเอง ด้วยกำลังอยู่ในห้วงทุกข์จึงขาดการเอาใจใส่ในตัวเขา ความสัมพันธ์ระหว่างเขากับพ่อจึงหยุดชะงัก ประกอบกับความรู้สึกแปลกแยกจากสังคมในโรงเรียนด้วยมักถูกเพื่อนแกล้ง กับครูเอง เขาก็ดูเป็นนักเรียนที่ไม่ใคร่น่าพึงพอใจนัก

> *Under the best of circumstances he was afraid of school, the place of his daily defeats, afraid of his teachers, who gently appealed to his conscience or made him the butt of their rages, afraid of the other children, who made fun of him and never missed a chance to show him how clumsy and defenseless he was.* [16]

การมีชีวิตอยู่เสมือนหนึ่งถูกทอดทิ้งและไร้ที่พึ่งพา ชื่อของหนังสือเล่มดังกล่าวจึงสะดุดใจเขาอย่างยิ่งด้วยเป็นเรื่องที่ไม่รู้จบ ไม่มีวันสิ้นสุด ที่เขากำลังใฝ่หา

---

[15]Michael Ende, ***The Neverending Story***, trans. Ralph Manheim (New York: Puífin Books, 1997), p. 12.

[16]Ibid., p. 13.

เนื่องด้วย บาสเตียนเป็นเด็กซึ่งไร้ที่พึ่ง ผนวกกับได้กระทำความผิดโทษฐานขโมยหนังสือ เขาจึงอดรู้สึกเคว้งคว้างไม่ได้ การหาที่หลบซ่อนตัวเพื่อผ่อนคลายความกังวลเพียงลำพัง จึงเป็นทางเลือกอันดับแรกของเขา การจดจ่ออยู่เพียงลำพังกับหนังสือหนึ่งเล่ม กลายเป็นแรงผลักให้ประตูแห่งจิตวิญญาณเปิดกว้างรับเขาเพื่อก้าวเข้าสู่การผจญภัยครั้งยิ่งใหญ่ในการเรียนรู้ตนเอง ณ ดินแดนจินตนาการที่ชื่อแฟนแทสติกา โดยมีหนังสือเป็นสื่อ

ใน ***Momo*** หากมองแต่เพียงผิวเผิน อาจทำให้คิดไปว่าเป็นการขัดแย้งกันระหว่างมนุษย์กับมนุษย์ คือ เด็กหญิงโมโม่ (Momo) กับกลุ่มผู้ชายสีเทา (The Men in Grey) ตัวละครสมมติอันเป็นตัวแทนของระบบสังคมยุคใหม่ซึ่งให้ความสำคัญกับวัตถุ โดยผลักดันให้ผู้ใหญ่ทำแต่งานจนไม่มีเวลาเหลือให้กับเด็ก โมโม่ คือหนึ่งในบรรดาเด็กที่ได้รับผลกระทบนั้น เธอจึงขันอาสาเพื่อกอบกู้สังคมให้กลับมาผาสุขเช่นเดิม โดยออกตามล่าและต่อสู้เพื่อกำจัดผู้ชายสีเทา หรืออีกนัยหนึ่งคือเป็นความพยายามในการล้มล้างค่านิยมที่เสื่อมทรามดังกล่าว ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในเรื่องจึงเป็นความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคมที่เปลี่ยนไป

สำหรับความขัดแย้งในงานแฟนตาซีของดาห์ลนั้น ภายนอกอาจดูมีความคล้ายคลึงกับเรื่อง ***Momo*** ของเอนเดอ ที่เป็นการต่อสู้กันระหว่างเด็กกับผู้ใหญ่ หากแต่ผู้ใหญ่ในงานของดาห์ลผิดแผกจากผู้ใหญ่ของเอนเดอในแง่ที่ว่า ผู้ใหญ่ที่เป็นพวกผู้ชายสีเทาแท้จริงคือตัวแทนความคิดและค่านิยมทางสังคม แต่ดาห์ลเสนอภาพผู้ใหญ่ในลักษณะที่เป็นตัวของผู้ใหญ่เองซึ่งมีความชั่วร้ายแฝงอยู่ในจิตใจ เช่นในเรื่อง ***James and the Giant Peach*** เด็กชายที่สูญเสียพ่อและแม่ เมื่อมาอาศัยอยู่กับป้าทั้งสองของเขา นอกจากจะไม่ได้รับความรักความอบอุ่นแล้ว ยังถูกทารุณด้วยการถูกใช้งานอย่างหนัก ชีวิตของเด็กน้อยจึงไร้ความสุข การมีชีวิตอันขมขื่นที่ได้รับจากป้า กลายเป็นแรงผลักดันทำให้เขาต้องการที่จะหลุดพ้นด้วยการเข้าร่วมในการเดินทางผจญภัยอันมหัศจรรย์โดยมีผลพี้ชยักษ์เป็นพาหนะ

ลักษณะของความขัดแย้งที่เด็กดีมีต่อผู้ใหญ่จิตใจยักษ์นั้น ยังมีปรากฏในเรื่อง ***The Witches*** แม่มดในเรื่องนี้คือตัวแทนของผู้หญิงที่มีจิตใจเหี้ยมโหดต่อเด็กและกำลังดำเนินตามแผนการที่จะกำจัดเด็กให้หมดไปจากโลก หลังจากเด็กตัวละครเอกถูกผู้ใหญ่ซึ่งเป็นแม่มดคุกคามด้วยการถูกจับกรอกยาและได้กลายร่างเป็นหนู

> Strong fingers pinched my nose. I kept my mouth closed tight and held my breath. But I couldn't do it for long. My chest was bursting. I opened my

mouth to get one big quick breath of air and as I did so, The Grand High Witch poured the entire contents of the little bottle down my throat![17]

เด็กที่อยู่ในร่างหนูจึงแสวงหาหนทางเพื่อจัดการแก้แค้นแม่มดซึ่งเป็นผู้หญิงใจร้าย การแก้แค้นนี้เป็นการผจญภัยของเด็กในร่างหนูตัวเล็กที่พยายามล้มผู้ใหญ่ตัวโตซึ่งดำเนินไปอย่างน่าตื่นเต้น

ลักษณะของความขัดแย้งที่พบในวรรณกรรมแฟนตาซีเด็กของดาห์ลจึงเป็นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละคร 2 ฝ่ายหรือที่เรียกว่ามนุษย์ขัดแย้งกันเอง คู่กรณีมักเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ วิธีดังกล่าวนี้ นิยมใช้กันมากในงานเขียนสำหรับเด็ก เนื่องจากเป็นวิธีการเสนอความขัดแย้งที่ไม่ซับซ้อนและเห็นเป็นรูปธรรมเด่นชัดที่สุด

อย่างไรก็ดี แม้ว่าเรื่องราวของดาห์ลและเอนเดอจะเสนอความขัดแย้งโดยมีมูลเหตุและลักษณะของการขัดแย้งที่แตกต่างกัน หากแต่สิ่งสำคัญประการหนึ่งของความขัดแย้งที่ดาห์ลและเอนเดอได้สร้างขึ้นนั้น ต่างทำหน้าที่เป็นตัวผลักดันให้เรื่องขับเคลื่อนไป โดยเฉพาะการผลักดันให้ตัวละครเอกเข้าสู่เส้นทางของการผจญภัยอันเป็นการเพิ่มความน่าติดตามให้แก่เรื่อง

3.2.3. การใช้ความมหัศจรรย์คลี่คลายสถานการณ์

เรื่องของความมหัศจรรย์หรืออำนาจเหนือจริง คือลักษณะสำคัญซึ่งทำให้วรรณกรรมเรื่องหนึ่งๆ ถูกขนานนามว่าวรรณกรรมแนวแฟนตาซี นอกจากนักเขียนจะใช้ความมหัศจรรย์สร้างภาพอันน่าตื่นตาตื่นใจแก่ผู้อ่านแล้ว ยังใช้เป็นเครื่องมือในการคลี่คลายสถานการณ์ที่คอยบีบคั้นและสร้างทางรอดให้กับตัวละคร โดยมากความมหัศจรรย์ดังกล่าวมักอยู่ในรูปของพลังวิเศษ (Magic powers) และวัตถุวิเศษ (Magic objects)

อย่างไรก็ดี ทั้งพลังวิเศษและวัตถุวิเศษล้วนแล้วแต่เป็นมรดกทางอนุภาค* ของเทพนิยายที่แฟนตาซีรับมาใช้ ในหนังสือ *Motif-Index of Folk Literature* ผลงานการรวบรวมชิ้นสำคัญของ

---

[17]Roald Dahl, *The Witches* (London: Puffin Books, 1985), pp. 113-114.

* อนุภาคคือหน่วยที่เล็กที่สุด เป็นลักษณะพิเศษที่ปรากฏให้เห็นบ่อยครั้ง ปรากฏการณ์สำคัญซึ่งเกี่ยวข้องกับเรื่องของอนุภาคในวรรณกรรม คือการหยิบยืมอนุภาคของวรรณกรรมประเภทหนึ่งเพื่อใช้ในการสร้างงานวรรณกรรมอีกประเภท ดังที่ปรากฏกับวรรณกรรมแฟนตาซีซึ่งมักนำอนุภาคที่ปรากฏบ่อยครั้งในเทพนิยายมาใช้เป็นส่วนหนึ่งของเรื่อง

Stith Thompson นักคติชนวิทยาผู้เลื่องชื่อ ได้มีการจัดดรรชนีอนุภาคในนิทานพื้นบ้าน[18] เป็นการนำเอาอนุภาคที่เกี่ยวข้องในเรื่องเดียวกันจัดเข้าเป็นหมวดหมู่แล้วกำหนดตัวอักษรประจำแต่ละหมวดด้วยอักษรภาษาอังกฤษ A-Z ยกเว้น I, O และ Y ดังนั้น ดรรชนีอนุภาคจึงมีทั้งสิ้น 23 หมวด และหมวดของอนุภาคที่เกี่ยวข้องกับความมหัศจรรย์ซึ่งกำลังพูดถึงนี้ จัดอยู่ในหมวดที่ 4 มีอักษรประจำหมวดคือ D (D.Magic) เป็นหมวดที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับความมหัศจรรย์อย่างกว้างๆ โดยว่าด้วยเรื่องของการแปลงร่าง การถูกสาป วัตถุวิเศษ การใช้ของวิเศษ อำนาจวิเศษต่างๆ

การใช้วัตถุวิเศษในงานแฟนตาซี เพื่อเปิดทางรอดให้แก่ตัวละคร จะพบได้ในงานของดาห์ลเช่นเรื่อง ***James and the Giant Peach*** ตัวละครเอกมีชีวิตอยู่อย่างขมขื่นในอุ้งมือของป้าใจร้ายทั้งสอง การปรากฏตัวของชายแก่แสนประหลาดจึงเปรียบเสมือนความหวังในชีวิต ชายชราได้มอบวัตถุวิเศษเป็นหินวิเศษสีเขียวให้กับเจมส์

> ' Take a look, my dear,' he said, opening the bag and tilting it towards James. Inside it, James could see a mass of tiny green things that looked like little stones or crystals, each one about the size of a grain of rice. They were extraordinarily beautiful, (...).
>
> ' There's more power and magic in those things in there than in all the rest of the world put together,' the old man said softly.[19]

แม้ภายหลังเขาจะทำหินเหล่านี้ร่วงหล่นลงพื้น แต่หินวิเศษเหล่านี้ได้ไปกระตุ้นให้ต้นพีชเก่าแก่ออกลูกเป็นผลพีชยักษ์ซึ่งภายหลังเป็นเครื่องมือในการกำจัดป้าใจโหดและเป็นพาหนะให้เจมส์ใช้หนีจากเงื้อมมือของป้าเพื่อเดินทางไปสู่ดินแดนแสนสุขที่รอเขาอยู่เบื้องหน้า

อย่างไรก็ดี ในกรณี ***James and the Giant Peach*** นี้ นับว่าเป็นกรณีตัวอย่างของการก่อให้เกิดกระแสการวิพากษ์วิจารณ์ถึงการเสนอความรุนแรงในวรรณกรรมสำหรับเด็ก

---

[18]Stith Thompson, ***Motif-Index of Folk- Literature***, vol. 2, 2nd printing, Bloomington& London: Indiana University Press, 1966), pp. 5-7. (Stith Thompson เป็นนักวิชาการด้านคติชนวิทยาชาวอเมริกัน มีชีวิตอยู่ในช่วงปี ค.ศ. 1885 ถึง 1976 ได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาของคติชน มีบทบาททำให้คติชนเป็นที่ยอมรับในฐานะสาขาวิชาหนึ่ง)

[19]Roald Dahl, ***James and the Giant Peach***, pp. 17-18.

> Dahl's taste for cruelty, rudeness to adults, and the comic grotesque fascinated young readers, but upset many adults critics.[20]

การใช้ความมหัศจรรย์ในการคลี่คลายปัญหาให้แก่ตัวละครเอกในเรื่องนี้ แฝงไว้ด้วยบทลงทัณฑ์อันรุนแรง ถ้าใช้เพียงการสร้างสถานการณ์ให้ตัวละครเอกสามารถรอดพ้นจากป้าใจร้ายโดยใช้ผลพืชยักษ์เป็นพาหนะในการเดินทางจากไป ก็คงไม่ก่อให้เกิดการวิพากษ์แต่อย่างใด ทว่าก่อนที่ผลพืชจะเคลื่อนตัวผ่านออกจากบริเวณบ้าน ดาห์ลกลับกำหนดให้ผลพืชดังกล่าวพุ่งเข้าทับร่างป้าใจร้ายทั้งสองจนถึงแก่ความตาย

> They gaped. They screamed. They started to run. They panicked. They both got in each other's way. They began pushing and jostling, and each one of them was thinking only about saving herself. Aunt Sponge, the fat one, tripped over a box that she'd brought along to keep the money in, and fell flat on her face. Aunt Spiker immediately tripped over Aunt Sponge and came down on top of her. They both lay on the ground, fighting and clawing and yelling and struggling frantically to get up again, but before they could do this, the mighty peach was upon them.
>
> There was a crunch.
>
> And then there was silence.
>
> The peach rolled on. And behind it, Aunt Sponge and Aunt Spiker lay ironed out upon the grass as flat and thin and lifeless as a couple of paper dolls cut out of a picture book.[21]

การที่ป้าใจร้ายทั้งสองของเจมส์ถึงแก่ความตาย ได้ปลุกกระแสการต่อต้านจากบรรดานักวิจารณ์วรรณกรรมเด็กและผู้ปกครอง ต่างไม่ยอมรับถึงการเสนอภาพของความรุนแรงเช่นนี้ ซึ่งดูจะรุนแรงเกินไปเมื่ออยู่ในบริบทของวรรณกรรมเด็ก

---

[20]Kuusankosken Kaupunginkirjasto, Roald Dahl (1916-1990), [Online] 1997, available from: http://www.kirjasto.sci.fi/rdahl.htm [2000, August 11].

[21]Roald Dahl, ***James and the Giant Peach***, pp. 56-57.

อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยเห็นว่าระดับความแรงของภาพที่ปรากฏนั้นถูกผู้เขียนบั่นทอนลงไปมากพอควร เนื่องด้วยภาพความตายดังกล่าว เป็นการบรรยายถึงอย่างมีอารมณ์ขัน จึงไม่ก่อให้เกิดความรู้สึกที่ดูน่าสยดสยอง ตรงกันข้ามกลับดูตลกและให้อารมณ์ที่น่าขบขันไม่น้อย ถ้าหากนำไปเทียบกับความรุนแรงที่ปรากฏในเทพนิยายยังนับว่าอ่อนด้อย อีกทั้งผู้ที่ถูกลงโทษก็เป็นตัวละครซึ่งมีความอัปลักษณ์ในรูปลักษณ์ภายนอกและความร้ายกาจภายในจิตใจ ลักษณะดังกล่าวนับว่ามีส่วนช่วยไม่น้อยในการโน้มน้าวผู้อ่านให้เปิดใจยอมรับมากขึ้นหรืองดเว้นการใคร่ครวญว่าการลงโทษป้าใจร้ายจนถึงแก่ความตายนั้นรุนแรงเกินไปหรือไม่ การลงทัณฑ์ด้วยความรุนแรงเช่นนี้เป็นเพียงวิธีที่จะพาผู้อ่านไปถึงอารมณ์แห่งความพึงพอใจหรือสาสมใจหลังจากการชำระแค้น อันเป็นวิธีการที่ดาห์ลมักใช้เอาใจผู้อ่านอย่างได้ผล

บางครั้ง นักเขียนอาจสร้างวัตถุวิเศษในลักษณะของพาหนะวิเศษสำเร็จรูป เสมือนผู้ช่วยตัวละครเอกในการเดินทางเพื่อให้รอดพ้นจากภัยอันตราย ใน ***Jim Button and Luke the Engine Driver*** เอนเดอได้อาศัยหัวรถจักรมหัศจรรย์ที่ประหนึ่งมีชีวิตและสามารถเปลี่ยนรูปร่างให้เข้ากับสภาวะแวดล้อม เพื่อนำพาจิมและเพื่อนเดินทางไปถึงที่หมายได้โดยสะดวก เช่น การหลบหนีออกจากเมืองมังกรเพื่อกลับสู่บ้าน ต้องใช้เส้นทางที่ลัดเลาะไปตามแม่น้ำสายหนึ่ง หัวรถจักรก็พร้อมเสมอที่จะแปลงกายเป็นเรือเพื่อให้บริการ

> Luke stopped Emma and took in the situation at a glance. The river bank gently descended to the water. Satisfied, he whispered, " Sit very quietly, children--! And you, my dear old Emma, must be our ship once again. I'm relying on you, so be good!"[22]

ในเรื่อง ***Charlie and the Grass Elevator*** ผลงานอีกเรื่องของดาห์ล เด็กชายชาร์ลี (Charlie) และพวกสามารถเดินทางท่องอวกาศ ตลอดจนสามารถรอดพ้นจากการตามล่าจากสัตว์ประหลาดต่างดาวได้สำเร็จด้วยอาศัยความมหัศจรรย์ของลิฟต์วิเศษ

เมื่อพิจารณาแล้ว พบว่าทั้งดาห์ลและเอนเดอต่างเลือกวัตถุซึ่งเป็นผลิตผลทางเทคโนโลยีในโลกปัจจุบันมาใช้ซึ่งได้แก่ หัวรถจักรและลิฟต์วิเศษ ตามลำดับ เนื่องจากเป็นสิ่งคุ้นชินและร่วมยุคสมัยของผู้อ่าน จึงสามารถเข้าถึงผู้อ่านได้ง่าย

---

[22]Michael Ende, ***Jim Button and Luke the Engine Driver***, trans. Anthea Bell, p. 175.

ในส่วนของออรีน (Auryn) เครื่องรางล้ำค่าที่สุดแสนวิเศษ ซึ่งปรากฏในเรื่อง *The Neverending Story* แม้จะมิใช่วัตถุซึ่งแสดงบทบาทในการเป็นพาหนะช่วยนำพาตัวละครเดินทางเข้าสู่หรือออกจากการผจญภัยดังเช่นวัตถุข้างต้น หากแต่ด้วยอำนาจของเครื่องรางนี้ได้ช่วยให้ตัวละครรอดพ้นจากอันตรายและสามารถตอบสนองทุกความประสงค์ของผู้ที่ครอบครอง เช่น บาสเตียนสามารถเข้าไปประชิดหรือสัมผัสตัวของสิงโตเพลิง สัตว์ซึ่งมีรัศมีของเปลวไฟพวยพุ่งอยู่รอบกายได้ โดยที่บาสเตียนไม่ถูกไฟที่อยู่รอบกายสิงโตเผาผลาญ ก็เนื่องด้วยอำนาจของออรีนที่เขาสวมอยู่

> 'So you said during your contest with Hero Hynreck. How did you tame the Many-Colored Death?'
>
> 'I have AURYN,' said Bastian.
>
> 'Oh!' said Atreyu. [23]

การที่วัตถุต่างๆดังที่ได้กล่าวมาข้างต้นถูกกำหนดให้มีคุณสมบัติอันน่ามหัศจรรย์ เหนือธรรมดา ย่อมมีส่วนช่วยสร้างความน่าตื่นตาตื่นใจ หากแต่หน้าที่สำคัญที่วัตถุเหล่านี้ผูกพันกับเรื่องคือการสร้างทางรอดและช่วยคลี่คลายสถานการณ์ที่คอยบีบคั้นแก่ตัวละคร อย่างไรก็ดี การเลือกใช้วัตถุใดๆดังกล่าวมักเป็นไปตามความเหมาะสมกับบริบทของเรื่อง

เรื่องของความมหัศจรรย์ นอกจากบทบาทของวัตถุวิเศษแล้ว อำนาจของพลังวิเศษที่มีในตัวละครได้ปรากฏให้เห็นในงานแฟนตาซีเช่นกัน โดยการกำหนดให้ตัวละครเป็นผู้มีอำนาจดุจผู้วิเศษ ลักษณะนี้เป็นสิ่งที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากวรรณกรรมพื้นบ้าน

> Folktales are replete with characters or objects that possess particular magical powers of enchantment. [24]

ลักษณะดังกล่าวไม่พบในงานเขียนของเอนเดอ หากแต่ในผลงานของดาห์ลกลับปรากฏให้เห็นใน 2 เรื่องด้วยกันคือ ***Matilda*** และ ***The Magic Finger*** ตัวละครเอกที่เป็นผู้ครอบครองอำนาจวิเศษนั้นต่างก็เป็นเพียงเด็กผู้หญิงเล็กๆด้วยกันทั้งคู่

---

[23]Michael Ende, ***The Neverending Story***, trans. Ralph, p. 264.

[24]Chalotte S. Huck, ***Children's Literature in the Elementary School***, 4th ed., p. 360.

ทั้งนี้ คงต้องมองย้อนไปว่า เพราะเหตุใดแฟนตาซีเรื่องอื่นๆของเอนเดอหรือแม้กระทั่งเรื่องอื่นๆของดาห์ลจึงไม่มีการสร้างตัวละครที่เป็นผู้วิเศษเช่น 2 เรื่องนี้ เมื่อพิจารณาอย่างถ้วนถี่ พบว่ามีความจำเป็นทีเดียว เนื่องจากตัวละครเอกในเรื่องอื่นๆทั้งของดาห์ลและเอนเดอเอง ต่างมีตัวละครผู้ช่วยทั้งที่เป็นมนุษย์และสิ่งเหนือวิสัยต่างๆคอยประคับประคองและให้ความช่วยเหลือความจำเป็นในการมีพลังวิเศษจึงมีน้อยกว่าหากเทียบกับตัวละครเอกจาก 2 เรื่องนี้ซึ่งไร้ที่พึ่งพาหรือคอยช่วยเหลือในการจัดการกับปัญหา อีกทั้งตัวละครเอกทั้งสองต่างเป็นเพียงเด็กหญิง การมอบพลังวิเศษให้แก่พวกเธอจึงนับว่าเป็นเครื่องมือสำคัญที่นักเขียนได้มอบให้กับตัวละครเพื่อใช้ในการรับมือและคลี่คลายความยุ่งยากที่เกินกำลังทั้งปวง เช่นการที่มาทิลดา (Matilda) ต้องเผชิญหน้ากับครูใหญ่ที่ชื่อ ครูเขาวัว (Trunchbull) ครูใจยักษ์ผู้มีพลังมหาศาลซึ่งเกินกำลังกว่าเด็กหญิงจะรับมือได้ แต่ด้วยการที่มาทิลดามีพลังวิเศษในตัว ทำให้เธอสามารถรอดพ้นจากครูใจร้าย ขณะเดียวกันผลจากพลังวิเศษนี้ได้ช่วยปลดปล่อยครูฮันนี่ (Miss Honey) ให้พ้นจากการข่มเหงจากครูเขาวัว เด็กหญิงจากเรื่อง *The Magic Finger* ต้องจัดการกับครอบครัวนักล่าสัตว์ใจบาปที่นิยมล่าสัตว์ เพียงเพื่อความสนุกสนาน เธอจึงอยากจะสั่งสอนโดยใช้อำนาจวิเศษสาปครอบครัวนักล่านั้น

> I put the magic finger on them all!
>
> Oh, dear! Oh, dear! I even put it on Mrs Gregg, who wasn't there. I put it on the whole Gregg family.[25]

ผลจากการสาปดังกล่าว ทำให้สมาชิกในครอบครัวนั้นกลายร่างเป็นเป็ด

> Mrs Gregg woke up. And when she saw Mr Gregg standing there on the floor, *she* gave a yell, too.
>
> For he was now a tiny little man!
>
> He was maybe as tall as the seat of a chair, but no taller.
>
> And where his arms had been, he had a pair of duck's wings instead![26]

---

[25]Roald Dahl, ***The Magic Finger*** (London: Puffin Books, 1995), p. 10.

[26]Ibid., p. 22.

ครอบครัวเกร็กก์ (Gregg) ซึ่งประกอบไปด้วยนายและนางเกร็กก์พร้อมด้วยลูกชายอีกสองคน ทั้งหมดได้กลายเป็นเป็ด สัตว์ซึ่งพวกเขานิยมล่า ผลของการสาปครั้งนี้ได้ทำให้ผู้ล่าเปลี่ยนบทบาทกลายเป็นผู้ถูกล่าแทน และพวกเป็ดที่เคยเป็นเหยื่อได้กลายเป็นเป็ดที่มีแขนเช่นมนุษย์นอกจากจะเข้ายึดบ้านของครอบครัวดังกล่าวแล้ว ยังถือปืนไปไล่ยิงครอบครัวเกร็กก์ที่ต้องออกไปทำรังบนต้นไม้เป็นที่พักอาศัยอีกด้วย เหตุการณ์เหล่านี้ทำให้สมาชิกของครอบครัวรู้สึกสำนึกและพร้อมที่จะกลับตัว ผลของการสาปจึงหมดไปและทุกอย่างจบลงด้วยดี ครอบครัวเกร็กก์ได้กลับคืนร่างเป็นมนุษย์เช่นเดิมพร้อมกับจิตสำนึกที่ดีในการเลิกล่าสัตว์ การใช้พลังวิเศษของตัวละครในเรื่องนี้นับว่าเป็นประโยชน์ช่วยให้ผู้มีจิตใจชั่วร้ายได้กลับตัวกลับใจ ผ่านบทเรียนที่เกิดจากพลังวิเศษเสกสรรค์ขึ้น

กล่าวโดยสรุป เนื่องจากเด็กไม่มีพลังมากพอ แฟนตาซีซึ่งมาพร้อมกับความมหัศจรรย์จึงช่วยเด็กผ่อนแรงในการรับมือกับอุปสรรคต่างๆ โดยอาจอยู่ในรูปของวัตถุวิเศษหรือการเลือกเติมพลังวิเศษไว้ในตัวละคร อย่างไรก็ดี การเลือกสรรย่อมต้องมีความสัมพันธ์และเหมาะสมกับบริบทของเรื่อง ทั้งนี้ ความมหัศจรรย์ต่างๆดังที่ได้กล่าวอ้างมา ล้วนแล้วแต่แสดงบทบาทอันมีคุณประโยชน์ ช่วยเหลือและคลี่คลายสถานการณ์หรือภาวะที่บีบคั้นให้แก่ตัวละคร

3.2.4. การปิดเรื่องแบบสุขสมหวัง

ความคาดหวังที่ผู้อ่านมีต่อวรรณกรรมสำหรับเด็กคือ วรรณกรรมนั้นๆต้องไม่เสนอเนื้อหาอันบั่นทอนหรือทำลายความหวังในการมีชีวิตอยู่แก่เด็ก

(...) when you close the door on hope, you have left the realm of childhood.[27]

การปิดฉากเรื่องราวด้วยความสุขสมหวังของตัวละคร จึงกลายเป็นสูตรสำเร็จในการจบเรื่องเพื่อตอบสนองต่อความคาดหวังดังกล่าว

ในเรื่อง *Jim Button and Luke the Engine Driver* ตัวละครเอกคือจิมได้ออกเดินทางจากมอร์โรวแลนด์พร้อมกับเพื่อนคู่หูต่างวัย เนื่องด้วยบนดินแดนที่เล็กและคับแคบแห่งนั้นไม่มีที่ว่างพอสำหรับทุกคน ต่อมาทั้งจิมและลุกได้รับมอบหมายภารกิจจากจักรพรรดิของจีน (China) ให้เดินทางไปช่วยเหลือเจ้าหญิง พระธิดาของพระองค์จากมังกรร้าย เมื่อภารกิจลุล่วง นอกจากจะได้รับ

---

[27] Chalotte S. Huck, *Children's Literature in the Elementary School*, 4th ed., p. 6.

พระราชทานรางวัลจากจักรพรรดิ และจิมได้กลายเป็นพระคู่หมั้นของเจ้าหญิงแล้ว มังกรร้ายที่ถูกปราบ ยังให้คุณด้วยการช่วยหาทางออกให้ทั้งสองได้กลับไปอยู่ยังดินแดนมอร์โรวแลนด์ ดังเดิม โดยใช้เกาะลอยที่ว่างเปล่าซึ่งมังกรได้บอกตำแหน่งที่สามารถหาพบไปผูกติดกับมอร์โรวแลนด์เพื่อขยายอาณาเขตให้มีเนื้อที่อยู่อาศัยมากพอสำหรับทุกคน

> The new island, in the meantime, had been anchored and secured with steel ropes close enough to Morrowland for one to jump across easily. And they didn't forget to throw some coral branches into the water before the island was fix to Morrowland, just as the dragon advised them. As the trees would grow up from the bottom of the sea, the island would be secure as Morrowland itself. (...)
>
> " That solves our problem," cried King Archibald the Quarter-to-Twelfth constantly. "Who would have dreamed of it? Now I need no longer worry! At last I shall enjoy a peaceful night's sleep!"[28]

ในที่สุดจิมและลุกก็ได้มีโอกาสกลับมาใช้ชีวิตยังบ้านเดิมของตนอีกครั้งซึ่งทุกคนก็พลอยยินดีไปด้วย

สำหรับ ***The Neverending Story*** บาสเตียนเดินทางจากโลกจริง ไปยังดินแดนจินตนาการ สู่การผจญภัยเพื่อเรียนรู้ตัวตนซึ่งเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิต และเมื่อเขาได้กลับมายังโลก เขาก็ได้รับความอบอุ่นจากพ่อซึ่งครั้งหนึ่งได้หายไปหลังจากการเสียชีวิตของแม่ กลับคืนเนื่องจากการหายตัวไปของเขาผู้เป็นลูกชายเพียงคนเดียว ทำให้พ่อตระหนักและกลัวที่จะต้องพบกับความสูญเสียอีกครั้ง

> (...) *his father was there and must have seen him coming, for when Bastian rushed up the stairs, his father came running to meet him. He spread out his arms and Bastian threw himself into them. His father lifted him up and carried him inside.*
>
> *'Bastian, my boy!' he said over and over again. 'My dear little boy,*

---

[28]Michael Ende, ***Jim Button and Luke the Engine Driver***, trans. Anthea Bell, p. 221.

where have you been? What happened to you? [29]

ในที่สุดพ่อและลูกกับครอบครัวที่แม้ไม่สมบูรณ์พร้อมหน้า ก็ได้ความรักและความอบอุ่นกลับมาดังเดิม

จะสังเกตเห็นได้ว่า งานทั้งสองเรื่องจบแบบสมหวัง ตัวละครเอกได้ในสิ่งที่เขาพลัดพรากหรือสูญเสียกลับคืน แต่ทั้งนี้ก็เป็นเพียงเรื่องของปัจเจกบุคคล หากแต่การจบแบบได้กลับคืนในอันที่ตัวละครเอกกระทำเพื่อมวลมนุษย์ มีปรากฏให้เห็นในเรื่อง ***Momo*** หลังจากที่มนุษย์ต้องพบกับช่วงเวลาอันเลวร้าย เนื่องจากการกระทำของโจรขโมยเวลา เด็กหญิงโมโม่ได้อุทิศตัวเพื่อกู้เวลาที่ถูกขโมยกลับคืนและในที่สุด มนุษย์ก็กลับมาใช้ชีวิตด้วยความผาสุขดังเดิม

> There are no words to describe the joy of that reunion. Beppo and Momo laughed and cried by turns, and they both kept talking at once – talking all kinds of nonsense, too, as people do when they're dazed with delight. They hugged each other again and again, and passers-by paused to share in their happiness, their tears and laughter, because they all had plenty of time to spare.[30]

ในความคิดเห็นของเอนเดอนั้น สิ่งเดิมที่ดำเนินไปตามครรลองดีอยู่แล้ว หากแต่การปรากฏขึ้นของสิ่งแปลกปลอมหรือความเปลี่ยนแปลงบางอย่างได้เข้ามาทำลายจึงต้องหาทางแก้ไขเพื่อนำสิ่งดีๆเหล่านั้นกลับคืน ทั้งแง่ที่เป็นชีวิตส่วนบุคคลและสังคมมนุษย์โดยรวม การที่เอนเดอเปิดโอกาสให้ตัวละครเอกสามารถกอบกู้สิ่งต่างๆเหล่านั้นกลับคืนมาได้ เป็นการปลอบโยนมิให้ตระหนกต่อสิ่งเปลี่ยนแปลงต่างๆที่กำลังเกิดขึ้นรอบตัว โดยให้ความหวังว่าท้ายที่สุดแล้ว หากมีจิตใจที่มุ่งมั่นและดีงาม ทุกอย่างจะสามารถกลับมาดีเช่นเดิมได้

ในส่วนของดาห์ลนั้น อาจไม่แตกต่างนักจากเอนเดอ หากมองในแง่ที่ว่า เรื่องราวต่างๆของดาห์ลก็จบแบบสุขสมหวังเช่นกัน เช่นในเรื่อง ***James and the Giant Peach*** ตัวละครเอกสูญเสียทั้งพ่อและแม่ ป้าซึ่งน่าจะเป็นความหวังเดียวในการพึ่งพากลับปฏิบัติต่อเขาประหนึ่งมิใช่หลาน ทุกวันเขาจึงเฝ้าแต่ฝันถึงดินแดนแสนสุขกับผองเพื่อนที่เขาใฝ่หา ท้ายที่สุดความปรารถนาเหล่านั้น

---

[29]Michael Ende, ***The Neverending Story***, trans. Ralph Manheim, p. 439.

[30]Michael Ende, ***Momo***, trans. J. Maxwell Brownjohn (London: Puffin Books, 1985), pp. 234-235.

ก็ได้รับการสนองตอบ หลังจากที่เขาโดยสารไปกับผลพี้ชยักษ์พร้อมกับเพื่อนรักแสนประหลาดสู่มหานครนิวยอร์ค

> James Henry Trotter, who once, if you remember, had been the saddest and loneliest little boy that you could find, now had all the friends and playmates in the world.[31]

มหานครนิวยอร์ค จึงเป็นสถานที่ซึ่งเขาสามารถเริ่มต้นชีวิตใหม่อย่างมีความสุขโดยทิ้งความเหงาที่เคยมีไว้เบื้องหลัง

ในเรื่อง ***Charlie and the Chocolate Factory*** แม้ตัวละครเอกมิได้พบกับความสูญเสียแต่ชีวิตของเขาต้องเผชิญกับความแร้นแค้น ยากจน สิ่งที่เขาปรารถนาคือความสุขในการได้ลิ้มลองช็อกโกแล็ต ท้ายเรื่อง หลังจากที่เขามีโอกาสเข้าไปยังโรงงานช็อกโกแล็ตอันลึกลับของนายวองก้า (Wonka) และผ่านบททดสอบความเป็นเด็กดี เขาจึงได้รับโรงงานช็อกโกแลตทั้งโรงงาน เป็นรางวัลตอบแทนความดีงาม

สำหรับ ***The BFG*** เด็กหญิงโซฟี (Sophie) ผู้อยู่ในสถานกำพร้า หลังจากที่ได้สร้างวีรกรรมร่วมกับยักษ์ใจดีในการช่วยเหลือพระราชินีแห่งอังกฤษเพื่อปราบยักษ์ดุร้าย 9 ตนที่หมายจะจับเด็กเป็นอาหาร ก็ได้รางวัลตอบแทนความกล้าหาญและความดีงาม

> The Queen herself gave orders that a special house with tremendous high ceilings and enormous doors should immediately be build in Windsor Great Park, next to her own castle, for the BFG to live in. And a pretty little cottage was put up next door for Sophie. [32]

จากเด็กในสถานกำพร้าที่ไม่มีใครเหลียวแล โซฟีกลายมาเป็นคนสำคัญระดับประเทศ มีบ้านของตนเองและเพื่อนรัก ยักษ์ใจดีผู้เป็นมิตรกับเด็กอยู่เคียงข้าง

ส่วนเรื่องราวของมาทิลดา จากเรื่อง ***Matilda*** ที่มีชีวิตอยู่ในครอบครัวที่พิการทางใจ ไร้ความรักและการดูแลเอาใจใส่จากพ่อแม่ซึ่งเป็นสิ่งที่เด็กเล็กๆอย่างเธอต้องการ สุดท้ายเมื่อพ่อแม่

---

[31]Roald Dahl, ***James and the Giant Peach***, p. 156.

[32]Roald Dahl, ***The BFG*** (London: Puffin Books, 1984), p. 205.

ประสบปัญหาทางธุรกิจเป็นเหตุให้ต้องย้ายครอบครัวเพื่อหลบหนีออกนอกประเทศ ประจวบกับวีรกรรมที่มาทิลดาได้กระทำเพื่อช่วยเหลือครูฮันนี่ให้รอดพ้นจากเงื้อมมืออันร้ายกาจของครูเขาวัว ได้เปิดโอกาสเธอกับครูฮันนี่มีความใกล้ชิด และครูก็รักใคร่เอ็นดูมาทิลดา จึงรับเลี้ยงดูเธอต่อจากพ่อแม่ที่แสนจะไม่เอาไหน มาทิลดาจึงได้อยู่ในบ้านกับผู้ปกครองที่ยินดีมอบความรักและความเอาใจใส่แก่เธอ

> Matilda leapt into Miss Honey's arms and hugged her, and Miss Honey hugged back, and then the mother and father and brother were inside the car and the car was pulling away with the tyres screaming.[33]

เรื่องที่น่าสนใจอื่นๆของดาห์ล ได้แก่ ครอบครัวสุนัขจิ้งจอกผู้หิวโหยใน *Fantastic Mr. Fox* ด้วยไหวพริบของพ่อสุนัขจิ้งจอก ทำให้ท้ายที่สุด ครอบครัวที่หิวโหยกลับมีอาหารการกินแม้จะได้มาด้วยการลักขโมย อาหารมีมากพอที่จะจัดงานเลี้ยงและเผื่อแผ่ถึงครอบครัวของสัตว์อื่นๆได้อีกด้วย

จากการพิจารณาเรื่องต่างๆของดาห์ล พบว่าดาห์ลเน้นหรือให้ความสำคัญกับฉากจบของเรื่องสำหรับเด็กคือการจบแบบมีความสุข (Happy Ending) เช่นเดียวกับเอนเดอ หากแต่มีนัยยะในการจบเรื่องที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ในขณะที่เรื่องของเอนเดอจบแบบสุขสมหวังในการกอบกู้สิ่งที่พลัดพรากกลับคืน หากแต่ดาห์ลนั้นกลับเป็นความสุขในการเติมเต็มความปรารถนา (Wish Fulfillment) ในสิ่งที่ดีกว่าสภาพเดิมที่เป็นอยู่ของตัวละครเอก กล่าวคือเป็นลักษณะของการไม่พอใจในสิ่งที่เป็นอยู่และต้องการสิ่งที่ดีกว่าเดิม ในทำนองของการวาดฝันเพื่อเอาใจเด็ก ซึ่งต่างจากเอนเดอ เราจะเห็นว่าในเรื่อง *The Neverending Story* แท้จริงแล้ว บาสเตียนตัวละครเอกของเรื่องก็ได้รับการเติมเต็มความปรารถนา แต่เดิมเป็นเพียงเด็กธรรมดา แถมยังมีรูปร่างอ้วนน่าเกลียดซึ่งเป็นปมด้อย แต่ด้วยอำนาจของสิ่งวิเศษ ออรีน ที่ได้รับจากยุวจักรพรรดินี (The Childlike Empress) ผู้ปกครองอาณาจักรจินตนาการ ทำให้เขากลายเป็นเด็กชายรูปงาม แต่ในที่สุดสิ่งเหล่านี้ก็ได้รับการปฏิเสธ บาสเตียนกลับสู่โลกมนุษย์ซึ่งเป็นบ้านของเขา สู่สภาพเดิมเป็นเด็กอ้วน แต่ด้วยจิตใจที่ยอมรับในตัวตนอันแท้จริงของตนเอง ซึ่งสะท้อนถึงการพึงพอใจและมีความสุขกับสภาพที่ตนเป็นอยู่

---

[33]Roald Dahl, ***Matilda***, p. 240.

อย่างไรก็ดี แม้จะมีความนัยบางประการที่ซ่อนเร้นในการปิดเรื่องที่แตกต่างกัน หากแต่หลักสำคัญที่ทั้งดาห์ลและเอนเดอต่างยึดมั่นในแนวทางของการนำเสนอผลงานสู่สายตาของเด็กก็คือ การเสนอเรื่องราวโดยไม่ทำลายความหวังในการใช้ชีวิตของเด็ก ด้วยการเสนอชีวิตตัวละครซึ่งจบอย่างมีความสุข

3.3. ตัวละคร

ตัวละคร คือองค์ประกอบหนึ่งของวรรณกรรมแฟนตาซี ที่มีความพิเศษและแตกต่างจากตัวละครในวรรณกรรมทั่วไป กล่าวคือวรรณกรรมประเภทนี้มักอุดมไปด้วยตัวละครที่มีลักษณะเหนือจริง เป็นความโดดเด่นที่ก่อให้เกิดความประทับใจ กระนั้น ตัวละครธรรมดาสามัญก็ยังคงเป็นลักษณะสำคัญที่นักเขียนมักนำมาใช้ หากแต่สิ่งควรพินิจคือกลวิธีของผู้เขียนในการนำตัวละครลักษณะต่างๆเหล่านี้มาผสมผสานปรุงแต่งเรื่องให้ได้รสและตรึงอยู่ในความทรงจำของผู้อ่าน

3.3.1. ตัวละครเอกที่เป็นเด็ก

ในการนำเสนองานเขียนสำหรับเด็ก โดยมากสิ่งที่นักเขียนต้องคำนึงถึงเป็นพิเศษคือทำอย่างไรจึงจะสามารถนำพาเรื่องเข้าถึงผู้อ่านได้อย่างใกล้ชิดมากที่สุด เพื่อผลสัมฤทธิ์ในการสื่อสาร การใช้เด็กเป็นตัวละครเอกหรือที่ศัพท์ทางวรรณกรรมเรียกว่า “protagonist” ซึ่งมีวัยใกล้เคียงกับผู้อ่าน จึงเป็นทางเลือกที่นักเขียนส่วนใหญ่นิยมเลือกใช้ ในกรณีของดาห์ลและเอนเดอก็เช่นกัน

งานเขียนของดาห์ลนั้น ส่วนใหญ่จะมีเด็กเป็นตัวละครเอก เรื่องที่ใช้ตัวละครเอกที่เป็นเด็กผู้ชายได้แก่ *James and the Giant Peach* มีตัวละครเอกคือเด็กชายเจมส์ อายุ 7 ขวบ เรื่อง *Charlie and the Chocolate Factory* และ *Charlie and the Grass Elevator* ซึ่งเป็นภาคต่อนั้นเป็นเด็กชายที่ชื่อชาร์ลี ในเรื่อง *The Witches* ผู้สวมบทบาทตัวเอกคือเด็กชายวัย 7 ขวบ และเรื่อง *George's Marvelous Medicine* มีเด็กชายจอร์จ (George)เป็นตัวเอก

ส่วนเรื่องที่มีเด็กผู้หญิงเป็นตัวเอกได้แก่เรื่อง *The BFG* ตัวเอกคือเด็กหญิงโซฟี อายุ 8 ขวบ เรื่อง *The Magic Finger* คือเด็กผู้หญิงอายุ 8 ขวบ และเรื่อง *Matilda* เด็กหญิงมาทิลดา อายุ 5 ขวบเป็นตัวเดินเรื่อง

หากจะยกเว้นก็มีเพียง 2 เรื่องเท่านั้นที่ดาห์ลมิได้ใช้ตัวละครเอกในลักษณะดังกล่าว อันได้แก่เรื่อง *Fantastic Mr. Fox* ที่มีตัวละครเอกเป็นพ่อสุนัขจิ้งจอก และ *The Twits* ใช้คู่สามีภรรยา

เป็นตัวเอก ถึงกระนั้น เราก็สังเกตเห็นได้ว่า ตัวละครดังกล่าวยังคงวนเวียนหรือเป็นส่วนหนึ่งของครอบครัวเพื่อสื่อถึงเรื่องราวที่เกี่ยวกับครอบครัวซึ่งใกล้ตัวเด็ก

สำหรับงานของเอนเดอ ทั้ง 3 เรื่องล้วนใช้เด็กเป็นตัวละครเอกทั้งสิ้น ในเรื่อง *Jim Button and Luke the Engine Driver* ตัวเอกคือเด็กชายจิม เรื่อง *The Neverending Story* มีเด็กชายบาสเตียน และเรื่อง *Momo* คือเด็กหญิงโมโม่ เป็นตัวนำของเรื่อง

เมื่อพิจารณาแล้ว จะเห็นว่า แม้การใช้ตัวละครเอกที่เป็นเด็กนั้น จะมิใช่ข้อบังคับของการสร้างงานดังกล่าว แต่ทั้งดาห์ลและเอนเดอต่างยังคงเต็มใจให้เรื่องราวของพวกเขาดำเนินไปโดยมีเด็กเป็นตัวเดินเรื่อง อันเป็นกลวิธีเพื่อกรุยทางสู่การเข้าถึงผู้อ่านได้ง่ายขึ้นในลักษณะของการเปิดโอกาสให้ผู้อ่านสามารถจินตนาการตัวเองเป็นตัวละคร เนื่องจากตัวละครก็มีลักษณะความเป็นมนุษย์ เป็นเด็กเช่นเดียวกับผู้อ่าน นอกจากนี้ เป็นที่น่าสังเกตว่า ทั้งเอนเดอและดาห์ลได้เปิดโอกาสให้เด็กผู้หญิงสามารถสวมบทบาทเป็นตัวละครเอกของเรื่องได้ ซึ่งชี้ให้เห็นถึงการให้ความสำคัญกับเด็กทุกคนไม่ว่าหญิงหรือชายในฐานะที่เท่าเทียมกัน อันเป็นเกราะป้องกันคำครหาในเรื่องอคติหรือการกดขี่ทางเพศได้เป็นอย่างดี

ขณะที่เอนเดอเลือกนำเสนอตัวละครเด็กในลักษณะของเด็กธรรมดาสามัญ ดาห์ลกลับเลือกที่จะปรุงแต่งตัวละครเอกที่เป็นเด็กของเขาโดยการใส่ลักษณะเหนือจริงในพฤติกรรมของตัวละคร ดังที่ปรากฏตัวละครเด็กผู้วิเศษในงานเขียน 2 เรื่อง ได้แก่ตัวละครเอกในเรื่อง *Matilda* เด็กหญิงได้แสดงพลังวิเศษในตัวออกมาเพื่อตอบโต้เมื่อตกเป็นฝ่ายถูกครูใจร้ายรังแก

> (...), there began to creep over Matilda a most extraordinary and peculiar feeling. The feeling was mostly in the eyes. A kind of electricity seemed to be gathering inside them. A sense of power was brewing in those eyes of hers, a feeling of great strength was settling itself deep inside her eyes. [34]

และเรื่อง *The Magic Finger* เด็กหญิงตัวเอกมีพลังวิเศษเช่นกัน

> The Magic Finger is something I have been able to do all my life.
> I can't tell you just *how* I do it, because I don't even know myself.
> But it always happens when I get cross, when I see red...

---

[34] Ibid., pp. 164-165.

Then I get very, very hot all over...

Then the tip of the forefinger of my right hand begins to tingle most terribly...

And suddenly a sort of flash comes out of me, a quick flash, like something electric. [35]

ตัวละครเอกจากเรื่องทั้งสอง ต่างเป็นเด็กหญิงผู้มีพลังวิเศษ และได้อาศัยพลังที่มีนั้นจัดการและคลี่คลายปัญหาต่างๆ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะตัวละครดังกล่าวเป็นเพียงเด็กผู้หญิงตัวเล็กๆ และดาห์ลก็มิได้กำหนดให้มีตัวละครอื่นใดก้าวมาเป็นผู้ช่วยหรือคอยประคับประคองตัวเอกทั้งสอง อันแตกต่างจากเรื่องอื่นๆของเขาเฉกเช่น ***The BFG*** ที่ตัวเอกเป็นเด็กผู้หญิงเช่นกันหากแต่ก็มียักษ์ใจดีเป็นผู้คอยช่วยเหลือ หรือแม้แต่ผลงานของเอนเดอ ที่เด็กหญิงโมโม่มีเต่าพยากรณ์เป็นผู้ให้ความช่วยเหลือ ดังนั้น การที่ตัวละครเด็กจากเรื่อง ***Matilda*** และ ***The Magic Finger*** ของดาห์ล เป็นเพียงเด็กและไร้ผู้คอยสนับสนุน การกำหนดให้เด็กเป็นผู้วิเศษจึงดูมีความเหมาะสมเพียงพอเพื่อที่เด็กจะได้รับมือและจัดการกับทุกสถานการณ์ด้วยพลังวิเศษที่มีในตัวเอง

รูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครเอก เป็นลักษณะสำคัญประการหนึ่งที่ผู้อ่านมักให้ความสนใจ อย่างไรก็ตาม ภาพตัวละครเด็กในงานของดาห์ลนั้น ไม่ปรากฏการบรรยายรูปลักษณ์ภายนอกที่ชัดเจนนัก เนื่องจากสิ่งสำคัญที่ดาห์ลให้ความใส่ใจมากกว่าคือเรื่องโชคชะตาของเด็กเล็กๆที่มักถูกรังแกโดยความชั่วร้ายที่มาในรูปลักษณ์ของผู้ใหญ่ใจทราม กล่าวคือในเรื่องรูปลักษณ์ภายนอก ดาห์ลเน้นเรื่องขนาดของร่างกายในลักษณะของความเล็กที่มีความดีงามต้องต่อกรกับความชั่วร้ายที่ดูใหญ่ หรือเหนือกว่า ทั้งนี้ก็เพื่อเรียกร้องความเห็นใจและอารมณ์ร่วมจากผู้อ่านเป็นสำคัญ หากแต่ในกรณีของเอนเดอ เขากลับเลือกเสนอความเด่นชัดในเรื่องรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละคร เช่นตัวละครเอกใน ***Jim Button and Luke the Engine Driver*** เป็นเด็กชายผิวดำ

(...) there in the box was ... a little black baby! It looked bright-eyed at everyone and seemed tremendously glad to be released from its uncomfortable prison.

---

[35] Roald Dahl, ***The Magic Finger***, p. 14.

" A baby!" they all cried in surprise. "A black baby!"

" It could be a little Negro boy," suggested Mr. Sleeve with a very clever look.[36]

ทารกน้อยเพศชายที่ถูกส่งมาในกล่องพัสดุนี้ ภายหลังเติบโตขึ้นและถูกขนานนามว่าจิม ตัวละครเอกของเรื่องที่เป็นเด็กผิวดำเช่นนี้ไม่ปรากฏให้เห็นบ่อยครั้งนัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานเขียนแฟนตาซีสำหรับเด็ก อีกทั้งยังเป็นงานเขียนที่มิได้มุ่งประเด็นเพื่อถกเถียงถึงปัญหาความแตกต่างทางด้านสีผิว ส่วนเรื่อง ***Momo*** เด็กหญิงโมโม่เป็นอีกผู้หนึ่งที่มิได้มีรูปลักษณ์ปรากฏเช่นเด็กน่ารักน่าเอ็นดู หากแต่เป็นเด็กที่มีผมเผ้ายุ่งเหยิงและเนื้อตัวก็สกปรกมอมแมม

Aside from being rather odd, Momo' s personal appearance might well have shocked anyone who set store by looking clean and tiny. She was so small and thin that, with the best will in the world, no one could have told her age. Her unruly mop of jet-black hair looked as if it had never seen a comb or a pair of scissors.[37]

และเรื่อง ***The Neverending Story*** ก็เสนอภาพของเด็กชายบาสเตียนซึ่งมีรูปร่างอ้วน

(...) a fat little boy of ten or twelve. His wet, dark-brown hair hung down over his face, his coat was soaked and dripping, and he was carrying a school satchel slung over his shoulder. [38]

ตัวละครเอกดังกล่าวของเอนเดอ ดูจะมีรูปลักษณ์ตรงกันข้ามกับตัวละครเด็กโดยทั่วไปที่นักเขียนส่วนใหญ่นิยมพรรณนาความน่ารักน่าเอ็นดูต่างๆนานา และในกรณีของดาห์ล แม้จะมิได้บอกกล่าวอย่างชัดเจนถึงรูปลักษณ์ภายนอกของตัวละครเอก แต่เขาก็มิได้วาดลักษณะภายนอกในเชิงลบเช่นที่เอนเดอกระทำ การสร้างตัวละครของเอนเดอในลักษณะนี้ อาจเรียกได้ว่าเจือกลิ่นอายของ

---

[36]Michael Ende, ***Jim Button and Luke the Engine Driver***, trans. Anthea Bell, p. 16.

[37]Michael Ende, ***Momo***, trans. J. Maxwell Brownjohn, p. 13.

[38] Michael Ende, ***The Neverending Story***, trans. Ralph Manheim, p. 5.

ตัวละครแบบตรงข้ามวีรบุรุษ (Anti-hero) เอาไว้ นั่นคือตัวเอกของเรื่องมีคุณสมบัติตรงข้ามกับลักษณะของพระเอกตามแบบฉบับดั้งเดิม

อย่างไรก็ตาม ลักษณะที่ตรงข้ามกับวีรบุรุษในตัวละครของเอนเดอ ก็เป็นแต่เพียงภาพภายนอกเท่านั้น กล่าวคือ เอนเดอเน้นให้ผู้อ่านเกิดความยอมรับในพฤติกรรมที่ดีงามของตัวละครมากกว่ารูปลักษณ์ภายนอก ตัวละครเอกหรือวีรบุรุษไม่จำเป็นต้องสวย หล่อ หากมองอีกนัยหนึ่ง วิธีการดังกล่าวเป็นกลวิธีในการสื่อถึงผู้อ่านให้รู้ว่าใครก็ตาม จะเป็นเด็กธรรมดาๆหรือแม้แต่เด็กที่มีความอัปลักษณ์ทางกายก็สามารถเป็นวีรบุรุษได้หากมีจิตใจที่งดงาม

การสื่อถึงความเป็นวีรบุรุษผ่านลักษณะนิสัยของตัวละครเอก จึงเป็นสิ่งที่เอนเดอให้ความสำคัญ แม้แต่ดาห์ลเองก็เช่นกัน ตัวเอกที่ปรากฏในงานของทั้งสอง มักเป็นตัวละครแบบมิติเดียว (flat character) ไม่สลับซับซ้อน มีรูปแบบของลักษณะนิสัยที่ชัดเจน กล่าวคือเป็นเด็กผู้มีจิตใจดีงามพร้อมช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อน กล้าหาญ ฉลาดและมีไหวพริบในการแก้ไขสถานการณ์ต่างๆ โดยจะคงลักษณะนี้ไว้ไม่เปลี่ยนแปลงแม้ต้องเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปก็ตาม เป็นการเผยให้เห็นถึงลักษณะตัวแทนเด็กดีในอุดมคติของผู้เขียน ที่ต้องพร้อมด้วยไหวพริบและความดีงาม ทั้งนี้อาจเป็นการแฝงนัยยะในการสนองตอบต่อความมุ่งหวังบางประการของนักเขียน ในฐานะเป็นแบบอย่างที่ดีสำหรับผู้อ่าน

> นักประพันธ์บางคนที่จงใจสร้างตัวละครแบบอุดมคติ โดยเฉพาะนักเขียนวรรณคดีสำหรับเด็ก เพราะเป็นที่ยอมรับกัน (...) ว่า นักอ่านวัยเด็กหรือที่มีวุฒิภาวะไม่สมบูรณ์ มักเลียนแบบความคิดและการกระทำของผู้ที่คนนับถือเป็น "วีรชน" (Hero Worship) (...) การสร้างตัวละครตามอุดมคติเป็นการให้บทเรียนทางจริยธรรมแก่ผู้อ่านประเภทดังกล่าวโดยทางอ้อม[39]

การสร้างภาพตัวละครเอกผู้มีความดีงามของดาห์ลและเอนเดอเช่นนี้ อาจเรียกได้ว่าเป็นตัวละครแบบฉบับซึ่งมีสูตรในการสร้างชัดเจน นับได้ว่าลักษณะดังกล่าวเหมาะสมกับบริบทของเรื่องสำหรับเด็กอยู่ไม่น้อย นอกจากจะเป็นการเสนอภาพตัวละครที่ให้ความชัดเจนแล้ว ยังสามารถป้องการความผิดพลาดในกระบวนการทำความเข้าใจของผู้อ่านที่เป็นเด็กได้อีกด้วย

กระนั้น เราจะพบการนำเสนอพัฒนาการของตัวละครเอกที่มีความซับซ้อน จากวรรณกรรมแฟนตาซีเด็กเพียงเรื่องเดียวคือ ***The Neverending Story*** ของเอนเดอ ผู้เขียนได้สร้าง

---

[39]วิภา กงกะนันท์, ***วรรณคดีศึกษา***, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช, 2533), หน้า 91.

เด็กชายบาสเตียนในลักษณะของตัวละครแบบหลายมิติ (round character) บาสเตียนคือภาพของเด็กที่ขาดความเชื่อมั่นในตนเอง เมื่อเขาพบเด็กชายวัยเดียวกันคือ อัทเทรยู (Atreyu) ที่มีความกล้าหาญ เข้มแข็ง และเพียบพร้อมกว่า จึงเกิดความรู้สึกอิจฉา ทำให้เขาตัดสินใจทำอะไรลงไปโดยไม่ยั้งคิดและต้องพบกับบทเรียนอันเจ็บปวดซึ่งก่อให้เกิดการเรียนรู้และเติบโตขึ้นเป็นเด็กดีผู้มีความรู้คิดและพบกับความสุขในที่สุด ลักษณะนี้เป็นลักษณะของการสร้างความเป็นวีรบุรุษอย่างค่อยเป็นค่อยไป มิใช่นำเสนออย่างสำเร็จรูปเช่นเรื่องอื่นๆ นับว่าตัวละครบาสเตียนมีลักษณะความเป็นมนุษย์มากกว่าตัวละครอื่น ทั้งจากเรื่องอื่นๆของเอนเดอและทุกเรื่องของดาห์ล

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยกลับพบปัญหาบางประการเกี่ยวกับกระบวนการสร้างภาพวีรบุรุษในวรรณกรรมเรื่องนี้ เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าแม้จะเรียกบาสเตียนว่าเป็นพระเอกของเรื่อง หากแต่ตัวละครดังกล่าวกลับมิได้ให้ความรู้สึกถึงความเป็นวีรบุรุษแก่ผู้อ่านอย่างเพียงพอนัก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการเสนอตัวละครดังกล่าวเน้นในเรื่องการค้นพบหรือการเติบโตขึ้นของตนเองมากกว่าที่จะแสดงออกถึงความเป็นวีรบุรุษตามขนบของงานแฟนตาซีทั่วไปที่มักต้องสร้างวีรกรรมในการช่วยเหลือผู้ที่กำลังเดือดร้อน

> The hero of fantasy usually has an emotional and spiritual life (...), and his heroism is frequently of the sort that involves helping others. [40]

กล่าวคือแทนที่บาสเตียนจะแสดงออกถึงความเป็นวีรบุรุษในการช่วยเหลือผู้อื่นที่กำลังทุกข์ยาก แต่กลับเป็นตัวบาสเตียนเองต่างหากที่มักได้รับน้ำใจและความช่วยเหลือจากมิตรสหาย จนทำให้สถานการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นกับตัวเขาสามารถคลี่คลายไปในทางที่ดี

อาจมีข้อโต้แย้งได้ว่า เมื่อบาสเตียนหลุดเข้าไปสู่โลกจินตนาการแล้ว เขาก็ได้ให้ความช่วยเหลือในเรื่องต่างๆแก่ชาวจินตนาการ หากแต่วีรกรรมอันยิ่งใหญ่ที่สุดที่เด็กน้อยได้กระทำเพื่อคนเหล่านั้นก็คือ การถวายพระนามใหม่แด่องค์ยุวจักรพรรดินี แต่วีรกรรมดังกล่าวยังไม่ได้รับการเชิดชูจนเกิดความเชื่อมั่นในใจของผู้อ่านอย่างเพียงพอ เรื่องก็ได้ปรับเปลี่ยนเข้าสู่การเดินทางเพื่อค้นหาตัวตนของตัวเอกในทันใด แม้บาสเตียนจะแสดงความช่วยเหลือแก่ชาวจินตนาการหลายครั้ง หากแต่ผู้อ่านมักรู้สึกเสมอว่าตัวเอกทำไปเพื่อลวดตัวหรือเรียกร้องความสำคัญแก่ตนเอง ซึ่งเป็นสิ่ง

---

[40]Collin Nicholus Manlove, "On the Nature of Fantasy," in *The Aesthetics of Fantasy Literature and Art*, ed. Roger C. Schlobin, p. 30.

ที่ตรงข้ามกับพฤติกรรมของวีรบุรุษในแฟนตาซีเรื่องอื่นๆ ทำให้การซึมซับและยอมรับความเป็นวีรบุรุษในตัวละครตัวนี้ค่อนข้างมีน้อย

ขณะเดียวกัน ผู้อ่านจะสัมผัสถึงหรือมองเห็นความเป็นวีรบุรุษในตัวของอัทเทรอูมากกว่าจากพฤติกรรมที่แสดงไว้ในช่วงแรกของเรื่อง อัทเทรอูเป็นเด็กชายชาวจินตนาการผู้กล้าหาญ ผู้มีส่วนสำคัญในการออกเดินทางเพื่อแสวงหามนุษย์ ที่จะมาช่วยกอบกู้อาณาจักร นอกจากนี้ อัทเทรอูยังเป็นผู้ช่วยเหลือให้บาสเตียนสามารถกลับคืนสู่โลกมนุษย์ได้สำเร็จอีกด้วย จึงอาจกล่าวได้ว่าอัทเทรอูคือ ภาพของวีรบุรุษในอุดมคติ ผู้มีความกล้าหาญและมีเมตตาธรรม ขณะที่บาสเตียนตัวเอกของเรื่อง คือตัวแทนวีรบุรุษตามอย่างโลกจริง อันสะท้อนภาพมนุษย์สามัญที่แม้จะผิดพลั้งบ้างแต่ก็สามารถเป็นวีรบุรุษได้ตราบเท่าที่เขาสำนึกตนได้ การเสนอวีรบุรุษในมิติที่หลากหลายเช่นนี้ เราจะไม่พบในวรรณกรรมเรื่องใดๆของดาห์ลเลย

ประเด็นที่เกี่ยวกับตัวละครเอกที่สำคัญอีกประการคือ ตัวละครเอกที่เป็นเด็กในเรื่องเล่าของดาห์ลและเอนเดอ ส่วนใหญ่มักถูกผู้แต่งกำหนดหรือนำเสนอในลักษณะของตัวละครเอกที่มีความโดดเดี่ยวหรือเป็นกำพร้า อันเป็นอีกลักษณะที่มักพบเห็นในวรรณกรรมสำหรับเด็ก

> (...) in many children's stories parents are absent, no longer living, or no longer functioning. [41]

เราจะพบความคล้ายคลึงกันในงานเขียนของดาห์ลและเอนเดอ กล่าวคือโซฟีจากเรื่อง ***The BFG*** ของดาห์ล และโมโม่จากเรื่อง ***Momo*** ของเอนเดอ ต่างเป็นเด็กที่อาศัยอยู่ในสถานสงเคราะห์เด็กกำพร้า แต่ต่อมาทั้งสองก็ได้เดินทางออกจากที่นั่นเพื่อเริ่มต้นชีวิตใหม่ รายแรกถูกยักษ์ใจดีลักพาตัวออกมา ส่วนรายหลังหนีออกมาด้วยตนเอง

นอกจากนี้ ยังมีลักษณะของตัวละครเด็กอีกแบบคือ เด็กแม้จะมีครอบครัวแต่ก็เหมือนไม่มี เนื่องจากขาดความรักและการดูแลเอาใจใส่ซึ่งเด็กพึงได้รับจากพ่อแม่ เช่น มาทิลดา จากเรื่อง ***Matilda*** ของดาห์ล เป็นเด็กที่พ่อแม่รังเกียจและไม่เคยสนใจไยดีในตัวเธอเลย หรือตัวละครของเอนเดอ คือบาสเตียนจากเรื่อง ***The Neverending Story*** เป็นเด็กชายที่ต้องสูญเสียแม่ แม้ยังมีพ่ออยู่แต่พ่อก็กลายเป็นคนเก็บตัวและสนใจแต่การงาน เพื่อให้ตนลืมความทุกข์ใจจากการที่ต้องสูญเสียภรรยา จนละเลยการใส่ใจในตัวบุตรชาย

---

[41] Carl M. Tomlinson, ***Essentials of Children's Literature***, 2nd ed., p. 30.

ทั้งนี้ เรื่องที่ตัวละครเด็กต้องเผชิญกับความสูญเสียทั้งพ่อและแม่และกลายเป็นเด็กกำพร้าก็มีกล่าวถึงในงานของดาห์ลด้วยเช่นกัน ได้แก่ เด็กชายเจมส์ในเรื่อง ***James and the Giant Peach*** พ่อแม่ของเจมส์ถูกแรดตัวขนาดมหึมาซึ่งหนีออกจากสวนสัตว์ในกรุงลอนดอนฆ่าตาย

> Then, one day, James's mother and father went to London to do some shopping, and there a terrible thing happened. Both of them suddenly got eaten up (in full daylight, mind you, and on a crowded street) by an enormous angry rhinoceros which had escaped from the London Zoo.[42]

และเด็กชายจากเรื่อง ***The Witches*** นั้นต้องสูญเสียพ่อและแม่พร้อมๆกันจากอุบัติเหตุทางรถยนต์

> (...), my parents took me as usual to spend Christmas with my grandmother in Norway. And it was over there, while my father and mother and I were driving in icy weather just north of Oslo, that our car skidded off the road and went tumbling down into a rocky ravine. My parents were killed. I was firmly strapped into the back seat and received only a cut on the forehead.[43]

อย่างไรก็ดี ประเด็นการนำเสนอความตายในวรรณกรรมสำหรับเด็กนั้น นับว่าเป็นเรื่องน่าคิด เนื่องจากมีการถกเถียงกันมานานถึงความเหมาะสมของการบอกเล่าเรื่องอันน่าสลดนี้ในบริบทของเรื่องสำหรับเด็ก ตามความเห็นของนักวิชาการจำนวนไม่น้อยมองว่า ความตายเป็นเรื่องต้องห้าม แต่สำหรับนักเขียนแฟนตาซีสำหรับเด็กผู้มีชื่อเช่น C.S. Lewis นั้นไม่เห็นด้วยกับแนวคิดดังกล่าวเนื่องจากอาจเป็นการลวงเด็กจนเด็กไม่สามารถทำใจให้ยอมรับได้เมื่อต้องเผชิญกับความเป็นจริงของชีวิต (to give children a false impression and feed them on escapism in the bad sense.)[44] นอกจากนี้ J.K. Rowling นักเขียนนิยายแฟนตาซีเด็กคนสำคัญในปัจจุบัน เจ้าของผลงานหนังสือชุด ***Harry Potter*** ก็ได้กล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ด้วยเช่นกัน

---

[42]Roald Dahl, ***James and the Giant Peach***, p. 7.

[43]Roald Dahl, ***The Witches*** (London: Puffin Books, 1985), p. 13.

[44]C.S. Lewis, "On Three Ways of Writing for Children," in ***Only Connect: Readings on Children's Literature***, ed. Sheila A. Egoff, p. 216.

(...) เด็กๆและเยาวชนของเราก็ต้องพบกับเหตุการณ์อันน่าเศร้าเช่นนี้ ทั้งที่เกิดกับคนในครอบครัวหรือเพื่อนรักของเขา นี่คือความจริงในชีวิต แม้ว่ามันจะโหดร้ายไม่ใช่หรือ [45]

การนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นตามความเป็นจริงของชีวิตคือสิ่งที่นักเขียนวรรณกรรมสำหรับเด็กเริ่มตระหนักถึง นอกจากจะเป็นการแสดงออกถึงความไม่เสแสร้งของนักเขียนแล้ว ยังอาจเป็นการดีในการเตรียมความพร้อมให้แก่เด็กก่อนที่จะต้องเผชิญหน้ากับเรื่องเหล่านี้ในชีวิตจริง

เอนเดอได้กล่าวถึงเรื่องนี้ ในลักษณะของปัญหาที่เกิดขึ้นจริง ผู้อ่านตัวน้อยคนใดคนหนึ่งของเขาอาจประสบชะตากรรมเช่นเดียวกันกับตัวละคร หากแต่เอนเดอก็ได้ปลอบโยนด้วยการให้ความหวังซึ่งในท้ายที่สุดแล้ว แม้จะต้องสูญเสียความรักจากแม่ไปตลอดกาล แต่ตัวละครเอกก็สามารถได้รับความรักจากพ่อกลับคืนมา

ส่วนดาห์ลนั้น แม้จะกล่าวถึงเรื่องของความสูญเสียเช่นกันหากแต่มิใช่ประเด็นหลักที่เขาต้องการนำเสนอ ดาห์ลจึงเพียงแต่กล่าวถึงและผ่านไปยังเรื่องอื่นอย่างรวดเร็ว นอกจากนี้ สำหรับความตายที่เกิดขึ้น ดาห์ลยังได้กลบเกลื่อนทำให้ดูเหมือนเป็นเรื่องน่าขันดังที่เกิดขึ้นในเรื่อง ***James and the Giant Peach*** ซึ่งกำหนดให้แรดทำร้ายพ่อและแม่จนตายกลางกรุงลอนดอน

การนำเสนอภาพตัวละครเอกในลักษณะของเด็กผู้โดดเดี่ยวซึ่งขาดพ่อและแม่คอยดูแลและประคับประคองนั้น ถือเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่สำคัญซึ่งเอื้อต่อการผลักดันให้ตัวละครเอกต้องออกเดินทางสู่การผจญภัยและสร้างวีรกรรม อันยังผลให้ได้รับการเชิดชูความสามารถและแสดงความเป็นวีรบุรุษของตัวละครได้อย่างเด่นชัด

เมื่อพิจารณาวรรณกรรมแฟนตาซีเด็กของทั้งดาห์ลและเอนเดอแล้วพบว่าในการสร้างภาพตัวละครเอก สิ่งที่ทั้งสองใส่ใจและให้ความสำคัญคือ การสรรหากลวิธีต่างๆในการเรียกร้องความสนใจจากผู้อ่านซึ่งมีความคล้ายคลึงกัน กล่าวคือ ตัวละครเอกมักจะเป็นเด็กที่มีชีวิตโดดเดี่ยวลำพัง หรือเป็นเพียงเด็กธรรมดาที่ไม่มีความภาคภูมินักกับรูปลักษณ์ภายนอกซึ่งไร้ความสง่างามขาดความน่ารักใคร่และน่าเอ็นดู ขณะเดียวกันสารที่ดาห์ลและเอนเดอต่างเห็นพ้องและบอกกับผู้อ่านเด็กผ่านภาพของตัวละครเอกก็คือ เงื่อนไขสำคัญที่ทำให้ใครสักคนได้รับการยกย่องและได้เชิดชูให้เป็นวีรบุรุษนั้น มิได้เกิดจากภาพที่ปรากฏภายนอก หากเป็นความดีงามซึ่งมาจากจิตใจนั่นเอง

---

[45]เจ. เค.โรว์ลิ่ง, ***แฮรรี่ พอตเตอร์กับถ้วยอัคนี***, แปลโดย งามพรรณ เวชชาชีวะ (กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์, 2544), หน้า 5.

3.3.2. การสร้างตัวละครคู่ขัดแย้งด้วยภาพขาว-ดำ

ในการนำเสนอเรื่อง สิ่งซึ่งเสมือนเครื่องชูรสอันทำให้เรื่องราวสามารถดำเนินไปได้อย่างไม่จืดชืดนั้น มักเกิดจากการที่นักเขียนอุปโลกน์ตัวละครซึ่งเป็นคู่ของความขัดแย้งขึ้น คู่ขัดแย้งดังกล่าวแท้จริงก็คือการเผชิญหน้ากันระหว่างตัวละครเอกกับตัวละครคู่ปฏิปักษ์หรือคู่อริ ซึ่งภาษาวรรณกรรมเรียกคู่ขัดแย้งนี้ว่า "protagonist" และ "antagonist" ตามลำดับ

ในวรรณกรรมสำหรับเด็ก ดังที่ได้กล่าวไว้แล้วว่า แม้มิใช่กฎตายตัวที่ว่าเรื่องเด็กต้องมีเด็กเป็นตัวละครเอก แต่นักเขียนโดยมากก็ยอมจำนนต่อแนวคิดดังกล่าวด้วยความเต็มใจ จะเนื่องด้วยเป็นการเอื้อต่อการบรรลุถึงสิ่งที่นักเขียนคาดหวังไว้ และง่ายต่อการยอมรับของเด็กผู้อ่านหรือจะด้วยเหตุผลอื่นใดก็ตาม หากการอาศัยเด็กเป็นตัวละครเอกคือภาพปกติที่ปรากฏเสมือนข้อตกลงซึ่งเป็นที่ยอมรับกันทั้งจากฝ่ายของผู้อ่านและผู้เขียน

สำหรับตัวละครซึ่งเราเรียกกันว่า ฝ่ายปฏิปักษ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องแนวแฟนตาซีนั้น มักจะเป็นตัวละครที่มีความแปลก พิสดาร และถูกสมมติขึ้นโดยที่ไม่มีอยู่จริงบนโลก ในประเด็นนี้เราจะพบอิทธิพลที่เทพนิยายมีต่อเรื่องแฟนตาซี ด้วยเหตุที่ตัวละครฝ่ายปฏิปักษ์ในเทพนิยายซึ่งมักเป็น ยักษ์ แม่มด หรือมังกร ก็คือตัวละครปฏิปักษ์ของตัวเอกในงานแฟนตาซีสำหรับเด็กเช่นกัน

> In many fantasy tales of the nineteenth and twentieth centuries the tension between good and evil, light and dark, is drawn absolutely clearly, as a battle, the good guys on one side and the bad guys on the other, (...).[46]

ในงานเขียนแฟนตาซีสำหรับเด็กนั้น ตัวละครซึ่งขัดแย้งกันจะมักถูกนำเสนอผ่านกระบวนภาพแบบขาวและดำ อันเป็นการเสนอภาพตัวละคร 2 ฝ่ายที่ตรงข้ามกันอย่างสุดขั้ว ทั้งในรูปลักษณ์และพฤติกรรม และด้วยเหตุที่สารซึ่งผู้เขียนส่งตรงถึงผู้อ่านที่เป็นเด็กนั้น เน้นหนักไปในเรื่องของความดีปะทะกับความชั่ว เพื่อเป็นข้อคิดเตือนใจเด็ก ยังผลให้นักเขียนต้องปั้นแต่งตัวละครขึ้นมาเพื่อใช้เป็นตัวแทนสื่อถึงแนวคิดดังกล่าว ดังนั้นตัวละครคู่ขัดแย้งที่ปรากฏในงานแฟนตาซีเด็กจึงมักเป็น

---

[46]Ursula K. Le Guin, "The Child and the Shadow," in ***The Openhearted Audience: Ten Authors Talk about Writing for Children***, ed. Virginia Harviland (Washington: Library of Congress,1980), p. 110.

การปะทะกันระหว่างตัวเอกผู้เป็นเด็กที่จิตใจดีงามกับตัวละครคู่อริที่มีจิตใจหยาบช้าซึ่งแสดงออกผ่านพฤติกรรมอันชั่วร้าย

ในเรื่อง *Jim Button and Luke the Engine Driver* เอนเดอเสนอภาพของความขัดแย้งระหว่างตัวเอกกับตัวละครอื่นๆมากมาย หากแต่อริร้ายซึ่งเป็นเป้าหมายของเรื่องที่ตัวเอกซึ่งเป็นเด็กดีอย่างจิมต้องปราบปรามคือมังกรอารมณ์ร้ายชื่อ ฟันยื่น (Mrs. Grindtooth) ที่กระทำผิดด้วยข้อหากักขัง หน่วงเหนี่ยว และมักลงโทษเด็กด้วยความรุนแรงโดยมีไม้เรียวเป็นอาวุธ

> At this desk sat an especially nasty dragon. It was quite a bit bigger than Emma, but very thin. Its mouth came to a point and was covered with warts and prickles. Small, sharp eyes blinked through spectacles, and in its hand it held a cane which it constantly swished through the air.[47]

นอกจากมังกรจะมีรูปลักษณ์ที่น่าเกลียดแล้ว มังกรตัวร้ายตัวนี้ยังมีจิตใจโหดร้ายและมักแสดงอารมณ์เกรี้ยวกราดต่อชีวิตน้อยๆที่อยู่รอบข้างเสมอ

> The monster got up, came over to the boy, and beat him furiously with the cane. The little Red Indian's eyes were full of tears, (...). [48]

เด็กหญิง ตัวเอกผู้มีจิตใจดีและห่วงใยในสวัสดิภาพของเด็กด้วยกัน ที่กำลังถูกคุกคามจากเหล่ายักษ์ร้าย ในเรื่อง *The BFG* เป็นอีกผู้หนึ่งที่ต้องเผชิญหน้ากับคู่อริซึ่งมีรูปร่างใหญ่โต นั่นคือยักษ์ร้ายผู้มีจิตใจเหี้ยมโหด 9 ตนอันได้แก่ ยักษ์กินก้อนเนื้อ (The Meatdripper) ที่มีพฤติกรรมอันโหดร้ายจับมนุษย์กินเป็นอาหาร

> ' The Meatdripping Giant is preferring to pretend he is a big tree growing in the park. He is holding great big branches over his head, and there he is waiting until some happy families is coming to have a picnic under the spreading tree.

---

[47]Michael Ende, *Jim Button and Luke the Engine Driver*, trans. Anthea Bell, p. 161.

[48]Ibid., p. 162.

> The Meatdripping Giant is watching them as they lay out their little picnic. But in the end it is the Meatdripper who is having the picnic.' [49]

ชื่อยักษ์อื่นๆได้แก่ ยักษ์กินเนื้อ (The Fleshlumpeater) ยักษ์กินเด็ก (The Childchewer) ยักษ์กินกระดูก (The Bonecruncher) ยักษ์จับคน (The Manhugger) ยักษ์กินสาว (The Maidmasher) ยักษ์กินเครื่องใน (The Gizzardgulper) ยักษ์กินเลือด (The Bloodbottler) และยักษ์ปักหลั่น (The Butcher Boy) ชื่อของยักษ์เหล่านี้ ย่อมบ่งบอกถึงลักษณะจำเพาะในความดุร้ายของยักษ์แต่ละตนได้เป็นอย่างดี

The Witches เป็นเรื่องราวของเด็กชายผู้มีจิตใจดีงามซึ่งต้องหาทางในการรับมือกับศัตรูตัวฉกาจ แม้ว่าศัตรูที่เด็กน้อยพานพบนั้นจะมิได้มีรูปร่างที่ใหญ่โตดังในเรื่องสองเรื่องข้างต้น หากแต่ศัตรูดังกล่าวกลับเป็นผู้มีอิทธิฤทธิ์ซึ่งยากจะต้านทานนั่นคือบรรดาแม่มดที่มีรูปลักษณ์น่าเกลียดและมากด้วยเวทมนตร์อันชั่วร้ายเพื่อใช้กำจัดเด็กๆให้หมดไปจากโลก

> That face of hers was the most frightful and frightening thing I have ever seen. (...). It was so crumpled and wizened, so shrunken and shrivelled, it looked as though it had been pickled in vinegar. (...), I could see the skin all cankered and worm-eaten, as though maggots were working away in there.[50]

แม่มดไม่มีนิ้วเท้า ขณะเดียวกันที่นิ้วมือกลับมีกรงเล็บสีน้ำตาลที่น่าเกลียดและแหลมคม

> There now appeared in front of me row upon row of bald female heads, a sea of naked scalps, every one of them red and itchy-looking from being rubbed by the linings of the wigs. [51]

ภาพของแม่มดที่ไร้ผม เป็นการเปลี่ยนแปลงรูปโฉมแม่มดใหม่ให้เข้ายุคสมัย โดยทำให้นึกถึงทรงผมที่หญิงสาวสมัยใหม่นิยมโกนศีรษะโล้น

---

[49]Roald Dahl, ***The BFG***, p. 77.

[50]Roald Dahl, ***The Witches***, p. 6.

[51]Ibid., p. 70.

นอกจากการที่เด็กต้องสู้รบกับคู่อริซึ่งเป็นสัตว์สมมติหรืออมนุษย์ที่ปรากฏในเทพนิยายแล้ว ดาห์ล ยังได้สร้างความขัดแย้งของเด็ก ตัวเอกที่มีต่อฝ่ายตรงข้ามซึ่งเป็นเด็กที่อยู่ในวัยเดียวกัน กล่าวคือ เป็นการสร้างภาพที่ขัดแย้งระหว่างตัวละคร 2 ฝ่ายที่เป็นเด็กเหมือนกัน หากแต่ต่างด้วยอุปนิสัย และการกระทำอันตรงข้ามกันโดยสิ้นเชิง ดังปรากฏในเรื่อง ***Charlie and the Chocolate Factory*** เด็กดีเช่นชาร์ลีขณะที่ได้รับเชิญให้เข้าไปชมโรงงานช็อคโกแล็ต ชาร์ลีต้องอยู่ท่ามกลาง วงล้อมของบรรดาเด็กที่มีพฤติกรรมทรามถึง 4 คนได้แก่ เด็กหญิงไวโอเล็ต โบรีการ์ด (Violet Beauregarde) เด็กหญิงผู้มีชีวิตอยู่กับการเคี้ยวหมากฝรั่ง

> (...), before Mr. Wonka could stop her, she shot out a fat hand and grabbed the stick of gum out of the little drawer and popped it into her mouth. At once, her huge well-trained jaws started chewing away on it like a pair of tongs.[52]

ออกัสตัส กลูป (Augustus Gloop) เด็กชายจอมตะกละซึ่งพอเห็นลำธารภายในโรงงานที่มีน้ำ ช็อคโกแล็ตหล่อเลี้ยงก็รีบกระโจนลงไปหมายดื่มกินด้วยกิริยาที่ไม่สำรวม

> (...) Augustus was deaf to everything except the call of his enormous stomach. He was now lying full length on the ground with his head far out over the river, lapping up the chocolate like a dog.[53]

ไม้ค์ ทีวี (Mike Teavee) เด็กหน้าจอผู้ใช้ชีวิตอยู่เพื่อดูโทรทัศน์แต่เพียงอย่างเดียว เมื่อเขาเป็นเด็กผู้ โชคดีได้รับเชิญไปยังโรงงานช็อคโกแล็ต จึงมีนักข่าวเข้ามาขอสัมภาษณ์ แต่เด็กน้อยได้ตอบปฏิเสธ อย่างไร้เยื่อใยด้วยเหตุเพราะกำลังชมโทรทัศน์

> "'Quiet!' he shouted, when someone tried to tried to ask him a question. 'Didn't I *tell* you not to interrupt! This show's an absolute whiz-banger! It's terrific! I watch all of them every day, even the crummy ones, where there's no shooting. I like the gangsters best. They're terrific, those gangsters! Especially when they

---

[52]Roald Dahl, ***Charlie and the Chocolate Factory*** (New York: Puffin Books, 1998), p. 95.

[53]Ibid., p. 72.

start pumping each other full of lead, or flashing the old stilettos, or giving each other the one-two-three with their knuckle-dusters! Oh boy, what wouldn't I give to be doing that myself! It's the *life*, I tell you! It's terrific!'" [54]

และ เวรูก้า ซอลท์ (Veruca Salt) เด็กหญิงที่เอาแต่ใจตนเนื่องด้วยถูกตามใจโดยผู้ปกครองจนเคยตัว เมื่อเด็กน้อยได้ข่าวเกี่ยวกับตั๋วทองที่แนบอยู่ในห่อของแท่งช็อคโกแล็ตซึ่งสามารถใช้เป็นบัตรเชิญในการเข้าไปชมโรงงานช็อคโกแล็ตลึกลับ เวรูก้าก็ร้องงอแงอยากได้ ผู้ปกครองจึงต้องทุ่มเงินในการกว้านซื้อช็อคโกแล็ตเพื่อค้นหาตั๋วทองดังกล่าวให้แก่เธอ

(...) My little Veruca got more and more upset each day, and every time I went home she would scream at me, '*Where's my Golden Ticket! I want my Golden Ticket!*' And she would lie for hours on the floor, kicking and yelling in the most disturbing way. Well, sir, I just hated to see my little girl feeling unhappy like that, so I vowed I would keep up the search until I'd got her what she wanted. [55]

อย่างไรก็ตาม ภาพความเหลวไหลและพฤติกรรมอันน่ารังเกียจของเด็กเหล่านี้ คือเครื่องมือที่ดาห์ลใช้แฝงนัยยะเพื่อสื่อถึงความผิดพลาดของผู้ใหญ่ในการเลี้ยงดูอบรมสั่งสอนเด็ก

การผูกปมความขัดแย้งในเด็กที่มีต่อผู้ใหญ่ เป็นลักษณะหนึ่งที่มีให้พบเห็นไม่บ่อยนัก เนื่องจากในวรรณกรรมเด็กโดยมาก จะเน้นการสานสัมพันธ์ฉันมิตรระหว่างเด็กและผู้ใหญ่ด้วยแนวคิดที่ว่า ผู้ใหญ่คือความหวังและเป็นที่พึ่งยามยากสำหรับเด็ก แต่เมื่อพิจารณาแล้วจะพบว่าลักษณะดังกล่าวคือสิ่งที่ปรากฏอย่างซ้ำๆในเรื่องเล่าของดาห์ล ภาพของป้าใจยักษ์ 2 คนคือป้าสปันจ์ (Sponge) และป้าสไป๊เค่อร์ (Spiker) ผู้มีจิตใจทารุณได้แม้แต่กับเจมส์หลานชายผู้กำพร้าของตน ในเรื่อง ***James and the Giant Peach*** หรือภาพของเด็กชายจอร์จใน ***George's Marvelous Medicine*** ซึ่งพยายามทำทุกวิถีทางในการที่จะกำจัดย่า ญาติผู้ใหญ่ของตน คืออีกหนึ่งตัวอย่างซึ่งแสดงถึงความชั่วร้ายของผู้ใหญ่ ไม่เว้นแม้แต่ผู้เป็นญาติของเด็กเอง

นอกจากเด็กๆจะต้องระแวดระวังภัยจากศัตรูที่อาจแฝงตัวอยู่ภายในบ้านของตนแล้ว สถานศึกษาใน ***Matilda*** คือเสียงสะท้อนจากดาห์ลที่บอกให้รู้ว่า ความชั่วร้ายมีอยู่ทั่วทุกหนแห่งใน

---

[54]Ibid., pp. 33-34.

[55]Ibid., pp. 24-25.

โลกใบนี้ ครูเขาวัวผู้ซึ่งน่าจะทำหน้าที่คอยดูแลปกป้องนักเรียน กลับกระทำการอันร้ายกาจและขาดความปราณีต่อมาทิลดา เด็กนักเรียนผู้ซึ่งไม่มีความผิด

การให้ภาพของปฏิปักษ์ซึ่งเป็นผู้ใหญ่ที่ชั่วร้าย นอกจากดาห์ลแล้ว ในงานของเอนเดอ เรื่อง *Momo* ก็มีแสดงไว้เช่นกันผ่านตัวละครที่เรียกว่าผู้ชายสีเทา

> (...), she [Momo] gave a little start of surprise. Parked close by, not that she had heard it drive up, stood smart grey car. In it sat a man wearing a suit as grey as a spider's web and a stiff, round bowler hat of the same colour. He was smoking a small grey cigar, and his face, too, was as grey as ashes.[56]

ผู้ชายสีเทาสวมบทบาทของโจรขโมยเวลา ทำให้ผู้คนในเมืองใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันอย่างไร้สุข เนื่องจากไม่มีเวลาให้กัน ตัวละครนี้คืออริร้ายที่เด็กหญิงโมโม่ต้องกำจัด อย่างไรก็ตาม หากพิจารณาให้ถ้วนถี่จะพบว่า แท้จริงแล้วสิ่งซึ่งซ่อนอยู่ภายในปฏิปักษ์รูปลักษณ์นี้ หาใช่ความชั่วร้ายอันเกิดในตัวผู้ใหญ่เช่นเดียวกับที่ดาห์ลมักนำเสนอไม่ หากแต่ผู้ชายสีเทาคือตัวละครสมมติ ซึ่งเป็นตัวแทนแนวคิดนามธรรมบางประการในสังคมซึ่งไม่น่าไว้ใจตามสายตาของเอนเดอ

สีขาวตามคตินิยม คือสีที่บ่งบอกถึงความบริสุทธิ์ ดังนั้นตัวละครที่สื่อด้วยภาพสีขาว จึงเป็นตัวละครผู้มีความดีงาม เราจะพบว่าทั้งดาห์ลและเอนเดอนั้นต่างเลือกที่จะให้ตัวละครเอกที่เป็นเด็กสวมใส่ชุดขาว เพราะเด็กในความคิดของเขาคือความดี ยกเว้นในกรณี *Charlie and the Chocolate Factory* ที่ดาห์ลได้ให้ภาพของเด็กจิตใจทราม แต่ทั้งนี้ดาห์ลถือโทษว่าเป็นความผิดพลาดของผู้ใหญ่ที่สอนเด็กไม่เป็น

นอกจากนี้ เป็นที่ทราบกันดีว่าคู่ตรงข้ามของสีขาวก็คือความดำมืดอันเป็นคตินิยมของความชั่วร้าย และด้วยความเข้มข้นของภาพที่ดำนั้น ย่อมหมายความว่าตัวละครที่เป็นตัวแทนสีดำคือผู้ที่มีความอัปลักษณ์ในจิตใจและแสดงออกผ่านพฤติกรรมทราม ตัวละครที่ร้ายกาจอย่างที่สุดเช่นนี้ จึงมักไม่ได้รับโอกาสในการแก้ไขความผิดพลาดและจะต้องถูกกำจัดทิ้งไป ในทำนองเดียวกัน สำหรับตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นด้วยภาพขาวที่มีความดีพร้อมนั้น ผู้อ่านจะไม่พบน้ำเสียงในเชิงตำหนิจากผู้เขียนต่อตัวละครลักษณะนี้เลย

การสร้างตัวละครคู่ขัดแย้งโดยอาศัยภาพสีขาว อันสื่อถึงความดีงามและสีดำที่บ่งบอกถึงความชั่วร้าย จึงเป็นวิธีการในการนำเสนอตัวละครวิธีหนึ่ง ซึ่งนอกจากจะช่วยร่นเวลาในการทำ

---

[56]Michael Ende, *Momo*, trans. J. Maxwell Brownjohn, p. 83.

ความเข้าใจของผู้อ่านและการเข้าสู่เนื้อความสำคัญของผู้เขียนแล้ว ยังช่วยป้องกันการเข้าใจผิดอันเกิดจากภาพที่คลุมเครือ ซึ่งผู้อ่านที่เป็นเด็กอาจไม่เข้าใจ และในท้ายที่สุดแล้ว ดาห์ลและเอนเดอต่างสรุปตรงกันว่า ความดีย่อมชนะความชั่ว สีขาวย่อมเจือจางความดำมืดให้อ่อนลงได้

3.3.3. การสร้างตัวละครรองในบทบาทผู้ช่วยเหลือ

เป็นที่ยอมรับกันว่า แม้เด็กจะเก่งกล้าหรือฉลาดหลักแหลมเพียงไร แต่ยังอ่อนประสบการณ์ต่อโลก เด็กยังคงต้องการความช่วยเหลือและคำแนะนำในอันที่จะประคับประคองชีวิตไปสู่ความสำเร็จ เมื่อนักเขียนเลือกที่จะใช้เด็กเป็นตัวละครเอกในงานของตน สิ่งหนึ่งที่นักเขียนไม่ลืมเลือนเช่นกันคือการสร้างตัวละครรองขึ้น เพื่อแสดงบทบาทสนับสนุนตัวละครเอกซึ่งเป็นเด็ก ให้สามารถต่อกรกับศัตรูตัวฉกาจและก้าวไปสู่ความเป็นวีรบุรุษของเรื่องได้ ในที่นี้ผู้วิจัยจะเลือกพิจารณาเฉพาะตัวละครที่มีบทบาทเด่นต่อเส้นทางการเป็นวีรบุรุษของตัวละครเอกเท่านั้น

3.3.3.1. ตัวละครรองที่เป็นมนุษย์

ในงานเขียนแฟนตาซีของดาห์ลและเอนเดอ ข้อสังเกตประการหนึ่งที่น่าสนใจคือ ตัวละครเอกในรูปลักษณ์ของเด็กมักขาดเพื่อนสนิทและคู่หูในการผจญภัยที่เป็นเด็กในวัยเดียวกัน เหตุผลหนึ่งที่น่าจะอธิบายประเด็นนี้ได้อย่างไม่ขัดเขินนักคือ เด็กที่เป็นตัวละครเอกมิใช่เด็กในฐานะปัจเจกบุคคล หากแต่ตัวละครดังกล่าวคือตัวแทนของเด็กทุกคนบนโลก และเนื่องจากเด็กยังมิใช่ผู้ชำนาญการใช้ชีวิตนัก มนุษย์ผู้ซึ่งมากประสบการณ์กว่าจึงเป็นทางเลือกที่นักเขียนมักกำหนดให้เป็นตัวละครที่ปรึกษาหรือผู้คอยช่วยเหลือและยืนเคียงข้างเด็ก

เราจะพบความสัมพันธ์ของตัวละครญาติผู้แก่ชรากับเด็กบ่อยครั้งในเรื่องเล่าสำหรับเด็กในงานของดาห์ลเช่นเรื่อง *The Witches* และ *Charlie and the Chocolate Factory* ตัวละครผู้ชราภาพได้แสดงบทบาทสำคัญในการปลุกปลอบและให้คำแนะนำแก่ตัวละครเอกซึ่งเป็นหลานตัวน้อยผู้เยาว์ต่อโลก

ปู่โจ (Joe) ในเรื่อง *Charlie and the Chocolate Factory* คือผู้ให้ข้อมูลแก่ชาร์ลี เกี่ยวกับโรงงานช็อคโกแล็ตอันลึกลับของนายวองก้า นอกจากการที่โรงงานตั้งอยู่ใกล้บ้านซึ่งสามารถเรียกร้องความสนใจจากเขาได้ระดับหนึ่ง แต่ปู่โจ ก็คือปัจจัยที่คอยย้ำและกระตุ้นเตือนให้ ชาร์ลี สนใจและอยากที่จะเข้าไปสัมผัสกับโรงงานแห่งนี้อยู่ตลอดด้วยการเล่าเรื่องที่เกี่ยวกับสถานที่แห่งนั้นให้เขาฟัง และเมื่อโอกาสที่ ชาร์ลีจะสามารถเข้าไปในโรงงานนั้นได้ถูกปิดลง เนื่องด้วยเขาไม่พบตั๋ว

ทองในห่อช็อคโกแลตอันเป็นเพียงความหวังเดียว ปู่คือผู้คอยปลุกปลอบและสร้างโอกาสให้แก่เด็กน้อยอีกครั้งด้วยการควักเงินเก็บที่มีเพียงน้อยนิดเพื่อซื้อช็อคโกแล็ตแท่งใหม่

> The old man gave Charlie a sly grin, and then he started rummaging under his pillow with one hand; and when the hand came out again, there was an ancient leather purse clutched in the fingers. Under cover of the bedclothes, the old man opened the purse and tipped it upside down. Out fell a single silver ten-cent piece.[57]

แม้จะต้องพบกับความพลาดหวังอีกและในที่สุดแม้การพบตั๋วทองของชาร์ลี จะได้มาจากการซื้อแท่งช็อคโกแล็ตด้วยเงินที่เขาเก็บได้อย่างบังเอิญ แต่ด้วยความรักและการเสียสละของปู่ที่พร้อมจะช่วยให้หลานไปถึงฝั่งฝัน ปู่จึงเป็นผู้เหมาะสมที่สุดที่จะเป็นเพื่อนร่วมเดินทางเข้าเยี่ยมชมโรงงานกับชาร์ลี

ส่วนเรื่อง *The Witches* คุณยายผู้สูงอายุต้องรับเลี้ยงดูหลานชายซึ่งเป็นตัวเอกของเรื่อง เมื่อเขาต้องสูญเสียพ่อและแม่พร้อมๆกันจากอุบัติเหตุทางรถยนต์ ระหว่างที่พักอาศัยอยู่ด้วยกันนั้น ยายมักจะเล่าเรื่องเกี่ยวกับแม่มดให้หลานฟังด้วยความรู้อันเชี่ยวชาญ และเมื่อเด็กชายต้องประสบกับสถานการณ์ที่จำต้องเผชิญหน้ากับกลุ่มของแม่มดจริงๆ ความรู้ที่ได้ยินได้ฟังจากยายจึงเสมือนเครื่องยึดเหนี่ยวที่ทำให้เด็กชายยังคงตั้งสติได้แม้ว่าจะตกใจอย่างสุดขีดก็ตาม ภายหลังเมื่อเด็กชายถูกแม่มดทำร้ายด้วยการสาปเขาให้กลายเป็นหนู มุ่งมั่นที่จะแก้แค้นและกวาดล้างบรรดาแม่มดให้สิ้นซากเพื่อไม่ให้ไปทำร้ายเด็กคนอื่นๆได้อีก ภารกิจดังกล่าวก็ได้รับการสนองตอบด้วยความร่วมมือและการช่วยเหลือจากยายของเขา

> " I've got it!" my grandmother cried. With me in her hand, she rushed back into her own room and began rummaging in the chest-of-drawers. She came out with a ball of blue knitting-wool. One end of it was attached to some needles and a half-finished sock she had been knitting for me. " This is perfect," she said. " I shall put you in the sock and lower you down on to The Grand High

---

[57]Roald Dahl, ***Charlie and the Chocolate Factory***, p. 35.

Witch's balcony. But we must *hurry*! Any moment now that monster will be returning to her room!"[58]

เด็กน้อยในร่างหนู จึงชโมยยาเปลี่ยนสภาพ เพื่อมาใช้จัดการกับเหล่าแม่มดได้สำเร็จ และแม้ว่าท้ายที่สุดแล้วเด็กชายไม่สามารถคืนร่างเดิมต้องกลายเป็นหนูตัวกระจิดริดไปชั่วชีวิต ยายก็ไม่ได้แสดงอาการรังเกียจและยังคงรักเขาเช่นเดิม

จากตัวอย่างทั้งสองเรื่องข้างต้น ญาติผู้ชราภาพอันได้แก่ ปู่และยาย นับว่าสามารถทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยเหลือตัวเอกที่เป็นเด็กชายตัวเล็กๆได้ดี ด้วยความที่มีสายสัมพันธ์กันทางเครือญาติความใกล้ชิดและความผูกพันจึงเกิดโดยที่ผู้เขียนไม่ต้องคอยเฝ้าฟูมฟักให้เสียเวลา ในอันที่จะให้ผู้อ่านเกิดความเชื่อมั่นในความปรารถนาดีที่มีต่อกันระหว่างตัวละครทั้งสองฝ่าย หากแต่ด้วยความชรา ลักษณะของการใช้เรี่ยวแรงเพื่อปกป้องตัวเอกซึ่งเป็นหลานจึงถูกตัดทิ้งไป ดังนั้นบทบาทการช่วยเหลือจึงคงไว้ในลักษณะที่เป็นผู้ช่วยเปิดทาง ให้โอกาส และคอยปลอบโยนซึ่งน่าจะเป็นลักษณะสำคัญของความช่วยเหลือที่ตัวละครเอกจะได้รับจากตัวละครรองผู้มากประสบการณ์ในรูปลักษณ์นี้

ความสัมพันธ์ระหว่างรูปลักษณ์ของตัวละครรองกับการแสดงออก นับว่าเป็นสิ่งที่ผู้เขียนคำนึงถึง ตัวละครรองผู้ชราภาพนั้นย่อมตรงข้ามกับตัวรองที่มีอายุน้อย ด้วยฝ่ายหลังนั้นย่อมแข็งแรงกว่า ข้อจำกัดในการแสดงออกถึงความช่วยเหลือตัวเอกจึงมีน้อยกว่าเช่นกัน จากงานเขียนของเอนเดอเรื่อง ***Jim Button and Luke the Engine Driver*** ผู้ช่วยของเด็กน้อยจิม ตัวละครเอกตามท้องเรื่องคือ ลุก คนขับหัวรถจักรผู้ใจดี ผู้ที่จิมนับถือเสมือนหนึ่งพ่อและเป็นเพื่อนร่วมผจญภัยผู้ไม่เคยทอดทิ้งกันในการเดินทางไปยังเมืองมังกรเพื่อปลดปล่อยองค์หญิงลีซี (Li Si) ให้พ้นจากเงื้อมมือมังกรที่ชั่วร้าย ระหว่างทางทั้งคู่ต้องพานพบกับอุปสรรคนานัปการ โดยต้องเผชิญกับความน่าสะพรึงกลัวจากเหตุการณ์ที่ "หุบแห่งสายัณห์" หรือ the Valley of Twilight ถล่ม การที่ต้องผ่านด่าน "ภูผาดำ" หรือ the region of the Black Rocks อันมืดมิดและ "ปากแห่งความตาย" หรือ the Mouth of Death ซึ่งเยือกเย็นและมีเสียงโหยหวนอันน่าสยดสยองเป็นที่สุด ก่อนจะถึงที่หมายยังเมืองดังกล่าว

ลุก เป็นชายผู้รอบรู้และมีไหวพริบดี สามารถช่วยเหลือจิมในการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าต่างๆ เช่นในตอนต้นเรื่อง เมื่อทั้งสองต้องเดินทางออกจากมอร์โรวแลนด์ ดินแดนอันเป็นถิ่นฐานของพวกเขา และพลัดเข้าสู่อาณาจักรต่างถิ่นเช่นจีน ทั้งสองเกิดหิวแต่ด้วยความที่ไม่มีเงิน ลุก

---

[58]Roald Dahl, ***The Witches***, p. 136.

จึงเสนอที่จะเปิดการแสดงการพ่นน้ำลายแบบควงสว่าน เพื่อเรี่ยไรเงินไว้เป็นค่าอาหารจากชาวเมืองผู้ที่ลุกได้สังเกตเห็นว่ามีความรักในการชมการแสดงกายกรรมเป็นชีวิตจิตใจ เป็นต้น

ดังที่ได้เคยกล่าวไว้แล้วว่า เนื่องจากตัวละครผู้ช่วยเหลือยังมีความหนุ่ม เฉกเช่นลุก การเสนอฉากที่แสดงออกถึงการปกป้องตัวเอกด้วยพละกำลังจึงปรากฏให้เห็นบ่อยครั้ง เช่นก่อนหน้าที่จะได้เข้าเฝ้าพระจักรพรรดิแห่งจีน เพื่อรับมอบภารกิจในการออกติดตามช่วยเหลือพระธิดาของพระองค์ ทั้งจิมและลุกได้ตกอยู่ในวงล้อมของขุนนางโฉด ปี ปา โป (Pi Pa Po) ผู้มีใจริษยาซึ่งทราบข่าวถึงการขันอาสาของคนทั้งคู่ที่จะช่วยเจ้าหญิง จึงหวังกำจัดก่อนทั้งสองจะได้ดีเกินหน้าตน ลุกได้ต่อสู้กับศัตรูอย่างกล้าและห้าวหาญในอันที่จะปกป้องไม่ให้จิมต้องเป็นอันตราย

> All thirty men pushed their way into the room, drew their swords, and made for Luke and Jim. The two friends quickly jumped into a corner of the room to have their backs against he wall. Jim posted himself behind Luke who was fending off the sword thrusts with the legs of an upturned chair, (...). [59]

หรือในตอนที่ต้องเผชิญหน้ากับมังกรพันธุ์ดุตัวร้ายของเรื่องคือ มังกรฟันยื่นซึ่งนอกจากลุกจะเป็นผู้ออกอุบายในการกำจัดมังกรแล้ว ยังเป็นผู้บังคับหัวรถจักรเอมม่าในการเข้าปะทะกับมังกรอย่างดุเดือดจนสามารถเอาชนะและยังผลให้การช่วยเหลือเจ้าหญิงกับพวกประสบผลสำเร็จ

เมื่อพิจารณาแล้ว พบว่า ผู้ซึ่งแสดงบทบาทในการให้ความช่วยเหลือแก่ตัวละครเอกนั้น มีลักษณะสำคัญประการหนึ่งนั่นคือ ด้วยความที่เป็นผู้มากประสบการณ์จึงมักถูกคาดหวังว่าจะเป็นผู้ที่มีความรอบรู้ในอันที่จะให้ข้อมูลสำคัญแก่ตัวเอก คอยชี้แนะและให้แนวทางในการรับมือกับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในชีวิต ในขณะที่ตัวละครผู้ช่วยเหลือซึ่งยังมีความหนุ่มแน่นนั้น ได้เอื้อให้นักเขียนสามารถสร้างบทบาทอันห้าวหาญในการเป็นผู้ปกป้องตัวเอกจากภยันตรายด้วยพละกำลังของตน อันเป็นลักษณะของการแสดงออกถึงความช่วยเหลืออย่างเป็นรูปธรรม ขณะที่สังขารหรือสภาพร่างกายที่ร่วงโรยไปตามวัย ทำให้บทบาทของตัวละครรองผู้แก่ชราที่มีต่อตัวเอกซึ่งเป็นเด็ก ต้องเน้นหนักไปในเรื่องของการให้กำลังใจและคอยปลอบโยนแทน อย่างไรก็ดี ไม่ว่าจะเป็นผู้ช่วยที่ชราภาพหรือหนุ่มฉกรรจ์ สิ่งสำคัญที่ตัวละครเอกเรียกร้องจากตัวละครประเภทนี้คือ ความเป็นเพื่อน คอยอยู่เคียงข้างโดยเฉพาะในยามทุกข์ซึ่งตัวละครเอกต้องเผชิญ

---

[59]Michael Ende, ***Jim Button and Luke the Engine Driver***, trans. Anthea Bell, pp. 69-70.

3.3.3.2. ตัวละครรองแบบเหนือจริง

ตามเส้นทางสายผจญภัยของตัวเอกในเรื่องแฟนตาซี มักต้องมีการเผชิญหน้าและต้องจัดการกับสถานการณ์ที่แปลกพิสดารยากเกินกว่าที่ตัวละครซึ่งเป็นเพียงเด็กธรรมดาจะรับมือได้ นักเขียนจึงได้สร้างตัวละครเหนือจริงที่มีความพิเศษเพื่อเป็นผู้ช่วยตัวเอกให้รอดพ้นจากสถานการณ์อันยุ่งยากดังกล่าว

บรรดาสัตว์ต่างๆ คือตัวละครประเภทหนึ่งซึ่งพบเห็นได้บ่อยและมีความสำคัญต่องานวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับเด็ก สัตว์เหล่านี้คือตัวละครชูรสที่แทบจะขาดไม่ได้เอาเสียเลย นั่นอาจเป็นเพราะธรรมชาติของสัตว์ดูซุกซน ไม่อยู่นิ่งคล้ายคลึงกับเด็ก สัตว์จึงเป็นประเภทของตัวละครที่สามารถเรียกร้องความสนใจและกลายเป็นขวัญใจผู้อ่านวัยเยาว์ได้โดยง่าย

ในวรรณกรรมเด็กแนวแฟนตาซีก็เช่นกัน สัตว์คือวัตถุดิบสำคัญที่ผู้สร้างงานมักนำมาใช้ทั้งในแง่บทบาทของสัตว์ร้ายที่ต้องปราบและสัตว์เพื่อนรักผู้คอยช่วยเหลือ สัตว์ที่อยู่ในบริบทของงานเขียนประเภทนี้มักเป็นสัตว์ที่มีลักษณะเหนือจริง

> (...), "animals," is a crude label to signify the strongest link between fairy tales and modern written children's literature. The animals in question are creatures who talk or in the other ways act like human beings. (...), and they are the major source of the power of the best children's literature, (...). [60]

กล่าวคือหากไม่เป็นสัตว์สมมติที่ปรากฏในคติหรือเทพนิยายแล้ว ก็มักเป็นสัตว์จริงแต่มีคุณลักษณะพิเศษ สามารถแสดงกิริยาอาการและพูดคุยได้เช่นเดียวกับมนุษย์ ในที่นี้ ผู้วิจัยจะกล่าวถึงเฉพาะสัตว์ที่มีบทบาทเด่นและให้คุณต่อการก้าวไปสู่ความสำเร็จในชีวิตของตัวละครเอกเท่านั้น

สัตว์ตามตำนานหรือเทพนิยายในแฟนตาซีเรื่อง *The Neverending Story* ของเอนเดอ ดูเหมือนว่าจะมีบทบาทสำคัญในการช่วยเหลือตัวละครเอกของเรื่องคือ ฟาลคอร์ (Falkor) มังกรนำโชค แม้ว่าด้วยความผูกพันแล้ว เราจะเห็นว่ามังกรนำโชคดูจะเป็นมิตรคู่หูและผู้ช่วยประจำตัวของอัทเทรยูมากกว่าบาสเตียน กระนั้น มังกรนำโชคก็เป็นสัตว์สมมติเพียงตัวเดียวที่ดูจะมีความจริงใจ

---

[60]Roger Sale, "Animals," in *Fairy tales and After: From Snow White to E.B. White* (Massachusetts: Harvard University Press, 1978), p. 77.

และร่วมมือกับอัเทรยู คอยช่วยเหลือบาสเตียนในหลายๆสถานการณ์ แม้ความหวังดีดังกล่าวมักถูกบาสเตียน ปฏิเสธเนื่องด้วยความมืดบอดในใจที่ริษยาอัทเทรยู

บทบาทในการให้ความช่วยเหลือที่สำคัญของมังกรนำโชคคือ การเป็นพาหนะชั้นยอดที่สามารถเหาะเหินในอากาศได้ โดยเฉพาะในยามที่บาสเตียนไม่สบายใจ ฟาลคอร์ได้เสนอตัวให้บาสเตียน ขึ้นขี่หลังและพาเหาะบนท้องฟ้าเพื่อทำให้เขารู้สึกผ่อนคลายขึ้น

> (...) riding a white luckdragon was something else again. (...), this gentle rising and falling as the dragon adjusted his movements to the air currents was like a song, now soft and sweet, now triumphant with power. Especially when Falkor was looping the loop, when his mane, his fangs, and the long fringes on his limbs flashed through the air like white flames, it seemed to Bastian that the winds were singing in chorus.[61]

นอกจากการกระทำในแง่ของผู้ยอมรับใช้แล้ว เมื่อฟาลคอร์ได้ล่วงรู้ความคิดของบาสเตียนซึ่งกำลังตัดสินใจที่จะกระทำในสิ่งไม่ควร ด้วยความรู้สึกฉันมิตร มังกรนำโชคจึงไม่นิ่งเฉยโดยการพยายามแนะนำเพื่อหยุดยั้งและขจัดความคิดดังกล่าวออกไปจากบาสเตียนเสีย

อย่างไรก็ตาม แม้ว่าระหว่างอัทเทรยูกับบาสเตียนจะเกิดการเข้าใจผิดจนเป็นเหตุนำไปสู่การปะทะกัน แต่ท้ายที่สุดเมื่อบาสเตียนไม่เหลือใคร มังกรนำโชคก็ได้ติดตามอัทเทรยูมาเพื่อคอยช่วยเหลือบาสเตียนด้วยใจที่พร้อมจะให้อภัย การกระทำดังกล่าวของมังกรนำโชค แม้ว่าส่วนหนึ่งจะเป็นเพราะอิทธิพลของอัทเทรยูที่โน้มนำให้ต้องแสดงบทบาทในการช่วยเหลือ แต่การกระทำดังกล่าวก็เนื่องด้วยความเต็มใจ อันแสดงออกถึงความเป็นมิตรผู้หวังดีด้วยใจจริง

นอกจากนี้ การใช้สัตว์ที่มีอยู่จริงบนโลกอันเป็นสิ่งมีชีวิตซึ่งผู้อ่านคุ้นเคยกันดี ก็เป็นหนทางที่ช่วยกระชับความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครนั้นๆกับผู้อ่านให้ใกล้ชิดกันได้ ในการสร้างตัวละครสัตว์ที่มักเป็นตัวเลือกส่วนใหญ่ได้แก่ กระต่าย นก หนู แต่ยังมีสัตว์อีกชนิดที่ปรากฏให้เห็นมานานในเรื่องเล่าจำพวกนิทานคือ เต่า เช่นนิทานเรื่องกระต่ายกับเต่า อันเป็นการนำลักษณะของธรรมชาติสัตว์มาใช้เป็นเครื่องมือสอนใจผู้อ่าน งานเขียนสมัยใหม่อย่างแฟนตาซีก็ได้มีการเชื้อเชิญให้เต่าเข้ามาร่วมแสดงบทบาทในฐานะผู้ช่วยเหลือตัวละครเอกให้ปฏิบัติภารกิจได้ลุล่วง

---

[61]Michael Ende, ***The Neverending Story***, trans. Ralph Manheim, p. 300.

ในเรื่อง *Momo* เต่าที่มีคุณลักษณะพิเศษในการหยั่งรู้เหตุการณ์ล่วงหน้า และปรากฏตัวอักษรบนกระดองเพื่อใช้ในการโต้ตอบคำพูดกับตัวละครอื่นมีชื่อเรียกว่า คัสซีโอเพย่า (Cassiopeia) โดยเต่าตัวนี้คือผู้ช่วยให้เด็กหญิงโมโม่สามารถรอดพ้นจากการตามล่าของพวกผู้ชายสีเทา

> Cassiopeia played her own special part in this chase. Although she could only crawl, she always knew in advance where Momo' s pursuers would go next, so she got there in good time and stationed herself in their path. The men in grey tripped over her and went sprawling, and the ones behind tripped over them and went sprawling too, with the result that she more than once saved Momo from almost certain capture. [62]

นอกจากนี้ เต่ายังเป็นผู้นำทางให้โมโม่ได้พบกับท่านโฮร่า (Professor Hora) เพื่อรับมอบภารกิจในการกำจัดพวกผู้ชายสีเทาหรือโจรขโมยเวลาให้หมดไปจากโลก ตัวเอกของเรื่องจึงเป็นผู้ได้รับประโยชน์ในรูปของการช่วยเหลือจากความสามารถพิเศษที่เหนือจริงของเต่า ลักษณะของผู้ช่วยที่เป็นสัตว์โลกแบบเหนือจริงเช่นนี้ก็มีปรากฏเช่นกันในงานเขียนเรื่อง *James and the Giant Peach* ของดาห์ล ผู้ช่วยซึ่งเหนือปกติวิสัยของเจมส์ตัวละครเอก คือเพื่อนร่วมทางที่เป็นสัตว์โลกแต่มีขนาดร่างกายที่ใหญ่มหึมา

สัตว์ผู้ช่วยที่มีรูปร่างใหญ่เกินความเป็นจริงในเรื่อง *James and the Giant Peach* นั้นมีด้วยกันถึง 7 ตัว ได้แก่ ตั๊กแตนเฒ่าสีเขียว (The Old-Green-Grass-hopper) ไส้เดือน (The Earthworm) แมลงเต่าทอง (The Ladybird) แมงมุม (Miss Spider) หนอนกระสือ (The Glow-worm) ตะขาบ (The Centipede) และหนอนไหม (The Silkworm) ลักษณะเหนือจริงของสัตว์เหล่านี้แตกต่างไปจากเต่าคัสซีโอเพย่าในเรื่อง *Momo* ซึ่งความเหนือจริงอยู่ที่ความสามารถพิเศษที่เหนือธรรมชาติในการหยั่งรู้เหตุการณ์ล่วงหน้า หากแต่สัตว์ในเรื่อง *James and the Giant Peach* ของดาห์ลยังคงลักษณะตามธรรมชาติของสัตว์แต่ละชนิดไว้ สิ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นสัตว์เหนือจริงคือความสามารถในการแสดงอากัปกิริยาและการพูดคุยเช่นเดียวกับมนุษย์ และการมีขนาดตัวที่ใหญ่ผิดธรรมดาอันเป็นผลมาจากสิ่งวิเศษที่เจมส์ทำหล่นลงพื้นดิน เท่านั้น

---

[62]Michael Ende, *Momo*, trans. J. Maxwell Brownjohn, p. 232.

บทบาทของสัตว์ขนาดยักษ์ทั้ง 7 ที่มีต่อเด็กตัวเอก มีความแตกต่างไปจากผู้ช่วยตัวเอกในเรื่องอื่นๆเล็กน้อย กล่าวคือบทบาทในการต่อสู้เพื่อปกป้องตัวเอกจากภยันตรายนั้นไม่เด่นชัดเช่นเรื่องอื่น หากแต่การเป็นเพื่อนผู้ร่วมชะตากรรมในการผจญภัย และการให้ความร่วมมือในสิ่งที่ตัวเอกร้องขอเพื่อแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าต่างๆตามอุบายของตัวเอกคือบทบาทสำคัญของตัวละครเหล่านี้ บ่อยครั้งที่ผู้อ่านอาจรู้สึกว่าเจมส์คือตัวเอกที่แสดงความเป็นวีรบุรุษอย่างสมบูรณ์ในการช่วยเหลือและนำพาสัตว์หรือเพื่อนร่วมทางของเขาไปพบกับความสุขในชีวิต มากกว่าที่จะเป็นฝ่ายได้รับการคุ้มครองหรืออุ้มชูจากสัตว์เหล่านี้

อย่างไรก็ดี ในการเดินทางด้วยผลพี้ชยักษ์ไปสู่ปลายทางยังมหานครนิวยอร์ค สถานที่ซึ่งเป็นความหวังถึงชีวิตอันเปี่ยมสุขของเจมส์นั้น เขาต้องพบอุปสรรคต่างๆมากมายเป็นต้นว่า การเผชิญหน้ากับปลาฉลามกลางทะเล เขาจึงต้องการเชือกเพื่อนำไปผูกติดกับเหล่านกนางนวลในการยกผลพี้ชยักษ์ให้ลอยตัวสูงพ้นจากปากฉลาม

> ' What sort of string?' asked the Old-Green-Grass-hopper sharply.
>
> 'Any sort, just so long as it's strong.'
>
> 'But my dear boy, that's exactly what we do have! We've got all you want!'
>
> 'How? Where?'
>
> ' The Silkworm!' cried the Old-Green-Grass-hopper. (...)
>
> 'And what about me, may I ask?' said Miss Spider. 'I can spin just as well as any Silkworm. What's more, I can spin patterns.' [63]

ในการแก้ไขสถานการณ์ดังกล่าว จะอาศัยไหวพริบปฏิภาณของตัวเขาแต่เพียงอย่างเดียวคงไม่พอต้องพึ่งพาเครื่องมือหรืออุปกรณ์อันได้จากลักษณะตามธรรมชาติของสัตว์ต่างๆซึ่งร่วมอยู่ในขบวนเดินทางด้วย จึงจะสามารถนำพาชีวิตทั้งมวลในผลพี้ชยักษ์นี้ให้รอดพ้นไปยังปลายทางได้สำเร็จ

นอกจากตัวละครเอกจะได้รับความช่วยเหลือจากตัวละครสัตว์แล้ว ตัวละครเหนือจริงอีกประเภทหนึ่ง คือ อมนุษย์ในวรรณกรรมเฉกเช่นยักษ์ โดยทั่วไปมักแสดงบทบาทอันเป็นอุปสรรคในการขัดขวางความสำเร็จของตัวละครเอก หรือกล่าวง่ายๆว่ามักถูกนำเสนอในรูปของผู้ร้าย ในงานเขียนของดาห์ลเรื่อง *The BFG* ผู้ร้ายอันมีพฤติกรรมในการออกอาละวาดจับมนุษย์กินเป็นอาหาร

---

[63]Roald Dahl, *James and the Giant Peach*, p. 78.

ก็คือยักษ์ดุร้าย 9 ตน เด็กหญิงตัวน้อยโซฟีจึงต้องหาวิธีหยุดยั้งและกำจัดยักษ์ร้ายเหล่านี้ โดยร่วมมือกับมิตรตัวโตซึ่งเป็นยักษ์ใจดี ผู้ไม่เห็นด้วยกับการกระทำของพวกพ้องของตน ในการออกอุบายและลงมือจับกุมเพื่อไม่ให้ยักษ์ที่ดุร้ายสำแดงฤทธิ์เดชได้อีก

ยักษ์ใจดี (The Big Friendly Giant) เป็นยักษ์ที่มีใจเมตตาปรารถนาให้เด็กๆได้นอนหลับฝันดีด้วยการเลือกเป่าความฝันที่เป็นเรื่องดีๆให้กับเด็ก และเมื่อโซฟีล่วงรู้จากยักษ์ใจดีถึงแผนการของยักษ์ร้าย 9 ตนที่จะเข้าไปยังอังกฤษเพื่อลิ้มลองรสเด็กที่นั่น เด็กหญิงจึงร้องขอความช่วยเหลือจากยักษ์ใจดีในการผสมและเป่าฝันร้ายเข้าไปในความฝันของพระราชินีแห่งอังกฤษเพื่อเตือนพระองค์ถึงแผนการร้ายดังกล่าว โดยใช้อุบายอันแยบคายที่จะทำให้พระราชินีทรงเชื่อ ทุกอย่างเป็นไปดังแผนการของโซฟีและยักษ์ใจดี ด้วยพระราชินีทรงพระราชทานกองกำลังติดตามทั้งสองเพื่อไปจับกุมยักษ์ร้ายยังเมืองของพวกมัน อย่างไรก็ดี จากที่จวนเจียนจะพลาดท่าเสียทีแก่พวกยักษ์ร้าย โซฟีได้ใช้เข็มกลัดทิ่มไปที่ตาตุ่มของยักษ์ดุร้ายตนหนึ่ง

> The giant gave a roar of pain and jumped high in the air. He dropped the soldier and made a grab for his ankle.
>
> The BFG, knowing what a coward the Fleshlumpeater was, saw his chance. 'you is bitten by a snake!' he shouted. 'I seed it biting you! It was a frightsome poisnowse viper! It was a deadly dungerous vindscreen viper!'
>
> ' Save our soul!' bellowed the Fleshlumpeater. [64]

ด้วยไหวพริบของยักษ์ใจดีจึงช่วยพลิกสถานการณ์ ให้สามารถกลับมาเอาชนะและจับกุมบรรดายักษ์ใจโหดได้สำเร็จ

แม้ว่าการสร้างมิตรภาพระหว่างเด็กหญิงตัวน้อยกับยักษ์ตัวโตออกจะเป็นความสัมพันธ์ที่เหลือเชื่อและไม่ปรากฏให้เห็นบ่อยครั้งนัก แต่หากมองอีกแง่หนึ่งการที่จะต้องรับมือกับยักษ์ร้ายคงไม่ใช่เรื่องง่ายนัก จึงต้องอาศัยทั้งกลอุบายและพละกำลังในการจัดการ นอกจากนี้ การสร้างภาพของความขัดแย้งในด้านทัศนคติและการที่ยักษ์ใจดีมักถูกยักษ์ร้ายรังแกอยู่เสมอ อาจเป็นอีกวิธีการหนึ่งซึ่งจะช่วยให้ผู้อ่านเชื่อในความเป็นไปได้ที่ยักษ์ใจดีจะหันมาช่วยเหลือและร่วมมือกับโซฟีในการกำจัดยักษ์ร้ายเหล่านั้น

---

[64]Roald Dahl, *The BFG*, p. 193.

สิ่งสำคัญที่ตัวละครเอกจะได้รับจากตัวละครรองแบบเหนือจริง ในฐานะผู้ช่วยเหลือคือการใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะพิเศษหรือความเหนือจริงบางประการที่มีอยู่ในตัวละครประเภทนี้ในการจัดการกับปัญหาและสถานการณ์ที่คอยรุมเร้าตัวละครเอกให้คลี่คลายลง อย่างไรก็ดี ไม่ว่าตัวละครรองผู้มีบทบาทช่วยเหลือ จะเป็นมนุษย์หรือไม่ก็ตาม ความเป็นเพื่อนก็คือหัวใจสำคัญที่ตัวละครเอกมักเรียกร้องจากตัวละครดังกล่าว

3.4. ฉาก

ตามปรกติแล้ว ในงานเขียนทั่วไปสำหรับเด็ก ฉากอาจดูไม่สำคัญหรือเป็นที่จดจำมากนัก แต่ในบริบทของการสร้างงานเขียนแนวแฟนตาซีนั้น ฉากกลับมีความสำคัญ เนื่องด้วยฉากมักได้รับการคัดเลือกให้เป็นองค์ประกอบหนึ่งในการถ่ายทอดความมหัศจรรย์เพื่อสร้างความบันเทิงใจแก่ผู้อ่าน นอกจากนี้ ผู้อ่านยังคาดหวังที่จะได้ลิ้มลองฉากที่แปลกใหม่ ดังนั้นผู้เขียนจึงต้องพิถีพิถันในการสร้างสรรค์ฉากไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าองค์ประกอบอื่นของเรื่อง

> (...), the author must provide a unique setting. (...), a modern fantasy author's creation must be original, a fresh vision from a mind with special insight.[65]

แม้ว่าบ่อยครั้ง เรื่องราวในงานเขียนประเภทนี้จะดำเนินไปในฉากที่เป็นโลกสมมติซึ่งดูเหมือนว่าห่างไกลจากสิ่งรอบตัวของผู้อ่าน แต่แท้จริงแล้วกลับไม่เป็นเช่นนั้น เนื่องด้วยพื้นฐานของโลกสมมติที่นักเขียนสร้างก็มีที่มาจากสิ่งต่างๆในโลกของเรา (SECONDARY WORLDS tacitly look to Earth as a base-point of reference) [66] ทั้งนี้ การเสนอสาระบางอย่างโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อสิ่งที่นักเขียนต้องการกล่าวถึงคือ ความคิดอันเป็นนามธรรม อาจเป็นเรื่องยากหากนำเสนอผ่านบริบทของสภาพแวดล้อมในโลกจริง รูปแบบของวรรณกรรมแฟนตาซีจึงได้เอื้อประโยชน์แก่นักเขียนให้มีโอกาสสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ โดยการสร้างโลกจินตนาการหรือโลกสมมติได้เปิดทางให้สามารถบัญญัติกฎเกณฑ์และสร้างองค์ประกอบต่างๆขึ้นเองอย่างไม่จำกัดขอบเขตในอันที่จะเป็นเครื่องมือช่วยให้นักเขียนสามารถสื่อความคิดได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

---

[65] Carl M. Tomlinson, *Essentials of Children's Literature*, 2nd ed., p. 122.

[66] D. R. L., "Imaginary Lands," *Encyclopedia of Fantasy*: 496.

ตามแนวคิดของ Kenneth J. Zahorski และ Robert H. Boyer ที่ปรากฏในบทความชื่อ "The Secondary Worlds of High Fantasy" ได้จัดแบ่งการนำเสนอฉากที่เป็นโลกจินตนาการ ในวรรณกรรมแฟนตาซีไว้ 3 ลักษณะ อันได้แก่ การสร้างโลกจินตนาการอันไกลโพ้น การสร้างโลกคู่เคียงกันอันเชื่อมต่อด้วยประตูวิเศษ และการสร้างโลกทับซ้อน*

ในงานแฟนตาซีเรื่อง ***Jim Button and Luke the Engine Driver*** ของเอนเดอ ได้กล่าวถึงการสร้างโลกสมมติอันไกลโพ้น ซึ่งประกอบไปด้วยดินแดนต่างๆ ที่สำคัญหลายแห่ง โลกสมมติดังกล่าวคือภาพจำลองโลกจริงของเรา โดยมีองค์ประกอบที่เป็นจริง ทำหน้าที่ในการเชื่อมโยงโลกสมมติกับโลกที่แท้จริงเข้าไว้ด้วยกัน ดินแดนต่างๆที่อยู่ในโลกสมมติ ทำหน้าที่เสมือนหนึ่งตัวแทนดินแดนในโลกจริงของเรา อาทิเช่น เกาะสมมติที่มีพื้นที่แคบๆซึ่งเรียกว่ามอร์โรวแลนด์

> The country in which the engine driver, Luke, lived was called Morrowland. It was a rather small country.
>
> (...). It was about twice the size of a house, and most of it consisted of a mountain with two peaks. One of the peaks was tall, and the other was a bit shorter.[67]

ลักษณะและองค์ประกอบของเกาะดังกล่าวทำให้เราอดคิดไม่ได้ว่า ดินแดนแห่งนี้คือตัวแทนของสังคมทางซีกโลกตะวันตกในโลกจริงด้วยการนำเสนอภาพความเจริญด้านเทคโนโลยี โดยเฉพาะด้านโทรคมนาคมและการขนส่งในรูปของโทรศัพท์และหัวรถจักร ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลซึ่งยึดถือหน้าที่เป็นสำคัญ ตลอดจนสภาพความความแออัดของเมือง แม้ว่าดินแดนจำลองนี้ จะมีพลเมืองเพียง 3 คน พระราชาหนึ่งพระองค์กับหัวรถจักรหนึ่งคัน และภายหลังมีการเพิ่มประชากรอีกเพียงหนึ่งเท่านั้นคือจิม แต่ก็สามารถทำให้เกิดภาวะประชากรล้นเกาะได้

การปรากฏของดินแดนคู่เปรียบเทียบที่แตกต่าง ช่วยยืนยันถึงข้อสันนิษฐานดังกล่าวได้อย่างเป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น เมื่อลุกและจิมล่องเรือ (หัวรถจักร) เดินทางออกจากมอร์โรวแลนด์ไปพบกับดินแดนแห่งหนึ่งเข้า

---

*โปรดดูบทที่ 2 หัวข้อ 2.5.2. หน้า 37.

[67]Michael Ende, ***Jim Button and Luke the Engine Driver***, trans. Anthea Bell, p. 9.

> "Fantastic," murmured Luke. "Those strange trees and little silver bells and porcelain bridges..." And suddenly he cried, "If this isn't China, my name's not Luke the engine driver. Come, Jim give us a hand! We must push Emma on to the beach."[68]

อาณาจักรจีนคือตัวแทนของดินแดนในซีกโลกตะวันออกที่มีอาณาบริเวณอันกว้างใหญ่ไพศาล และแม้จะมีความรุ่มรวยในเชิงศิลปวัฒนธรรม หากแต่อ่อนด้อยในเรื่องความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเมื่อเทียบกับซีกโลกตะวันตกเช่นเมื่อลุกและจิมขับหัวรถจักรเข้าไปยังเมืองหลวงของอาณาจักรแห่งนี้ ประชาชนที่พบก็พากันตระหนกและตื่นกลัวกับพาหนะรูปร่างประหลาดที่ไม่เคยพบเห็นมาก่อน อย่างไรก็ดี ผู้คนที่นี่มีวิถีชีวิตผูกพันกันแบบครอบครัวขยายที่สัมพันธ์กันทางเครือญาติ ดูอบอุ่น ซึ่งต่างจากชีวิตชาวตะวันตกที่เอนเดอได้วิพากษ์ผ่านความสัมพันธ์ของคนบนเกาะมอร์โรวแลนด์ ที่ยึดติดกับคำว่า "หน้าที่" ดังเช่นเมื่อพระราชาผู้ปกครองเกาะคิดเนรเทศหัวรถจักรออกไปจากเกาะเนื่องด้วยพื้นที่ในเกาะเริ่มคับแคบ ลุกจึงตัดสินใจจากไปพร้อมกันเพราะเขาคือคนขับหัวรถจักร หากไม่มีหัวรถจักรให้ขับแล้วเขาก็อยู่ไม่ได้เพราะไม่มีหน้าที่ ความสัมพันธ์เช่นนี้จึงเสมือนหนึ่งเป็นความสัมพันธ์ที่ไร้วิญญาณ

โลกในจินตนาการของเอนเดอ ที่ภายนอกอาจดูเหมือนห่างไกล แท้จริงกลับเป็นโลกรอบตัวผู้อ่านซึ่งนำเสนอผ่านภาพจำลอง เพื่อเปิดทางในการสื่อความคิดบางประการจากผู้เขียนถึงผู้อ่านได้อย่างสะดวกยิ่งขึ้น โดยมีองค์ประกอบสำคัญที่เป็นความเป็นจริงทำหน้าที่คอยเชื่อมโยง

การเดินทางของตัวละครสู่โลกอื่น เป็นลักษณะสำคัญประการหนึ่งของงานแฟนตาซี โดยมากมักเป็นการย้ายจากโลกจริงในปัจจุบันของตัวละครสู่โลกจินตนาการที่แปลกใหม่

> Setting in fantasy is a special consideration, since fantasy often begins in a setting of reality and moves to a fantasy realm, (...). [69]

โลก 2 ลักษณะคือโลกจริงและโลกจินตนาการคู่เคียงกันอยู่ การเปลี่ยนผ่านจากโลกหนึ่งสู่อีกโลกนั้น จำเป็นต้องมีสะพานที่เชื่อมต่อ หรือประตูวิเศษอันเป็นทางเข้าออกระหว่างโลก กลวิธีนี้จำเป็น

---

[68]Ibid., pp. 36-37.

[69]Rebecca J. Lukens, ***A Critical Handbook of Children's Literature***, 5th ed., p. 128.

ต้องอาศัยความสามารถในการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของนักเขียน เพื่อเป็นเครื่องมือในการดึงดูดใจผู้อ่าน ที่เฝ้ารอคอยสิ่งแปลกใหม่อันน่าตื่นเต้น

การใช้หนังสือเป็นประตูที่เชื่อมต่อและเปิดทางให้แก่ตัวละคร จากฉากในโลกมนุษย์เข้าสู่โลกจินตนาการ นับว่าเป็นกลวิธีที่แยบคายและมีความล้ำลึกยิ่ง เนื่องด้วย *The Neverending Story* ว่าด้วยเรื่องของเด็กชายผู้กำลังดื่มด่ำไปกับการอ่านหนังสือเล่มหนึ่งอันบอกเล่าถึงอาณาจักรแห่งจินตนาการที่ชื่อ แฟนแทสติกา ซึ่งกำลังถูกคุกคามโดยความว่างเปล่า หรือความไม่เชื่อถือในจินตนาการ สิ่งที่อาณาจักรแห่งนี้กำลังร้องขอคือ ความศรัทธาจากมนุษย์

วรรณกรรมแฟนตาซีเล่มนี้ของเอนเดอ จึงกล่าวถึงการดำเนินอยู่ของโลก 2 ใบคือโลกมนุษย์ซึ่งเป็นโลกของเด็กชายบาสเตียน ตัวละครเอกของเรื่องกับโลกของอาณาจักรแฟนแทสติกาในหนังสือเล่มที่บาสเตียนอ่าน เอนเดอยังได้พัฒนาเรื่องให้ทวีความซับซ้อนขึ้น ด้วยการเชื่อมต่อโลกทั้ง 2 ใบนั้นเข้าด้วยกัน เอนเดอได้กำหนดให้บาสเตียนหลุดเข้าสู่อาณาจักรแฟนแทสติกา โลกในหนังสือที่เขาอ่านผ่านหนังสือเล่มที่อยู่ในมือของเขาเอง

> *Bastian was unaware of the tears that were running down his cheeks. Close to fainting, he suddenly cried out: 'Moon Child, I'm coming!'*
>
> *In that moment several things happened at once. (...)*
>
> *It blew from the pages of the book that Bastian was holding on his knees, and the pages began to flutter wildly. Bastian felt the wind in his hair and face. He could scarcely breathe. The candle flames in the seven-armed candelabrum danced, wavered, and lay flat. Then another, still more violent wind blew into the book, and the candles went out.*[70]

การปรับเปลี่ยนฉากจากโลกจริงสู่โลกจินตนาการในงานเขียนของเอนเดอเช่นนี้ นับเป็นความแปลกใหม่ หากแต่นอกเหนือจากความแปลกตาดังกล่าวแล้ว การเลือกใช้เครื่องมือในการเปลี่ยนฉากของผู้ประพันธ์ นับว่าแยบยลและดูเหมาะสมยิ่ง เนื่องจากสิ่งสำคัญซึ่งอาณาจักรแฟนแทสติกาในหนังสือที่บาสเตียนอ่านกำลังโหยหาอยู่นั้น คือความศรัทธาในจินตนาการจากมนุษย์ คำถามที่เกิดขึ้นก็คือว่าจินตนาการอยู่แห่งหนใด แหล่งสำคัญแหล่งหนึ่งซึ่งปฏิเสธไม่ได้คือหนังสือ หากมนุษย์อ่านหนังสือมากเท่าใด ก็ยิ่งเป็นการส่งเสริมให้มีจินตนาการเพิ่มมากขึ้นเท่านั้น การที่

---

[70]Michael Ende, *The Neverending Story*, trans. Ralph Manheim, pp. 198-199.

บาสเตียน ดื่มด่ำไปกับการอ่านเท่ากับเป็นการปลูกฝังและช่วยพยุงให้จินตนาการอยู่รอดต่อไป เด็กชายจึงเป็นบุคคลสำคัญที่อาณาจักรจินตนาการประสงค์ที่จะเชื้อเชิญให้เข้ามา โดยมีหนังสือซึ่งเป็นสิ่งเชื่อมโยงระหว่างมนุษย์กับจินตนาการเป็นสื่อกลางในการนำพา

การเชื่อมต่อระหว่างฉากของโลกจริงและโลกจินตนาการ นอกจากจะอาศัยการประดิษฐ์คิดค้นช่องทางเข้าออกที่มีความมหัศจรรย์ตามขนบ (Conventional portal) เช่น การใช้หนังสือ ในเรื่อง ***The Neverending Story*** แล้วการแสวงหาวัตถุหรือสิ่งเหนือธรรมชาติใด (Magical and supernatural conveyors) ที่จะช่วยนำพาตัวละครให้ข้ามพ้นมิติของโลกไปได้ เป็นอีกวิธีหนึ่งที่นักเขียนงานแฟนตาซีนิยมใช้กัน

ในเรื่อง ***Momo*** เด็กหญิงโมโม่สัมผัสได้ถึงโลกมนุษย์ที่กำลังเปลี่ยนแปลงไปด้วยน้ำมือของโจรขโมย "เวลา" และกำลังรอคอยความช่วยเหลือจากเธอ การเรียนรู้ถึงคุณค่าและความงดงามของ "เวลา" คือบทเรียนเบื้องต้นที่เธอต้องทำความเข้าใจให้ถ่องแท้เสียก่อน สถานที่อันเป็นห้องเรียนที่จะปลูกฝังให้เด็กหญิงตระหนักถึงคุณค่าของ "เวลา" นั้น อยู่ในดินแดนชายขอบของกาลเวลาที่เรียกว่าบ้านไม่มีที่ไหนซึ่งเป็นแหล่งกำเนิด "เวลา" ของมวลมนุษย์ ก่อนที่เธอจะได้รับมอบภารกิจในการทำหน้าที่ปราบพวกโจรขโมย "เวลา" และนำ "เวลา" กลับคืนสู่มนุษย์

> Clocks were standing or hanging wherever Momo looked —not only conventional clocks but spherical timepieces showing what time it was anywhere in the world, (...). Arrayed in the middle of the hall were countless bigger clocks- a forest of clocks, as it were –ranging from grandfather clocks to full-size church clocks.[71]

การเดินทางของโมโม่ เพื่อเข้าสู่ดินแดนสมมติที่เรียกว่าบ้านไม่มีที่ไหนนั้น จักต้องอาศัยสิ่งวิเศษช่วยนำพาไปยังจุดหมาย โดยสาระของเรื่องแล้ว สิ่งที่เอนเดอพยายามจะบอกก็คือ สังคมที่ผู้คนใช้ชีวิตอย่างรีบเร่ง จนไม่มีเวลาให้กับตนเองหรือเหลือเผื่อแผ่แก่ผู้อื่นนั้น ย่อมเป็นสังคมที่ปราศจากสุข ขณะที่ทุกคนกำลังตกเป็นทาสของความเร่งรีบ เอนเดอจึงได้คัดเลือก "เต่าวิเศษ" ให้ทำหน้าที่ผู้ช่วยเพียงหนึ่งเดียวของโมโม่ ที่แลดูซึมซับในเรื่องดังกล่าวได้ดีเนื่องจากเต่าคือสัญลักษณ์ของความเชื่องช้าจึงน่าจะสื่อถึงการเป็นปฏิปักษ์ผู้พร้อมจะร่วมมือกับโมโม่ ในการล้มล้างความเร่งรีบและช่วยพลิกฟื้นสังคมให้คืนสู่สังคมที่เรียบง่ายดังเดิม

---

[71]Michael Ende, ***Momo***, trans. J. Maxwell Brownjohn, pp. 130-131.

> And step by step she followed the tortoise as it slowly, very slowly, led her out of the amphitheatre and headed for the city.[72]

นอกจากจะเป็นสัตว์ที่เคลื่อนไหวอย่างช้าๆ ตามธรรมชาติแล้ว เต่ายังถือได้ว่าเป็นสัตว์ที่อายุยืนจึงมีความเหมาะสมที่จะเป็นสัตว์ที่อยู่เหนือกาลเวลา และเหมาะที่จะเป็นตัวกลางในการนำพาเด็กหญิง เดินทางเข้าออกระหว่างโลกมนุษย์กับดินแดนสมมติที่อยู่ชายขอบหรือนอกเขตของกาลเวลาได้เป็นอย่างดี

การกำหนดดินแดนสมมติ ซึ่งต้องมีสิ่งเหนือธรรมชาติที่จะนำพาตัวละครเดินทางผ่านเข้าไป ในงานของดาห์ลก็มีการกล่าวถึงเช่นกัน เรื่อง ***The BFG*** พระราชินีแห่งอังกฤษได้มอบหมายภารกิจแก่โซฟี เด็กหญิงกำพร้า เพื่อนำพากองทัพไปจับกุมเหล่ายักษ์ดุร้ายซึ่งกำลังดำเนินแผนชั่วที่จะจับเด็กเป็นอาหารโซฟีต้องเดินทางไปยังเมืองยักษ์ซึ่งเป็นเมืองสมมติที่มิได้ปรากฏบนแผนที่โลก

> ' I is not having the foggiest idea where Giant Country is in the world,' the BFG said, 'but I is always able to gallop there. I is galloping forthwards and backwards from Giant Country every night to blow my dreams into little chiddler's bedrooms. I is knowing the way very well. So all you is having to do is this. Put your nine big bellyhoppers up in the air and let them follow me as I is galloping along.'[73]

หากไม่ได้ผู้นำทางเป็นเจ้าบ้านเช่นยักษ์ใจดี การเดินทางเข้าสู่ดินแดนดังกล่าวคงไม่ประสบผล การสร้างเหตุการณ์ดังกล่าวของดาห์ลมีนัยยะที่บอกกล่าวว่า ดินแดนมหัศจรรย์ย่อมเป็นที่รู้จักเฉพาะสำหรับสิ่งเหนือธรรมชาติเท่านั้น จึงเท่ากับเป็นการสร้างความลึกลับและเร้าความใคร่รู้ให้เกิดขึ้นกับผู้อ่าน

อย่างไรก็ดี ***Charlie and the Grass Elevator*** งานอีกเรื่องของดาห์ลมีความแตกต่างออกไป โดยนำวิทยาศาสตร์ (Scientific or pseudoscientific portal) เข้ามาเกี่ยวข้องกับการเชื่อมต่อระหว่างโลกมนุษย์กับโลกในจินตนาการ ทั้งนี้ เนื่องจากโลกดังกล่าวเป็นโลกในอวกาศ การที่ตัวละครเอกและพวกอาศัยลิฟต์แก้วเป็นพาหนะในการท่องอวกาศนับว่าดูเหมาะสม

---

[72]Michael Ende, ***Momo***, trans J. Maxwell Brownjohn, p. 109.

[73]Roald Dahl, ***The BFG***, p. 180.

Higher and higher rushed the Great Glass Elevator until soon they could see the countries and oceans of the earth spread out below them like a map. It was all very beautiful, (...).[74]

ในโลกมนุษย์ ลิฟต์แก้วคือพาหนะในการนำพามนุษย์เคลื่อนที่ขึ้นลงภายในอาคาร ผู้ประพันธ์ได้เพิ่มเติมความมหัศจรรย์ลงไปเพื่อให้วัตถุนี้สามารถทำหน้าที่ได้เกินจากความเป็นจริง สามารถนำพาตัวละครขึ้นไปอยู่เหนือโรงงาน สู่ท้องฟ้าและอวกาศ เปรียบเหมือนยานอวกาศขนาดย่อมๆ แม้เกินจริงหากแต่ไม่เกินไปจนผู้อ่านตามไม่ทัน เป็นสิ่งใกล้ตัวที่แลดูน่าตื่นเต้นมากกว่าธรรมดา จึงอาจสร้างความรู้สึกร่วมจากผู้อ่านได้ โดยเฉพาะเมื่อต้องใช้ลิฟต์ขึ้นไปยังที่สูงๆ ก็อาจเผลอคิดไปได้เช่นกันว่าลิฟต์นั้นอาจนำเราทะลุเหนือหลังคาตึกไปยังอวกาศที่อยู่ในความคิดฝันเหมือนกับที่เกิดขึ้นกับตัวละคร

การสร้างโลกคู่ขนานของดาห์ลและเอนเดอ จึงมีความแตกต่างกัน เนื่องจาก โลกในจินตนาการที่ขนานกันอยู่ของเอนเดอคือโลกที่เอนเดอใช้โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อจำลองบางสิ่งที่ต้องการสื่อถึงผู้อ่าน การคัดเลือกหนทางเชื่อมต่อจึงต้องดูให้เหมาะสมในแง่ของการช่วยสนับสนุนเพื่อสื่อความนั้นๆด้วย แต่โลกจินตนาการของดาห์ลเน้นไปที่โลกที่น่าตื่นตาตื่นใจ ไม่ได้เป็นการจำลองของสารใด นอกจากเน้นความสนุกสนานเพลิดเพลิน สิ่งเชื่อมต่อดังกล่าวจึงต้องช่วยสร้างอารมณ์ร่วมได้ดี และดาห์ลก็ได้ใช้ตัวเลือกที่เหมาะสมกับบริบทของฉากเป็นพื้นฐาน

นอกจากการสร้างโลกสมมติที่ห่างไกลหรือการสร้างโลก 2 โลกในลักษณะคู่ขนานกันแล้ว การนำโลกจินตนาการหรือโลกสมมติมาซ้อนทับลงในโลกจริง เป็นอีกกลวิธีที่น่าสนใจ ฉากในลักษณะนี้ เป็นการดึงเอาความมหัศจรรย์ทั้งหลายให้เข้ามาใกล้ตัวเด็ก สามารถให้เด็กได้เล่นกับมันอย่างสนุกสนาน ในสถานที่ๆเด็กคุ้นเคย เช่น ในอาณาบริเวณบ้าน ที่ปรากฏผลพืชยักษ์และสัตว์ขนาดมหึมา ภายในสวน จากเรื่อง ***James and the Giant Peach*** ของดาห์ล หรือในเรื่อง ***Charlie and the Chocolate Factory*** ก็ได้กล่าวถึงการที่โลกมนุษย์มีโรงงานช็อคโกแล็ตปริศนาแห่งหนึ่งตั้งอยู่ แม้จะปิดตายจากสายตาคนภายนอก หากภายในโรงงานยังคงมีการผลิตช็อคโกแล็ตกันอยู่

In the town itself, actually within *sight* of the house in which Charlie lived, there was an ENORMOUS CHOCOLATE FACTORY!

---

[74]Roald Dahl, ***Charlie and the Grass Elevator*** (New York: Puffin Books, 1998), p. 5.

> Just imagine that!
>
> And it wasn't simply an ordinary enormous chocolate factory, either. It was the largest and most famous in the whole world! It was WONKA'S FACTORY, owned by a man called Mr. Willy Wonka, the greatest inventor and maker of chocolates that there has ever been. (...)
>
> Twice a day, on his way to and from school, little Charlie Bucket had to walk right past the gates of the factory. And every time he went by, he would hold his nose high in the air and take long deep sniffs of the gorgeous chocolatey smell all around him.[75]

โรงงานดังกล่าวจึงเปรียบเสมือนพื้นที่ลึกลับที่ใครๆต่างใคร่รู้ หากแต่น้อยคนนักที่จะได้รับโอกาสให้เข้าไป เงื่อนไขสำคัญของผู้ที่จะได้รับอนุญาตคือ ต้องมีใบเบิกทางเป็นตั๋วทอง การเสนอสถานที่อันลึกลับซึ่งตั้งอยู่เบื้องหน้า แต่ยากที่จะเข้าไปสัมผัสได้ เป็นการสร้างความใคร่รู้ (suspense) เพื่อเล่นกับอารมณ์ของผู้อ่านที่ต้องคอยเอาใจช่วยว่าตัวละครเอกจะสามารถผ่านเข้าไปได้หรือไม่ และเกิดความระทึกใจว่าตัวละครเอกจะได้พบกับความมหัศจรรย์บ้างในเวลาต่อไป

เมื่อพิจารณาภาพโดยรวมของฉาก เราพบว่าฉากมหัศจรรย์ ณ ดินแดนหรือโลกสมมติของดาห์ลและเอนเดอ กำเนิดขึ้นเพื่อสนองตอบต่อจุดประสงค์ของนักเขียนในลักษณะที่ต่างกัน โลกสมมติของเอนเดอมีบทบาทในการสนับสนุนสาระสำคัญของเรื่อง ด้วยการเป็นโลกจำลองหรือดินแดนที่สะท้อนถึงแนวคิดสำคัญบางประการของเอนเดอ ส่วนดาห์ลนั้น โลกมหัศจรรย์ของเขาเป็นเพียงโลกที่ผลิตความบันเทิงเสมือนหนึ่งสวนสนุกที่เต็มไปด้วยเครื่องเล่นอันแปลกตาและน่าตื่นเต้นเพื่อกำนัลแก่ผู้อ่านวัยเยาว์

อย่างไรก็ดี เป็นที่น่าสังเกตว่า กลวิธีในการนำเสนอฉากโดยเฉพาะที่เป็นดินแดนสมมติ มักมีแง่มุมที่ต้องเล่นกับผู้อ่าน ไม่ว่าจะเป็นโลกสมมติที่ห่างไกลซึ่งมีลักษณะบางประการที่เป็นจริงเชื่อมโยงโลกใบนั้นไว้กับโลกจริงของเรา หรือการสร้างโลกคู่ขนานที่ต้องมีช่องทางหรือสิ่งนำพาในการเข้าออกระหว่างโลก และแม้แต่การที่โลกสมมตินั้นตั้งซ้อนอยู่บนโลกเรานี้ กระนั้นก็ยังคงต้องมีเงื่อนไขบางประการที่เป็นใบเบิกทางในการเข้าไป การมีเงื่อนไข นอกจากจะเป็นการแสดงความสามารถของผู้แต่งในการคิดริเริ่ม ยังเป็นเครื่องช่วยกระตุ้นความสนใจจากผู้อ่านได้เป็นอย่างดี แต่ทั้งนี้เงื่อนไขดังกล่าวยังคงตั้งอยู่บนพื้นฐานของความเหมาะสมต่อบริบทของเรื่องและฉากเป็น

---

[75]Roald Dahl, ***Charlie and the Chocolate Factory***, p. 7.

สำคัญ ไม่ว่าฉากนั้นๆจะถูกสร้างขึ้นเพื่อประกอบการสื่อสาระสำคัญหรือเป็นเพียงการให้ความบันเทิงใจแก่ผู้อ่านก็ตาม

จากการศึกษาเรื่องราวในแง่มุมต่างๆ พบว่า แท้จริงแล้วงานเขียนแนวแฟนตาซีสำหรับเด็ก มีลักษณะและวิธีการเสนอเรื่องซึ่งไม่ต่างไปจากการเขียนวรรณกรรมสำหรับเด็กแนวอื่นๆ ทั้งในแง่การนำเสนอเรื่องเพื่อดึงดูดใจผู้อ่าน การสร้างตัวละครหรือแม้แต่ฉาก ที่ต้องสอดรับกับเรื่องเล่าเพื่อประสิทธิผลในการสื่อสาร หากแต่ข้อบ่งชี้ถึงความแตกต่างก็คือลักษณะของความมหัศจรรย์ที่สอดแทรกอยู่ในองค์ประกอบต่างๆของเรื่อง ซึ่งถือเป็นคุณลักษณะพิเศษสำคัญในการทำให้เรื่องแฟนตาซี มีความโดดเด่นและเป็นที่ชื่นชอบของผู้อ่านรุ่นเยาว์

ศูนย์วิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย