

สังนิมมหัสจรรย์ในนวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” ของ โสภี พรณาราย
Magical Realism in “A little girl in a glass lamp”
of Sope Phannarai

ภัทรภรณ์ สุนทรภรณ์¹ และจุฬารัตน์ เสงี่ยม²

บทคัดย่อ

งานวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาสังนิมมหัสจรรย์ที่ปรากฏในนวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” ของ โสภี พรณาราย จำนวน 482 หน้า

ผลการวิจัยพบว่า โสภี พรณาราย ใช้กลวิธีการประพันธ์สังนิมมหัสจรรย์ 5 ประเด็น ได้แก่ 1) การผูกเรื่อง ประกอบด้วย การเล่าเรื่องของตัวละคร และการเกิดเหตุมหัศจรรย์ 2) การเล่าเรื่อง ประกอบด้วย การเปิดเรื่อง เป็นการลำดับเหตุการณ์เริ่มต้นจากการบอกเล่าเรื่องราวและการประสบปัญหาของตัวละครที่มีลักษณะความเป็นสังนิมม เพื่อเชื่อมโยงเหตุการณ์เหล่านี้ให้ขับเคลื่อนไปสู่ความมหัศจรรย์ภายในเรื่อง การดำเนินเรื่อง มีรูปแบบที่ผสมผสานระหว่างโลกทั้งสองโลก คือ โลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งความมหัศจรรย์ โดยสร้างตัวละครเอกและตัวละครเสริมให้มีความมหัศจรรย์ในการดำเนินเรื่องราวทั้งหมด และการปิดเรื่อง เป็นการนำเสนอเรื่องราวทั้งหมดในรูปแบบของการคลี่คลายปัญหาที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง ผ่านการช่วยเหลือจากตัวละครเสริมที่มีความมหัศจรรย์ 3) การสร้างตัวละคร ประกอบด้วย ตัวละครที่มีพฤติกรรมสังนิมมหัสจรรย์ และตัวละครที่เผชิญหน้ากับความมหัศจรรย์แต่ไม่ได้มีพฤติกรรมมหัศจรรย์ 4) การสร้างฉาก ผู้เขียนได้สร้างฉากให้มีความเป็นสังนิมมโดยอ้างอิงฉากจากสถานที่จริงในยุคปัจจุบัน ประกอบด้วย ฉากโรงพยาบาล ฉากห้างสรรพสินค้า ฉากห้องนอน ฉากบ้าน และฉากบริษัท โดยดำเนินเรื่องด้วยการนำเอาเหตุการณ์มหัศจรรย์มาเป็นตัวเชื่อมโยงระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งความมหัศจรรย์ และ 5) การใช้สัญลักษณ์ภายในบท เป็นการนำสัญลักษณ์มาเป็นตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่งผ่านการกระทำของตัวละคร โดยที่ผู้อ่านต้องอาศัยความสามารถในตีความ ซึ่งประกอบด้วย สัญลักษณ์ภาพลวงตา และสัญลักษณ์ความจงรักภักดี

คำสำคัญ: สังนิมมหัสจรรย์ นวนิยาย สาวน้อยในตะเกียงแก้ว โสภี พรณาราย

¹ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาษาไทย, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาภาษาไทย, คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต



บทนำ

นวนิยายเป็นวรรณกรรมที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาอย่างยาวนาน โดยผ่านกระบวนการพัฒนาจนกลายมาเป็นนวนิยายในยุคปัจจุบัน ซึ่งนวนิยายสามารถแบ่งออกได้หลากหลายแนว โดยแต่ละแนวก็มีความน่าสนใจที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับความสามารถของนักเขียนแต่ละคนว่าจะความสามารถถ่ายทอดเรื่องราวออกมาสู่ผู้อ่านได้อย่างมากน้อยเพียงใด ทั้งนี้มีนักเขียนจำนวนมากที่มุ่งสร้างสรรค์ผลงานให้ออกมาเป็นที่ยอมรับในแวดวงนวนิยายในปัจจุบัน เช่น กฤษณา อโศกศิลป์ ชมัยภร บางคมบาง โสภี พรหมฉาย เป็นต้น

โสภี พรหมฉาย เป็นนามปากกาของ สุรภี โพธิสมภรณ์ นักเขียนสตรีชื่อดังที่มีผลงานการเขียนนวนิยายจนกลายมาเป็นที่ยอมรับจากกลุ่มผู้อ่านในปัจจุบัน และได้รับการยกย่องให้เป็นนักเขียนนวนิยายแนวสังคมนิยมหัตถ์จรรยาบุณเบิก โดยมึผลงานการเขียนวรรณกรรมประเภทนวนิยายผ่านความสามารถและมีจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานผ่านพรสวรรค์ทั้งหมดที่มีอยู่มากกว่า 130 เรื่อง เช่น ผักบุ้งกับกุ้งนาง กิ่งแก้วกาฝาก สาวน้อยในตะเกียงแก้ว เป็นต้น

นวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” เป็นนวนิยายที่มีชื่อเสียงโด่งดังของ โสภี พรหมฉาย ที่ได้รับการตีพิมพ์ครั้งแรกเมื่อปีพุทธศักราช 2545 โดยสำนักพิมพ์ดับเบิ้ลยูเอ็น จัดเป็นนวนิยายเล่มแรกของโสภี พรหมฉาย ที่ต้องการนำเสนอเรื่องราวสุดแปลกใหม่ผ่านแนวคิดในยุคสมัยปัจจุบัน โดยเรื่องราวทั้งหมดถูกสร้างขึ้นมาจากโลกแห่งความเป็นจริงที่ถูกหลอมรวมกับจินตนาการตามความสนใจของโสภี พรหมฉาย หลังจากการที่ได้อ่านนิทานเรื่องอาลาตินกับตะเกียงวิเศษ จึงเกิดความชื่นชอบและให้ความสนใจเป็นพิเศษที่จะเขียนนวนิยายแนวพอมดแม่มดขึ้นมา โดยใช้แนวคิดสังคมนิยมหัตถ์จรรยาในการถ่ายทอดเรื่องราวให้ออกมาเป็นนวนิยายที่น่าสนใจอีกแนวหนึ่งสำหรับผู้อ่านนวนิยายในยุคปัจจุบัน

แนวคิดสังคมนิยมหัตถ์จรรยา เป็นแนวคิดของนักเขียนในยุคสมัยปัจจุบัน ที่นำเอาความมหัศจรรย์มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งสามารถช่วยให้นักเขียนสามารถถ่ายทอดปัญหาความสลับซับซ้อนของจิตใจ เข้ามาเป็นปัจจัยสำคัญในการเขียน ดังที่ สุรเดช โชติอุดมพันธ์ (2554, หน้า 7) ได้กล่าวความหมายของสังคมนิยมหัตถ์จรรยาสรุปไว้ว่า สังคมนิยมหัตถ์จรรยา หรือ Magical Realism หมายถึง แนวคิดที่เกิดจากการนำเอาความเป็นจริง และความมหัศจรรย์เข้ามารวมกัน แต่เนื้อหายังคงดำเนินอยู่บนพื้นฐานของโลกแห่งความเป็นจริงที่เราเรารู้จักกันเป็นอย่างดี

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญที่จะศึกษาเรื่อง สังคมนิยมหัตถ์จรรยาในนวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” ของ โสภี พรหมฉาย เพื่อได้ทราบถึงแนวคิดสังคมนิยมหัตถ์จรรยาและลักษณะของสังคมนิยมหัตถ์จรรยาที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้

วัตถุประสงค์ในการศึกษา

เพื่อศึกษาสังคมนิยมหัตถ์จรรยาที่ปรากฏในนวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” ของ โสภี พรหมฉาย



วิธีการศึกษา

ศึกษาค้นคว้าเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับนวนิยาย เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดการวิจารณ์วรรณกรรม และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ศึกษาและสำรวจข้อมูลเกี่ยวกับสังนิยมนมัทศจรรยิโนนวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” ของ โสภี พรหมฉาย ซึ่งเก็บข้อมูล และนำเสนอข้อมูลทั้งหมด มาวิเคราะห์ตามประเด็นที่กำหนดไว้ในขอบเขตด้านเนื้อหา สรุปผลการศึกษาค้นคว้า และนำเสนอผลการศึกษาด้วยวิธีพรรณนาวิเคราะห์ โดยผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้กรอบแนวคิดในการวิเคราะห์ของ อภิญา แสงสว่าง (2558) ศึกษาเรื่อง “การศึกษาสังนิยมนมัทศจรรยิโนวรรณกรรมเรื่อง “ชากระโนะ โมริ โนะ มังโค โนะ ชิตะ ของ ชาตะกุจิ อังโกะ” ที่แบ่งประเด็นตามแนวคิดสังนิยมนมัทศจรรยิออกเป็น 5 ประเด็น คือ 1) การผูกเรื่อง 2) การเล่าเรื่อง 3) การสร้างตัวละคร 4) การสร้างฉาก และ 5) การใช้สัญลักษณ์ภายในบท

ผลการศึกษา

การศึกษาเรื่อง สังนิยมนมัทศจรรยิโนนวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” ของ โสภี พรหมฉาย โดยแบ่งประเด็นตามแนวคิดสังนิยมนมัทศจรรยิออกเป็น 5 ประเด็น ดังนี้

1. การผูกเรื่อง แบ่งเป็น 2 ประเด็น ได้แก่

1.1 การเล่าเรื่องของตัวละคร หมายถึง การบอกถึงเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง โดยมีตัวละครเป็นตัวเล่าเรื่องและดำเนินเรื่อง โดยสะท้อนให้ถึงเหตุการณ์และสังคมในโลกแห่งความเป็นจริง ที่มีความเหมาะสมกับยุคสมัยปัจจุบัน และนำเอาความมัทศจรรยิเข้าใช้ในการดำเนินเรื่องราว ซึ่งผลการวิจัยพบจำนวน 2 ตัวอย่าง ดังนี้

ตีหนึ่ง อิศร์อาบน้ำ พร้อมสวมชุดนอนและหึ่งกายลงบนเตียง เอื้อมมือหรีไฟ หัวเตียง เหลือเพียงแสงไฟสลัว ๆ นึกถึงภาพหญิงชราที่พบบริเวณกองขยะ แปลกดีที่เขาคุยกับเธอได้เป็นนาน สองนาน ระบายปัญหาในรอบสัปดาห์ แต่ปัญหาของตัวเองกลับกลายเป็นปัญหาน้อยนิด เมื่อเทียบกับชีวิตของหญิงชราตัวคนเดียว โดดเดี่ยว ยากจน แต่ไม่โลก ไม่ปรารถนาอื่นใดและไม่อ่อนอาทรร้อนใจ เขาทำอย่างนางไม่ได้ เขายังอยู่ในสังคม ยังต้องต่อสู้ดิ้นรนต่อไป จริงสิตะเกียงแก้ว อิศร์ลุกจากที่นอน ผละไปที่ทางเกงขายาวที่โยนลงโนตะกร้าสำหรับซักวันรุ่งขึ้น หยิบตะเกียงออกจากตะกร้าเป็ ฌ นิ่งพิงวณบนเตียงนอน

(หน้า 20)

จากตัวอย่างข้างต้นพบว่า นวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” ได้นำเสนอเรื่องราวที่ผ่านการเล่าเรื่อง ของตัวละครไว้ในหลาย ๆ ฉาก หลายตอน โดยที่ตอนนี้ก็คือ การที่อิสร์ได้เล่าเรื่องราวที่เขาได้ประสบพบเจอมา นั้น ก็คือ เรื่องราวสุดมัทศจรรยิที่เขาไม่คิดว่าสิ่งเหล่านี้จะเข้ามามีบทบาทและมีอิทธิพลกับเขาหลังจากนี้ โดยที่เรื่องราวเหล่านี้สืบเนื่องมาจากการที่อิสร์ได้ประสบพบเจอกับหญิงชรา และหญิงชราก็ได้พูดคุยกับเขา โดยที่ทำให้เขาสามารถปรับเปลี่ยนทัศนคติของเขาเองใหม่ในเรื่องของการที่ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมแห่งความเป็นจริง



ไม่เพียงเท่านั้นหญิงชรายังได้มอบตะเกียงแก้วไว้ให้กับเขาเพื่อตอบแทนคุณงามความดีที่อิศร์พยายามจะช่วยเหลือหญิงชรา โดยที่เรื่องราวทั้งหมดที่กล่าวมานี้ถูกเล่าโดยอิศร์ในขณะที่เขากำลังจะพักผ่อนและได้ย้อนคิดถึงเหตุการณ์ที่เขาได้ประสบพบเจอ ซึ่งกลายเป็นประเด็นและข้อสงสัยที่ตัวละครได้สร้างขึ้นเพื่อให้เรื่องราวสามารถผูกเรื่องราวทั้งหมดเชื่อมโยงกันไปในทิศทางเดียวกัน โดยที่ผูกเชื่อมโยงไว้ระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกมหัศจรรย์ นอกจากนี้ตัวละคร “อิศร์” ได้สื่อความคิดที่ต้องการมุ่งประเด็นไปในเรื่องของความเป็นอยู่ของเขาที่ต้องประสบพบเจอกับปัญหาต่าง ๆ ที่คอยเข้ามาให้เขาต้องหาวิธีการรับมือ ซึ่งถือว่าปัญหาเหล่านี้ที่อิศร์พบเจอภายในเรื่องมีความสอดคล้องกับสังคมไทยในปัจจุบันที่มนุษย์อาจจะต้องประสบพบเจอกับเรื่องราวเช่นเดียวกันกับอิศร์ ซึ่งเมื่อเกิดปัญหาเหล่านี้ขึ้นก็ต้องรู้จักรับมือ และปรับแก้ให้ถูกต้องเพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตที่สมบูรณ์ ทั้งนี้ผู้เขียนได้นำเอาตัวละครมาเป็นตัวเริ่มต้นในการดำเนินเรื่อง เพื่อเชื่อมโยงไปยังความมหัศจรรย์ที่ได้เข้ามามีบทบาทเพื่อช่วยแก้ไขปัญหากับตัวละคร “อิศร์” โดยเป็นการผูกเรื่องที่ได้ตัวละครได้ประสบพบเจอกับแนวทางการแก้ไขปัญหาที่ลึกลับมหัศจรรย์ และเป็นเรื่องราวที่ไม่สามารถที่จะเกิดขึ้นหรือพิสูจน์หาความจริงได้จากโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งในที่นี้การเข้ามาช่วยเหลือจากตัวละครเสริมที่มีความมหัศจรรย์นั้นไม่สามารถที่จะเกิดขึ้นได้ตามหลักแห่งความเป็นจริง และไม่มีมนุษย์คนใดที่สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับความมหัศจรรย์บนพื้นฐานแห่งโลกความเป็นจริงจากตัวละครเสริมตามแนวคิดสังคมนิยมมหัศจรรย์ดังกล่าวได้

1.2 การเกิดเหตุการณ์มหัศจรรย์ หมายถึง การนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านกลวิธีประพันธ์ที่มีการหยิบยกการเกิดเหตุการณ์แปลกประหลาดหรือสิ่งมหัศจรรย์ โดยที่ผู้เขียนนำเอาเรื่องราวในโลกแห่งความเป็นจริงและเหตุการณ์มหัศจรรย์ต่าง ๆ เข้ามาผูกเป็นปมในการดำเนินเรื่อง ซึ่งผลการวิจัยพบจำนวน 8 บทสนทนา ดังตัวอย่าง

- อิศร์ : เธอเป็นใคร
 จินนี่ : อ้าว ! จินนี่เคยบอกเจ้านายแล้วนี่คะ ว่าจินนี่เป็นแม่มดอยู่ในตะเกียงแก้ว
 อิศร์ : ทำไมเวลาที่ฉันอยากพบเธอ เธอไม่ออกมา
 จินนี่ : ไม่จำเป็นนี่คะ เมื่อไหร่ที่เจ้านายต้องการความช่วยเหลือ จินนี่จะออกมาช่วย
 อิศร์ : ต้องการความช่วยเหลืออะไรคะ อิศร์พิมพ์
 อิศร์ : จริงอย่างที่พูด หล่อนปรากฏตัวออกมาช่วยตอนโจรปล้นโรงพยาบาล และคืนนี้ที่ขโมยสองคนงัดแงะเข้ามาในบ้าน หล่อนเป็นคนอารมณ์ดีมาก ยิ้มแย้มแจ่มใสตลอดเวลา มองทุกอย่างเป็นเรื่องเล็ก แต่สำหรับอิศร์ นี่ไม่ใช่เรื่องเล็กแล้ว เขากำลังเผชิญหน้ากับอะไรที่เหมือนมนุษย์ แม่มดในตะเกียง ต่อให้อมพระมาพูดก็ไม่มีความเชื่อ

(หน้า 42-43)

จากบทสนทนาข้างต้นพบว่า นวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” มีการสร้างโครงเรื่องโดยการนำเอาเหตุการณ์มหัศจรรย์ที่เป็นการดำเนินเรื่องในรูปแบบทั่ว ๆ ไป มาใช้เป็นกลวิธีในการผูกเรื่อง เพื่อเชื่อมโยงระหว่าง



เหตุการณ์ภายในเรื่องให้ดำเนินไปในทิศทางที่ผู้เขียนต้องการ ซึ่งเป็นการผูกเรื่องให้ตัวละครทั้งสองตัวนั้นก็คือ อิศร์ และจิ้นนี้ได้เผชิญหน้า โดยได้สร้างเหตุการณ์ให้ตัวละคร "อิสร์" ได้ประสบกับเหตุการณ์มหัศจรรย์ด้วยตัวละคร "จิ้นนี่" ภายในเรื่อง ซึ่งความมหัศจรรย์ในที่นี้คือการปรากฏกายของจิ้นนี่ที่อาศัยอยู่ในตะเกียงแก้วตามที่ตัวผู้เขียน ได้สร้างขึ้นมา แต่ในขณะที่ตัวละครตัวอื่น ๆ ที่อยู่ในสถานการณ์เดียวกันหรือสภาพแวดล้อมเดียวกันกับอิสร์ ไม่ได้รับผลกระทบใด ๆ จากเหตุการณ์มหัศจรรย์ที่เกิดขึ้นจากจิ้นนี่เหมือนที่อิสร์ได้ประสบพบเจอกับ ความมหัศจรรย์ ซึ่งในโลกแห่งความเป็นจริงนั้นไม่มีมนุษย์คนใดที่สามารถอาศัยอยู่ในตะเกียงแก้ว หรือแปลงกาย หายตัวได้เช่นเดียวกับจิ้นนี่ ทั้งนี้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งหมดเป็นเหตุการณ์ที่ผู้เขียนมุ่งสะท้อนถึงสังคมด้วยลักษณะ ข้อเท็จจริงที่ว่าด้วยปัญหาการลักขโมยหรือปล้นทรัพย์ที่เกิดขึ้น และประสบพบเจอได้บ่อยในปัจจุบัน และ เมื่อนำเอาเหตุการณ์ทั้งสองเหตุการณ์มาผูกรวมกัน จึงทำให้เกิดการเชื่อมโยงกันระหว่างโลกทั้งสองโลกคือ โลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งความมหัศจรรย์ ที่ดำเนินเหตุการณ์ในลักษณะที่ควบคู่หรือขนานกันตามแนวคิด สัจนิยมมหัศจรรย์ดังกล่าว

2. การเล่าเรื่อง แบ่งเป็น 3 ประเด็น ได้แก่

2.1 การเปิดเรื่อง หมายถึง จุดเริ่มต้นของเรื่องที่มีความสำคัญหลายประการ ขวนให้ผู้อ่านรู้สึกคล้อยตามไปกับความมหัศจรรย์ที่ถูกหลอมรวมเข้ากับความเป็นจริง โดยสะท้อนถึงเหตุการณ์ของสังคมในยุคปัจจุบันมาเกี่ยวข้อง ซึ่งผลการวิจัยพบจำนวน 1 บทสนทนา ได้แก่

- อิสร์ : อิศร์ถอนหายใจยาว รู้สึกตรงตลกตุล ๆ จะมีอะไรเลวร้ายกว่านี้อีกไหม ยามดวงฟุ้ง งานก็ราบรื่น ยอดขายก็สูงลิ่ว หรือชีวิตใจจะช็อคตลอดไป อิศร์เดินผ่านทางกลับบ้านไม้แนวยาวตลอดทาง เดินต่อไปผ่านภูเขา ชะกะกองโตส่งกลิ่นเหม็น เขาหยุดมองหญิงชราคนๆหนึ่งกำลังคู้ยชะ เขาเห็นชัดเมื่อเข้าใกล้ หญิงชราแก่จนเนื้อหนังเหี่ยวย่น กลิ่นตัวเหม็น เพราะคลุกกับกองชะ ผมเผ้าขาวเกือบทั้งศีรษะ อิศร์ได้เข้าไปพูดคุย และช่วยเหลือหญิงชราด้วยการมอบเงินจำนวนหนึ่งให้
- หญิงชรา : คุณ หญิงชราเอ๋ยปาก คุณเป็นคนดี
- อิสร์ : ยายรู้ได้อย่างไรว่าผมเป็นคนดี สมัยนี้มนุษย์สวมหน้ากากเข้าหากัน ทั้งนั้น
- หญิงชรา : คนทำงานอยู่บริษัทเดียวกัน มันยังจ้องจะแทงข้างหลังเลย
- หญิงชรา : ดวงพ่อหนุ่มกำลังจะดีขึ้น จะมีคนช่วยเหลือ เอานี่ไปยายให้
- อิสร์ : อะไครับ
- หญิงชรา : รับก่อนสิ
- อิสร์ : ผมขอไม่รับครับ ผมไม่ต้องการของแลกเปลี่ยน



- หญิงชรา : ฉันยายก็ไม่รับเงินนะ
 อิศร์ : ก็ได้ครับ
 หญิงชรา : ของที่ระลึกจากยาย
 อิศร์ : ตะเกียงอาลาติน ? ยายให้ผมแน่แระอะครับ
 หญิงชรา : ให้ ถัดตะเกียงไว้แล้วจะมีโชค ไปได้แล้ว แล้วใช้ของให้เป็นประโยชน์
 อิศร์ : ขอบคุณนะครับยาย โชคดีนะครับ
 อิศร์ : ยายครับ อ้าวไม่พบร่างของหญิงชราแล้ว เขามองหารอบบริเวณกอง
 ขยะในความมืด แต่กลับไม่พบหญิงชรา

(หน้า 18-19)

จากบทสนทนาข้างต้นพบว่า นวนิยายเรื่อง "สาวน้อยในตะเกียงแก้ว" ได้มีการเล่าเรื่องในรูปแบบทั่ว ๆ ไป โดยที่ภายในเรื่องได้มีการดำเนินเรื่องราวในรูปแบบใหม่ที่น่าเอาความมหัศจรรย์เข้ามาเป็นตัวเสริมให้เรื่องราวมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ซึ่งการเปิดเรื่องก็จะถูกเชื่อมโยงไปยังเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในเรื่อง โดยเริ่มจากการเล่าเรื่องของตัวละครที่อาศัยอยู่บนโลกแห่งความเป็นจริง ซึ่งตัวละครที่มีบทบาทสำคัญที่อยู่ในทุกเหตุการณ์ของเรื่องคือตัวละคร "อิสร์" โดยต้องพบกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ภายในเรื่อง และนำเอาเหตุการณ์มหัศจรรย์ที่เกิดจากโลกที่ผู้แต่งได้สร้างขึ้นมาเชื่อมโยงกัน จึงเห็นได้ชัดเจนถึงกลวิธีการเขียนที่ผู้แต่งตั้งใจจะสร้างปมให้กับตัวละครในตอนเปิดเรื่องเพื่อที่จะให้ผู้อ่านค้นหาคำตอบร่วมกับตัวละคร โดยที่เหตุการณ์มหัศจรรย์ที่เกิดขึ้นในบทสนทนานี้คือการที่ตัวละคร "อิสร์" ดวงตกและต้องประสบพบเจอกับปัญหาต่าง ๆ ที่ทยอยเข้ามาพร้อม ๆ กัน ซึ่งภายในโลกแห่งความเป็นจริงนั้น ถือว่าเป็นสิ่งที่ไม่สามารถหาคำตอบได้เช่นกันว่าทำไมชีวิตคนเราถึงต้องประสบพบเจอกับเรื่องราวต่าง ๆ ได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องดีหรือร้าย ซึ่งถ้ายึดตามหลักของศาสนานบนโลกมนุษย์แล้ว หลาย ๆ คนคงเชื่อว่าสิ่งที่เราต้องประสบพบเจอกับสิ่งต่าง ๆ โดยที่ไม่ทันคาดคิดมักจะเป็นสิ่งที่ถูกกำหนดไว้เสมอ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่าเป็นเวรกรรม ทั้งนี้เหตุการณ์ในการเปิดเรื่องก็ได้ดำเนินไปจนถึงการเกิดเหตุการณ์มหัศจรรย์โดยกาวที่อิสร์ ได้พบเจอกับตัวละครที่เป็น "หญิงชรา" ซึ่งกองขยะ ซึ่งถือว่าเป็นสถานที่ที่ประสบพบเจอได้ในโลกแห่งความเป็นจริง ที่ได้มอบตะเกียงแก้วให้กับอิสร์เพื่อตอบแทนคุณงามความดีที่อิสร์พยายามที่จะช่วยเหลือหญิงชรา ซึ่งเมื่อหญิงชราได้มอบตะเกียงให้กับอิสร์แล้วก็ได้หายตัวไป โดยถือว่าเป็นเรื่องราวที่มหัศจรรย์ที่เกิดขึ้นในการเปิดเรื่อง และเป็นเหตุการณ์ที่เชื่อมโยงไปยังอีกโลกหนึ่ง โดยในโลกแห่งความเป็นจริง ไม่มีมนุษย์คนไหนที่สามารถหายตัวได้ และไม่สามารถที่จะพิสูจน์ได้ว่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นนั้นเกิดขึ้นได้ในความเป็นจริงหรือในหลักการวิทยาศาสตร์ และไม่ใช่เรื่องที่เป็นที่ยอมรับว่าเป็นสิ่งที่มีอยู่หรือเกิดขึ้นได้ในโลกและสังคมปัจจุบัน ซึ่งเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นตรงตามแนวคิดสังคมนิยมมหัศจรรย์

2.2 การดำเนินเรื่อง หมายถึง ตอนกลางของเรื่องที่มีความสำคัญมาก โดยที่ผู้แต่งจะต้องดึงความสนใจของผู้อ่านให้ติดตามเรื่องอยู่อย่างเสมอ ดังนั้นจึงต้องสร้างความขัดแย้งที่เร้าใจ และคลี่คลายความขัดแย้งเหล่านั้น



อย่างแนบเนียน รวมทั้งต้องอาศัยกลวิธีเล่าเรื่องที่เหมาะสมผ่านตัวละคร ซึ่งผลการวิจัยพบจำนวน 1 ตัวอย่าง ได้แก่

จินนี่ยังไม่ได้ใช้คาถาเลย แต่สาวน้อยกลับเห็นภาพ เพราะหล่อนเป็นแหม่มน้อย จึงมีพลังพิเศษเหนือคนปกติ จินนี่เบิกตากว้าง มันเป็นภาพที่ไม่อยากเห็น รถโรงเรียนของพงษ์รดคันนั้น เลขทะเบียนนั้น หล่อนจำได้แม่นยำ เกิดอุบัติเหตุรถชน ได้ยินเสียงกรีดร้องตรงถนนข้างหน้าสี่แยก หล่อนเคยผ่านเส้นทางนั้น สาวน้อยใจเต้นแรงด้วยความกลัวและเป็นห่วงพงษ์ ความน่ารักของเด็กชายก่อให้เกิดความผูกพัน

(หน้า 279)

จากตัวอย่างข้างต้นพบว่า นวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” มีรูปแบบการดำเนินเรื่องที่ผสมผสานกันอย่างชัดเจนระหว่างโลกทั้งสองใบ โดยที่ให้ตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่องนั้นก็คือ อิศร์และจินนี่ ซึ่งจากบทสนทนาดังกล่าวทำให้ผู้อ่านไม่สามารถที่จะแยกแยะออกได้อย่างชัดเจน ระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งความมหัศจรรย์ที่เกิดขึ้นในขณะที่ดำเนินเรื่อง โดยที่เรื่องราวภายในเรื่องเป็นการเกิดเหตุการณ์อุบัติเหตุขึ้นกับตัวละครที่เป็นน้องชายของอิสร์นั้นก็คือ “พงษ์” โดยที่มีตัวละครเสริม “จินนี่” เป็นตัวละครที่เข้ามาช่วยเหลือผ่านความมหัศจรรย์ของเธอ โดยที่เธอสามารถรับรู้ถึงเหตุการณ์ได้ก่อนล่วงหน้าจากพลังวิเศษที่ไว้เวเรียนมา จากโลกแหม่มต จึงทำให้จินนี่มีอะไรที่เหนือกว่าธรรมชาติ และคิดแยกไปจากมนุษย์ทั่ว ๆ ไปที่อาศัยอยู่บนโลกแห่งความเป็นจริง ทั้งนี้ในการดำเนินเรื่องยังได้เชื่อมโยงให้เห็นถึงความรู้สึกที่ตัวละครถ่ายทอดผ่านบทบาทได้ออกมาอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับตัวละคร “จินนี่” ที่มีต่อน้องชายของอิสร์ที่สื่อออกมานั้นเป็นความรู้สึกรักและผูกพันรักพองเหมือนน้องชายแท้ ๆ ซึ่งความรู้สึกเหล่านี้เป็นความรู้สึกที่มนุษย์ทุกคนสามารถรู้สึกนึกคิดได้ และเป็นความรู้สึกของจินนี่ที่เป็นตัวละครที่มีความมหัศจรรย์ที่ผู้เขียนได้สร้างขึ้น ทั้งนี้ตามหลักของความเป็นจริงไม่มีใครสามารถรับรู้หรือคาดการณ์อะไรได้อย่างล่วงหน้าและมีความแม่นยำ อีกทั้งไม่สามารถที่จะฝืนกระทำในสิ่งที่กำลังจะขึ้นตรงหน้าได้ เหมือนอย่างที่จินนี่สามารถรับรู้ถึงการเหตุการณ์ล่วงหน้าว่ากำลังจะเกิดอะไรขึ้นกับน้องชายของอิสร์ และสามารถช่วยเหลือชีวิตพองน้องชายของอิสร์ไว้ได้ทัน แต่ในโลกแห่งความเป็นจริงทุกคนล้วนเกิดแก่เจ็บตาย ไม่มีผู้ใดที่สามารถกำหนดชะตาชีวิตของตนได้เหมือนอย่างกับในนวนิยายเรื่องนี้ โดยที่การดำเนินเรื่องค่อนข้างได้สื่อความรวมไปถึงโลกและโลกทัศน์ของตัวละครด้วยสังนิมมัทศกรรย์ที่เชื่อว่าการเกิดขึ้นของสองโลกที่ถูกเชื่อมโยงกันนั้นสามารถเชื่อมโยงไปยังประเด็นภายในการดำเนินเรื่องได้ โดยมีพื้นที่การกำเนิดตัวตนของบุคคลที่แตกต่างกันโดยสิ้นเชิง แต่ตัวละครทั้งหมดก็สามารถที่ดำเนินเหตุการณ์ภายในเรื่องได้อย่างลงตัวของโลกคู่ขนานทั้งสองโลก

2.3 การปิดเรื่อง หมายถึง การที่ดำเนินเรื่องมาถึงจุดที่จะคลี่คลายประเด็นต่าง ๆ โดยที่ผู้เขียนจะดำเนินเรื่องมาถึงจุดจบหรือการปิดเรื่องด้วยการคลายปมปัญหาต่าง ๆ ซึ่งดำเนินเรื่องให้จบลงด้วยตัวละครที่มีความเป็นสังนิมมัทศกรรย์หรือความเป็นจริงและตัวละครที่มีความเป็นสังนิมมัทศกรรย์ ซึ่งผลการวิจัยพบจำนวน 1 บทสนทนา ได้แก่



- หญิงชรา : ไม่รู้จะเรียกว่าเคราะห์กรรมหรือโชคชะตาเล่นตลกกันแน่นะพ่อหนุ่มจีนนี่
 ผินกฎของแม่เมต รับความตายและโรคร้ายเข้ามาแทน ยอมเสียสละแม่ชีวิต
 ในร่างของแม่เมต จีนนี่ทำผิด และจะกลับเป็นแม่เมตไม่ได้แล้ว แต่ในแง่
 ความดี ทำดีด้วยชีวิต หากคนเสียสละยากนัก จีนนี่ทำไปโดยไม่รู้ คงเป็นเพราะ
 ชะตาสีขีตให้ทั้งคู่ได้สมหวัง ร่างแม่เมตจีนนี่ได้แตกสลายไปแล้วพร้อมกับตะเกียงแก้ว
- อิศร์ : ผมขอแตกสลายแทน
- หญิงชรา : จีนนี่จะเหลือแต่ร่างมนุษย์ !
- อิศร์ : ยาย ! อิศร์แทบไม่เชื่อ
- หญิงชรา : จีนนี่ผูกพันกับพวกคุณ เมื่อเธอเสียสละชีวิตแลกกับพงษ์ เธอก็กลายเป็นมนุษย์
 จะกลับเป็นแม่เมตอีกไม่ได้แล้ว
- อิศร์ : แล้วโรคหัวใจ ?
- หญิงชรา : แตกสลายไปพร้อมกับร่างแม่เมต
- อิศร์ : แล้วเธออยู่ไหน ผมมารับเธอ อิศร์ดีใจกระโดดตัวลอย
- หญิงชรา : ชะตาสีขีตแล้ว จีนนี่เป็นของคุณ พ่อหนุ่ม เธอจะมีชีวิตเป็นมนุษย์ ไร้คาถาดำเนินชีวิต
 ตามกฎแห่งกรรม ทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว ไม่เกี่ยวข้องกับโลกแม่เมต
- อิศร์ : ผมต้องการจีนนี่ ผมจะดูแลเธอ
- หญิงชรา : ยายเชื่อในสังขะของคุณ ซึ่งเป็นคนดี พ่อหนุ่มมาตามจีนนี่ที่ที่นี่ ยายก็เชื่อแล้ว
 ว่าพ่อหนุ่มจะจริงใจต่อแก ยายจะคืนร่างมนุษย์ของจีนนี่ให้
- อิศร์ : ขอบคุณครับยาย ขอบคุณครับ

(หน้า 480-481)

จากบทสนทนาข้างต้นพบว่า นวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” มีการดำเนินเรื่องมาถึงจุดที่จะ
 คลี่คลายประเด็นต่าง ๆ ที่ผู้เขียนได้สร้างขึ้นภายในเรื่อง ซึ่งการปิดเรื่องดังกล่าว ผู้เขียนได้มีการดำเนินเรื่องมาถึง
 จุดจบ หรือการปิดเรื่องด้วยการคลายปมปัญหาต่าง ๆ ที่ได้รับการช่วยเหลือจากตัวละครเสริมที่มีความมหัศจรรย์
 ซึ่งจากบทสนทนาดังกล่าวจะเห็นได้ว่าเรื่องราวทั้งหมดจบลงด้วยดี โดยที่ตัวละครที่มีความมหัศจรรย์นั้นก็คือ
 “จีนนี่” จากเดิมเธอคือตัวละครเสริมที่มีความมหัศจรรย์ เธอคือแม่เมตที่อาศัยอยู่ในตะเกียงแก้ว แต่สุดท้าย
 กลับกลายเป็นมนุษย์ธรรมดาคนหนึ่งที่ต้องดำเนินชีวิตในสังคมบนพื้นฐานโลกแห่งความเป็นจริง
 ตามกฎแห่งกรรมเช่นเดียวกับกับตัวละคร “อิศร์” ซึ่งสืบเนื่องมาจากการกระทำผิดและฝ่าฝืนกฎของแม่เมต
 เพื่อที่จะช่วยเหลือน้องชายของอิศร์ให้พ้นจากโรคร้ายไข้เจ็บที่ประสบอยู่ โดยที่ผู้เขียนได้นำเรื่องราวต่าง ๆ ระหว่าง
 โลกทั้งสองใบมาให้อรรถรียงกัน จนทำให้ผู้อ่านไม่สามารถที่จะแยกแยะออกได้อย่างชัดเจน โดยได้นำเสนอเรื่องราว
 ถึงความเป็นอยู่ของมนุษย์ในปัจจุบันว่าไม่มีมนุษย์คนไหนที่สามารถผินกฎแห่งกรรมหรือผินธรรมชาติได้ และ
 ไม่มีมนุษย์คนไหนที่จะสามารถดำรงชีวิตผ่านการช่วย หรือสิ่งมหัศจรรย์เช่นเดียวกับกับที่ตัวละครภายในเรื่องที่ต้อง



ประสบพบเจอ ทั้งนี้จุดจบของมนุษย์ทุกคนคงหนีไม่พ้นความตาย มนุษย์ทุกคนเกิดมาย่อมพบเจอกับการเกิดแก่เจ็บตายทั้งสิ้น ทั้งหมดนี้คือความคิดที่ผู้เขียนต้องการที่จะแฝงไว้ในนวนิยายในตอนปิดเรื่อง ซึ่งมีแง่คิดให้ผู้อ่านได้ติดตามถึงความเป็นอยู่ และยึดหลักตามโลกแห่งความเป็นจริง โดยที่เรื่องราวมหัศจรรย์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในเรื่องนั้น ท้ายที่สุดก็คือสังขารของชีวิตที่มนุษย์ทุกคนไม่สามารถหลีกเลี่ยงได้ และไม่สามารถที่จะประสบพบเจอกับความมหัศจรรย์ต่าง ๆ ได้ในโลกแห่งความเป็นจริง การเล่าเรื่องทั้งหมดจะค่อย ๆ คลี่คลายผ่านแนวคิดสังขารมหัศจรรย์ที่น่าพาเรื่องราวของโลกแห่งความเป็นจริงและโลกแห่งจินตนาการที่มีการวิพากษ์สังคมต่าง ๆ มาจนถึงจุดจบ ซึ่งมุมมองการเล่าเรื่องทั้งหมดจะมีความสัมพันธ์กันกับการสร้างเรื่องเล่าผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ภายในนวนิยายเรื่องนี้

3. การสร้างตัวละคร แบ่งเป็น 2 ประเด็น ได้แก่

3.1 ตัวละครที่มีพฤติกรรมสังขารมหัศจรรย์ หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะของความเป็นจริงซึ่งดำเนินอยู่บนโลกแห่งความเป็นจริงที่ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยหลักของเหตุผลที่ผสมผสานเข้ากับลักษณะความมหัศจรรย์ โดยมีลักษณะของการประพุดิตตนแบบแปลกประหลาด และมีพฤติกรรมกระทำสิ่งที่ไม่เกินกว่าจะเชื่อได้ ซึ่งผลการวิจัยพบจำนวน 17 บทสนทนา ดังตัวอย่าง

- อิศร์ : นี่ฉันเกือบจะช็อกตายเหมือนกัน ใครที่ไหนจะไปอยู่ในตะเกียงแก้วได้
 จินนี่ : นี่โลกของจินนี่ค่ะ
 อิศร์ : คนบนโลกมีเป็นล้าน ๆ ทำไมเราถึงมาพบเจอกัน
 จินนี่ : เพราะเรามีบุญวาสนาผูกพันกันค่ะ เป็นเรื่องของบุญและกรรม จินนี่จึงต้องมารับใช้และช่วยเจ้านาย
 อิศร์ : โลกของแม่มีบุญกรรมด้วยหรือ อิศร์สงสัย
 จินนี่ : มีค่ะ เป็นแม่ตลกก็ใช่จะทำชั่วได้ ถ้าทำดี เวทมนตร์จะค่อย ๆ เสื่อมลงจนสุดท้ายร่างของตัวเองก็แตกสลาย

(หน้า 44)

จากบทสนทนาข้างต้น พบว่าการสร้างตัวละครที่มีความมหัศจรรย์ปรากฏในนวนิยายเรื่อง "สาวน้อยในตะเกียงแก้ว" ของ โสภี พรหมฉาย มีการสร้างตัวละคร "จินนี่" ให้มีลักษณะของความมหัศจรรย์แตกต่างกันออกไปตามเหตุการณ์หรือสถานที่ต่าง ๆ ที่ปรากฏในนวนิยายเรื่องนี้ แต่สิ่งที่น่าสนใจคือตัวจินนี่ที่ถูกผู้เขียนสร้างขึ้นมานั้นล้วนมาจากจินตนาการ และยังมีลักษณะที่สามารถทำให้ผู้อ่านยอมรับได้ว่ายังคงไม่หลุดไปจากโลกแห่งความเป็นจริงนั่นก็คือ การที่จินนี่มีรูปร่างหน้าตาเหมือนกับมนุษย์ ทั้งนี้จินนี่ยังเป็นตัวละครที่มีลักษณะทางกายภาพหรือการดำรงชีวิตที่เหมือนกับมนุษย์ปกติทุกประการ เพียงแต่จินนี่เป็นตัวละครที่มีพฤติกรรมบางประการที่ผู้อ่านไม่สามารถหยิบยกเหตุผลขึ้นมาประกอบได้ เช่น การหายตัว การใช้เวทมนตร์ในการช่วยเหลืออิศร์ เป็นต้น โดยมีหลักเกณฑ์ของโลกแห่งความเป็นจริงที่ผู้อ่านดำรงชีวิตอยู่เข้ามาตัดสินได้อย่างชัดเจน อีกทั้งในโลกของความเป็นจริงไม่มีร่องรอยการอาศัยอยู่และการปรากฏตัวของแม่ตลก เหมือนที่ผู้เขียนได้สร้างขึ้น



ในนวนิยายเรื่องนี้ แต่ในทางกลับกันโลกทั้งสองโลกก็ยังขับเคลื่อนและดำเนินไปอย่างควบคู่กัน อย่างเช่น ในบทสนทนาที่ได้อ้างถึงเรื่องของบุญและกรรมที่ทำร่วมกัน จึงทำให้ทั้งคู่ที่แม้ว่าจะอยู่กันคนละโลก ได้มาประสบพบเจอกัน ทั้งนี้ในโลกแห่งความเป็นจริงยังมีความเชื่อในเรื่องของการทำบุญและกรรมร่วมกัน ซึ่งถือว่าเป็นความเชื่อที่อยู่คู่กับสังคมไทยมาอย่างยาวนาน

3.2 ตัวละครที่เผชิญหน้ากับความมหัสจรรย์แต่ไม่ได้มีพฤติกรรมมหัสจรรย์ หมายถึง ตัวละครทั่วไปที่มีการดำเนินชีวิตอยู่ในโลกแห่งความเป็นจริงที่ต้องประสบพบเจอตัวละครกลุ่มมหัสจรรย์ โดยที่ตัวละครประเภทนี้ ไม่ได้แสดงพฤติกรรมความแปลกประหลาดออกมา แต่ก็สามารถใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับตัวละครกลุ่มประเภทที่แสดง ความมหัสจรรย์ออกมาอย่างไม่รู้สึกถึงความแปลกประหลาดต่อพฤติกรรมของอีกฝ่าย ผลการวิจัยพบจำนวน 10 บทสนทนา ดังตัวอย่าง

- จีนนี่ : เจ้านายคะ จีนนี่รับใช้เจ้านายนะคะ เพื่อเจ้านาย จีนนี่ทำได้ทุกอย่าง
เจ้านายบ่นไม่ใช่หรอกคะว่าโชคไม่ดี มีจีนนี่อยู่ใกล้ ๆ เจ้านายจะโชคดี
แน่นอนคะ
- อิศร์ : เวลาฉันต้องการพบเธอ เธอก็ไม่ยอมปรากฏตัว
- จีนนี่ : จีนนี่... ยังไม่ทันที่สาวน้อยจะพูดจบ ก็มีเสียงเคาะประตู
- พงษ์/ตฤณี : พี่อิศร์ พี่อิศร์
เสียงพงษ์กับตฤณี อิศร์รีบเปิดประตู น้องสาวกับน้องชายถลันเข้ามา
- ตฤณี : ณีได้ยินเสียงแปลก ๆ พี่อิศร์คุยกับใครคะ
- อิศร์ : คุยกับจีนนี่ อิศร์ตอบ หันมาทางเตียงซึ่งจีนนี่อยู่ข้าง ๆ พริบตาเดียว
หล่อนก็หายไปอีกแล้ว ถ้าเป็นคนขรวิญอ่อนคงได้แผ่นกันปาราบ ดี
ที่อิศร์เคยเจอพฤติกรรมเช่นนี้มาก่อน เลยไม่รู้สึกกลัวหล่อนแล้ว
แม้มันน้อยจีนนี่น่า วัชเสทไสแสะจะมีลักณะย่อนน้อยมเหศวทเขาอยู่ในที่
- ตฤณี : จีนนี่? ตฤณีเลิกคิ้ว
- พงษ์ : โทนครับ พงษ์ถาม พี่อิศร์แอบซ่อนผู้หญิงไว้ในห้องหรือครับ
- อิศร์ : เอ๊ย! อิศร์ร้องพลาทงเกาศีระชะ เห็นพี่เป็นคนอย่างไร พี่ไม่ทำอะไร
เหลวไหลอย่างนั้นหรือ
- พงษ์ : เธอเป็นใครครับ
- อิศร์ : เป่ล่า พี่ละเมอไปเอง

(หน้า 45-46)

จากบทสนทนาข้างต้นพบว่า นวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” มีการสร้างตัวละคร “อิศร์” ที่เป็นตัวละครหลักที่ต้องเผชิญหน้ากับความมหัสจรรย์ทุกประการจากตัวละคร “จีนนี่” แต่ไม่ได้มีพฤติกรรมมหัสจรรย์ภายในเรื่อง ซึ่งเป็นตัวละครที่อยู่รวมในหลาย ๆ เหตุการณ์สำคัญภายในเรื่อง แต่กลับเป็นตัวละครที่ไม่ได้



แสดงความมหัสจรรย์โต ๆ ออกมา ดังบทสนทนาที่ได้กล่าวมาข้างต้นพบว่า อิศร์ได้ประสบพบเจอกับความมหัสจรรย์ของจีนนี้ ที่มีการปรากฏกายออกมาจากตะเกียงแก้วที่เธออาศัยอยู่ โดยที่ทั้งคู่ได้สนทนากันภายในห้องนอนของอิสร์ อิศร์ได้สอบถามถึงความเป็นมาของจีนนี้ แต่แล้วน้องสาวและน้องชายของอิสร์ได้ยินเสียงอิสร์กำลังสนทนาอยู่กับผู้หญิง ทั้งคู่จึงเกิดความสงสัยและได้สอบถามอิสร์ ปรากฏว่าทั้งคู่ไม่ได้ประสบพบเจอกับจีนนี้หรือหญิงสาวที่อยู่ภายในห้องนอนของอิสร์อย่างที่พวกเขาทั้งคู่ได้ยินเสียง เพราะจีนนี้ได้ใช้เวทมนตร์และหายตัวไป ซึ่งคำตอบที่ได้จากปากของอิสร์เองก็เป็นคำตอบที่ค่อนข้างที่จะทำให้ทั้งคู่เกิดความสงสัย แต่ไม่ได้เผชิญหน้ากับความมหัศจรรย์จากจีนนี้โดยตรงเช่นเดียวกับอิสร์ ซึ่งต้องถือว่าอิสร์คือตัวละครหลักที่มีการดำเนินเรื่องและได้ประสบพบเจอกับความมหัสจรรย์จากจีนนี้มากที่สุดภายในเรื่อง โดยที่พบเจอจีนนี้ในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การใช้ภาพลวงตา การหายตัว การใช้คาถาเวทมนตร์ เป็นต้น ซึ่งผู้เขียนต้องการที่จะนำเสนอเรื่องราวโดยการสร้างตัวละครให้ออกมาแตกต่างกันอย่างสุดขีด เพื่อให้จะให้เรื่องราวภายในเรื่องเกิดความน่าสนใจแก่ผู้อ่าน โดยที่ผู้เขียนได้นำเอาความเป็นจริงมาผสมผสานความมหัสจรรย์ที่ผู้อ่านไม่สามารถที่จะพิจารณาบางสิ่งบางอย่างที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน โดยมีตัวละครที่เป็นมนุษย์ทุกประการเป็นผู้ดำเนินเรื่องไปกับตัวละครเสริมที่มีความมหัสจรรย์ตามจินตนาการของผู้เขียนที่มีความสอดคล้องกับแนวคิดสังคมนิยมมหัสจรรย์

4. การสร้างฉาก หมายถึง สถานที่หรือเวลาหนึ่ง ๆ ที่ใช้ในดำเนินบทบาทต่าง ๆ ของตัวละคร ซึ่งจะมีรายละเอียดที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ อันเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้ผู้อ่านสามารถทราบเหตุการณ์ภายในตัวบท ซึ่งฉากในนวนิยายแนวสังคมนิยมมหัสจรรย์จะเป็นเหตุการณ์หรือสถานที่ที่เกิดขึ้นบนโลกแห่งความเป็นจริงหรืออาจจะเกิดจากโลกแห่งจินตนาการตามที่ผู้เขียนได้สร้างขึ้น ซึ่งพบจำนวน 4 ตัวอย่าง ดังนี้

ณ โรงพยาบาลเอกชนแห่งหนึ่ง...

มีเสียงเอะอะโวยวายพร้อมกับผู้คนที่แตกตื่น มีการปล้นเกิดขึ้นในโรงพยาบาล อิศร์และพงษ์น้องชายของเขากลายเป็นตัวประกันโดยไม่มีทางเลือก ทุกคนหมอบลงกับพื้น บางคนร้องไห้ บางคนตกใจจนซ็อก อิศร์โอบน้องชายไว้กับพื้น ทันใดนั้นมีพยาบาลคนหนึ่งที่นั่งนอนหมอบอยู่ข้าง ๆ อิศร์จนแขนแนบแขน เขาเงยหน้ามอง หล่อนก็เงยหน้ามองมาที่เขาเช่นกัน วินาทีนั้นอิสร์แทบซ็อก หน้าตาของหล่อนเหมือนจีนนี้ จีนนี้อยู่ในชุดพยาบาลสีขาวบริสุทธิ์ สบตากับเขา หล่อนยิ้มกว้าง รอยยิ้ม แหวดตา ลักษณะเหมือนจีนนี้ในฝัน อิศร์ซ็อกตา เข้าไม่ได้อยู่ในความฝัน และกำลังเผชิญกับความจริง...

(หน้า 27-28)

จากตัวอย่างข้างต้น พบว่าจากปรากฏการณ์ในนวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” ของ โสภี พรณราย สามารถกล่าวได้ว่าเป็นกลวิธีการประพันธ์ฉากของพื้นที่ ที่สอดคล้องกับลักษณะของวรรณกรรมแนวสังคมนิยมมหัสจรรย์อย่างชัดเจน โดยจะมีการนำเสนอลักษณะของความแตกต่างระหว่างพื้นที่ทั้งสองพื้นที่



อย่างเห็นได้ชัดนั่นก็คือ ฉากที่เกิดขึ้นในโรงพยาบาล ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีปรากฏอยู่ในโลกมนุษย์ ซึ่งโรงพยาบาลเป็นสถานที่สำหรับให้บริการด้านสุขภาพ โดยมักที่จะมุ่งเน้นการส่งเสริม ป้องกัน รักษา และฟื้นฟูภาวะความเจ็บป่วย หรือโรคต่าง ๆ ทั้งทางร่างกายและทางจิตใจของมนุษย์ โดยมีตัวละครที่มีความมหัศจรรย์เข้ามาดำเนินเหตุการณ์ในฉาก ๆ ซึ่งถือว่าเป็นการเกิดการปะทะสังสรรค์กันระหว่างสองพื้นที่ที่แตกต่างกันอย่างสุดขีด ทั้งนี้จะส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมจิตใจสำนึก อีกทั้งยังเป็นการดำเนินเรื่องที่น่าพาผู้อ่านไปสู่จินตนาการตามโดยที่นำเอาแนวคิดสังคมนิยมมาใช้ในการเขียนผลงานให้ออกมาในรูปแบบโลกที่ไม่สามารถจับต้องได้นำมาผสมผสานกันกับโลกแห่งความจริงให้สามารถดำเนินไปได้อย่างควบคู่ ซึ่งมีทั้งที่มาและเหตุผลที่สามารถทำให้เรื่องราวสามารถดำเนินไปได้อย่างสมบูรณ์

5. การใช้สัญลักษณ์ภายในบท แบ่งเป็น 2 ประเด็น ได้แก่

5.1 ภาพลวงตา หมายถึง ภาพที่หลอกตาให้มองเห็นและรับรู้ผิดพลาดไปจากความเป็นจริง โดยที่มีลักษณะของความไม่แท้จริงปกคลุมด้วยบางสิ่งบางอย่าง ที่จะช่วยให้สิ่งที่เห็นนั้นบิดเบือนไปจากเดิม ผลการวิจัยพบจำนวน 5 บทสนทนา ดังตัวอย่าง

- โจร : อะไรที่ห้อยหัวโตงเตงอยู่กลางอากาศได้ ต้องไม่ใช่คนธรรมดา จะว่าเล่น
กายกรรมก็ไม่น่าใช้ ดูหน้าตาก็ไม่ใช่มนุษย์แล้ว คาดลอน จมูกบี้ ปากแฉะ ลื่น
ยาวขนาดนั้น
- โจร : ผะ ผะ ผี ! โจรร้องลั่นยิ่งกว่าเจอดำรวจ
- อิศร์ : อิศร์ผวาลุกขึ้นเปิดไฟหัวเตียงเมื่อได้ยินเสียงขโมย !
เขาเห็นร่างคนสองคนกระโจนหายออกไปทางหน้าต่าง พวกมันทั้งเครื่องมือจัด
แวงไว้เป็นที่ระลึกลับ ไฟถูกเปิดสว่างทั่วห้อง โจรไม่อยู่แล้ว หากมีร่างหนึ่งเข้ามา
แทนที่
- อิศร์ : จินนี่...หญิงสาวตรงหน้ายิ้มหวาน
- จินนี่ : ไม่เป็นไรแล้วค่ะเจ้านาย จินนี่แปลงกายเป็นผีไล่ขโมยออกไปแล้ว รับรองว่า
ชาตินี้มันไม่กล้าย้อนกลับมาแน่

(หน้า 42)

จากบทสนทนาข้างต้นพบว่า นวนิยายเรื่อง “สาวน้อยโตะเกียงแก้ว” การใช้สัญลักษณ์ภาพลวงตาภายในนวนิยายสาวน้อยโตะเกียงแก้วนั้น เป็นการสร้างอรรถรสที่เพิ่มเติมให้กับผู้อ่าน รวมทั้งเป็นการนำเสนอถึงความมหัศจรรย์ของตัวละคร “จินนี่” ที่สามารถใช้คาถา เวทมนตร์ และการหายตัว ที่ได้ร่ำเรียนมาจากโลกแม่มดมาใช้เป็นสัญลักษณ์แทนความน่ากลัวซึ่งในบทสนทนาดังกล่าวเธอได้แปลงกายเป็นผี เพื่อที่จะไล่โจรออกจากบ้านของตัวละคร “อิศร์” ซึ่งเมื่ออิศร์ได้ประสบพบเจอกับความมหัศจรรย์ดังกล่าวจากจินนี่ ก็ทำให้ตัวของอิศร์เองเกิดความตกใจไม่ใช่น้อย อีกทั้งจากบทสนทนาดังกล่าว ยังได้มีการสอดแทรกเนื้อหาเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของคน



ในโลกแห่งความเป็นจริง ที่อาจจะต้องเผชิญหน้ากับเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยไม่ทันคาดคิด และไม่สามารถที่จะคาดการณ์ถึงเหตุการณ์เหล่านั้นได้อย่างล่วงหน้า แต่ในทางกลับกันความมหัศจรรย์ของจีนนี้ภายในเรื่องสามารถดำเนินไปอย่างเกินจริงแต่ไม่มีความขัดแย้งของเนื้อเรื่อง ซึ่งความมหัศจรรย์ที่จีนนี้ได้เลือกใช้สัญลักษณ์ภาพลวงตา ก็เพื่อที่จะทำให้ใจหรือฝ่ายตรงข้าม มองเห็นสิ่งที่อยู่ตรงหน้าเป็นอย่างอื่น โดยที่ในโลกแห่งความเป็นจริง ไม่มีมนุษย์คนไหนที่สามารถที่จะสร้างภาพลวงตาขึ้นมา แทนสัญลักษณ์ต่าง ๆ ในการดำเนินชีวิต และไม่มีมนุษย์คนไหนที่จะสามารถนำพาเอาความมหัศจรรย์เข้ามาแทนที่โลกแห่งความเป็นจริงได้ แต่ภายในเนื้อเรื่องนวนิยายเรื่องนี้ ผู้เขียนสามารถที่จะผูกโยงเอาแนวคิดสังขนิมิตมหัศจรรย์มาใช้ในงานเขียนเพื่อให้ออกมาในมุมมองที่สะท้อนสังคมในโลกแห่งความเป็นจริงได้มากที่สุด โดยที่เนื้อเรื่องทั้งหมดจะเป็นการขับเคลื่อนที่คู่ขนานกันตามความเป็นจริงและความมหัศจรรย์ที่ผสมผสานกันอยู่ภายในนวนิยายเรื่องนี้

5.2 ความจงรักภักดี หมายถึง ความรู้สึกและการแสดงออกระหว่างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ที่ประกอบไปด้วยความเคารพซึ่งกันและกัน ความผูกพัน ความเอาใจใส่ ความเป็นห่วงที่มีให้กัน อีกทั้งความจงรักภักดียังเป็นสัญลักษณ์ที่ปรากฏในนวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” ซึ่งผลการวิจัยพบจำนวน 11 บทสนทนา ดังตัวอย่าง

- จีนนี่ : ตั้งใจจะปรนนิบัติอิศร์เฉกเช่นเขาเป็นเจ้าของ คสึฝ้ายเอ็นขาวสะอาดกลิ่นหอม มะลิเช็ดหน้าให้ อิศร์ผงะเอี้ยวหนิ จีนนี่ไม่เข้าใจ เจ้านายจะเบี่ยงหน้าหนิทำไม ดวงตาโตเป็นประกายสงสัย
- จีนนี่ : จีนนี่จะเช็ดหน้าให้เจ้านาย เจ้านายจะได้สดชื่นใจคะ สาวน้อยในตะเกียงแก้ว ยื่นหน้ามาใกล้
- อิศร์ : ฉันทัดเอง อิศร์เข้าใจเจตนาดีของจีนนี่ แต่เนารับไม่ได้ ชายหนุ่มกับหญิงสาวไม่ควรจะประชิดกันจนเกินไป ตรุนิยมยิ้มช้า รู้สึกว่าจีนนี่ช่างไร้เดียงสา ท่าทีของ หล่อนดูบริสุทธิ์ใจ แต่อิศร์กลับเป็นฝ่ายที่คิดมาก

(หน้า 100)

จากบทสนทนาข้างต้นพบว่า นวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” มีเนื้อหาที่ดำเนินไปได้อย่างราบรื่น และเกิดความสุขแก่ผู้อ่าน ซึ่งจากบทสนทนาดังกล่าวก็สามารถสื่อถึงการกระทำของตัวละคร ที่ใช้สัญลักษณ์ต่าง ๆ เพื่อที่จะแสดงความรู้สึกภายในเรื่อง โดยภายในเรื่องนี้มีการใช้สัญลักษณ์ความจงรักภักดี แทนการกระทำที่สื่อถึงความรู้สึกรักใคร่ โดยที่สามารถประสบพบเจอกันได้ทั่วไปในโลกแห่งความเป็นจริง แต่ภายในเรื่องได้นำเสนอผ่านตัวละครที่มีความมหัศจรรย์ให้ดำเนินพฤติกรรมดังกล่าวภายในเรื่อง ผ่านสัญลักษณ์และบทบาทภายในนวนิยาย อีกทั้งการกระทำดังกล่าวถูกกระทำจากแม่มด ในโลกแห่งความเป็นจริงคงไม่สามารถหาคำตอบได้ว่า แม่มดเป็นเช่นไร มีการกระทำเช่นนี้ได้หรือไม่ ซึ่งหากจะจินตนาการตามโลกแห่งความเป็นจริงแล้ว หลาย ๆ คนอาจจะคิดว่าแม่มดคือ นิสายที่มีอำนาจมีคาถา มีความน่ากลัว หรือมีชั่วร้าย แต่ภายในนวนิยายเรื่องนี้กลับนำเสนอแม่มดในรูปแบบที่กลับกัน จากหน้ามือเป็นหลังมือ ซึ่งความจริงจะเป็นอย่างไร ในโลกแห่งความเป็นจริงไม่สามารถที่จะ



หาข้อพิสูจน์เหล่านี้ได้ อีกทั้งยังเป็นการดำเนินเรื่องที่น่าพาผู้อ่านไปสู่จินตนาการตามที่คุณเขียนได้ตั้งใจสร้างสรรค์ขึ้น ที่นำเอาแนวคิดสังคมนิยมหัตถกรรมมาใช้ในการเขียนผลงานให้ออกมาในรูปแบบโลกที่ไม่สามารถจับต้องได้นำมาผสมผสานกันกับโลกแห่งความจริงให้สามารถดำเนินไปได้อย่างควบคู่ โดยมีทั้งที่มาและเหตุผลที่สามารถทำให้เรื่องราวสามารถดำเนินไปได้อย่างสมบูรณ์ และไม่ขัดแย้งกันภายในเรื่อง ทั้งนี้การใช้สัญลักษณ์ดังกล่าวของตัวละคร ยังมีความสอดคล้องกับความเป็นจริงโดยที่ผู้กระทำคือตัวละครที่มีความมหัสจรรย์โดยสัญลักษณ์ ของความจงรักภักดีดังกล่าว คือการกระทำที่บ่งบอกถึงความผูกพัน ความเอาใจใส่ และความเป็นห่วงใยที่มีให้กัน ถือว่าเป็นกลายานิมิตที่ติดต่อกันของตัวละครทั้งคู่ และยังสะท้อนให้เห็นถึงการกระทำที่ดีที่มนุษย์พึงและควรปฏิบัติ ร่วมกันภายในสังคม โดยที่เป็นสัญลักษณ์ในรูปแบบเฉพาะที่คุณเขียนต้องการที่จะให้ผู้อ่านตีความสัญลักษณ์ดังกล่าว ผ่านตัวบท

สรุปและอภิปรายผล

ผลการวิจัยพบสังคมนิยมหัตถกรรมในนวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว” ของ โสภี พรรณราย ผู้วิจัย ได้กำหนดเป็น 5 ประเด็นหลักดังนี้

1. การผูกเรื่อง หมายถึง การสร้างเรื่องราวต่าง ๆ เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินเรื่อง โดยการผูกเรื่อง จะนำเอาโครงเรื่องจากโลกแห่งความเป็นจริงมารวมกับการเกิดเหตุการณ์หัตถกรรม ซึ่งสามารถแบ่งประเด็นย่อย ออกเป็น 2 ประเด็น คือ

1.1 การเล่าเรื่องของตัวละคร หมายถึง การบอกเล่าเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง โดยมีตัวละครเป็นผู้ดำเนินเรื่องผ่านการผูกเรื่องจากความจริงและความมหัสจรรย์ภายในเรื่อง ซึ่งพบจำนวน 2 บทสนทนา คิดเป็นร้อยละ 3.33

1.2 การเกิดเหตุการณ์หัตถกรรม หมายถึง การนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านกลวิธีการประพันธ์ ที่มีการหยิบยกการเกิดเหตุหัตถกรรมเข้ามาผูกเป็นโครงเรื่องภายในนวนิยาย ซึ่งพบจำนวน 8 บทสนทนา คิดเป็นร้อยละ 13.33

2. การเล่าเรื่อง หมายถึง การถ่ายทอดความคิดของผู้เขียนออกมาผ่านตัวอักษร โดยมีความสัมพันธ์กับ องค์ประกอบต่าง ๆ ภายในเรื่อง ที่ผสมผสานระหว่างความจริงและความมหัสจรรย์ ซึ่งสามารถแบ่งประเด็นย่อย ออกเป็น 3 ประเด็น คือ

2.1 การเปิดเรื่อง หมายถึง จุดเริ่มต้นของเรื่องราวที่ถือว่าเป็นจุดสำคัญ ซึ่งสามารถดึงดูดใจผู้อ่าน ชวนให้เกิดความรู้สึกอยากติดตามเรื่องราวภายในเรื่อง ซึ่งพบจำนวน 1 บทสนทนา คิดเป็นร้อยละ 1.66

2.2 การดำเนินเรื่อง หมายถึง ตอนกลางของเรื่องซึ่งนับว่ามีความสำคัญอยู่มาก เพราะผู้แต่ง จะต้องดึงดูดความสนใจผู้อ่านให้ติดตามเรื่องอย่างจดจ่ออยู่เสมอ โดยต้องอาศัยกลวิธีเล่าเรื่องที่เหมาะสม ซึ่งพบจำนวน 1 บทสนทนา คิดเป็นร้อยละ 1.66

2.3 การปิดเรื่อง หมายถึง จุดจบหรือจุดคลี่คลายเรื่องราว และประเด็นต่าง ๆ ภายในเรื่อง โดยจะทำให้เรื่องจบลงรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งตามเรื่องราวที่ได้มีการดำเนินมา ซึ่งพบจำนวน 1 บทสนทนา คิดเป็น ร้อยละ 1.66



3. การสร้างตัวละคร หมายถึง การสร้างตัวละครสำคัญในการดำเนินเรื่อง ที่จะช่วยนำพาผู้อ่านไปยังเรื่องราวที่ผู้เขียนได้ประพันธ์ขึ้น ซึ่งสามารถแบ่งประเด็นย่อยออกเป็น 2 ประเด็น คือ

3.1 ตัวละครที่มีพฤติกรรมสัจนิยมมหัศจรรย์ หมายถึง ตัวละครที่มีลักษณะของความเป็นจริงผสมผสานเข้ากับความมหัศจรรย์ ซึ่งไม่สามารถอธิบายได้ด้วยหลักและเหตุผล ซึ่งพบจำนวน 17 บทสนทนา คิดเป็นร้อยละ 28.33

3.2 ตัวละครที่มีการเผชิญหน้ากับความมหัศจรรย์แต่ไม่ได้มีพฤติกรรมมหัศจรรย์ หมายถึง ตัวละครทั่วไปที่สามารถอธิบายได้ด้วยหลักและเหตุผล โดยที่มีก่อดำเนินเรื่องเป็นปกติร่วมกับกลุ่มตัวละครที่มีความมหัศจรรย์ได้ ซึ่งพบจำนวน 10 บทสนทนา คิดเป็นร้อยละ 10.66

4. การสร้างฉาก หมายถึง สถานที่หรือเวลาหนึ่ง ๆ ที่ใช้ในการดำเนินบทบาทต่าง ๆ ของตัวละคร ซึ่งจะมีรายละเอียดที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และการเมืองของสถานที่ที่ตัวละครดำรงชีวิตอยู่ ซึ่งพบจำนวน 4 บทสนทนา คิดเป็นร้อยละ 6.66

5. การใช้สัญลักษณ์ภายในบท หมายถึง ตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งจะเป็นสัญลักษณ์ที่ต้องอาศัยการตีความผ่านมุมมองเฉพาะบุคคล ซึ่งการตีความสัญลักษณ์สามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมายอย่าไม่ตายตัว ซึ่งสามารถแบ่งประเด็นย่อยออกเป็น 2 ประเด็น คือ

5.1 ภาพลวงตา หมายถึง ภาพที่หลอกตาให้มองเห็นและรับรู้ผิดพลาดไปจากความเป็นจริง ซึ่งสิ่งที่เผชิญอยู่เบื้องหน้าอาจบิดเบือนไปจากความจริง ซึ่งพบจำนวน 5 บทสนทนา คิดเป็นร้อยละ 8.33

5.2 ความจงรักภักดี หมายถึง ความรู้สึกและการแสดงออกระหว่างฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ที่มีพฤติกรรมประกอบด้วย ความเคารพความผูกพัน ความเอาใจใส่ และความห่วงใยที่มีให้กัน ซึ่งพบจำนวน 11 บทสนทนา คิดเป็นร้อยละ 18.33

จากผลสรุปพบว่าการสร้างตัวละครที่มีพฤติกรรมแบบสัจนิยมมหัศจรรย์ปรากฏมากที่สุด รองลงมา คือ การใช้สัญลักษณ์ภายในบทแบบความจงรักภักดี รองลงมา คือ การสร้างตัวละครแบบตัวละครที่เผชิญหน้ากับความมหัศจรรย์แต่ไม่มีพฤติกรรมมหัศจรรย์ รองลงมา คือ การผูกเรื่องแบบการเกิดเหตุการณ์มหัศจรรย์ รองลงมา คือ การใช้สัญลักษณ์ภายในบทแบบภาพลวงตา รองลงมา คือการสร้างฉาก รองลงมา คือ การผูกเรื่องจากการเล่าเรื่องของตัวละคร และพบการเล่าเรื่องโดยการเปิดเรื่อง ดำเนินเรื่อง และปิดเรื่องน้อยที่สุด

อภิปรายผลการศึกษาสัจนิยมมหัศจรรย์ในนวนิยายเรื่อง “สาวน้อยตะเกียงแก้ว” ของ โสภี พรพรรณรายดังต่อไปนี้

1. การผูกเรื่อง การเล่าเรื่องของตัวละคร และประเด็นการเกิดเหตุการณ์มหัศจรรย์ มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ เกศรางค์ นิลवास (2552) ที่ได้ศึกษาเรื่อง “การวิเคราะห์วรรณกรรมไทยร่วมสมัยแนวสัจนิยมมหัศจรรย์” 2 ประเด็น คือ การเล่าเรื่องของตัวละครและการเกิดเหตุการณ์มหัศจรรย์ โดยที่ผู้ประพันธ์ได้ใช้กลวิธีการประพันธ์แบบสัจนิยมมหัศจรรย์ เพื่อนำเสนอเรื่องราวและเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบริบทของโลกแห่งความเป็นจริงที่นำมาผสมผสานกับโลกแห่งสัจนิยมมหัศจรรย์ โดยผู้ประพันธ์ได้ถ่ายทอดความวุ่นวายสลับซับซ้อน ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นใน บริบทของสังคมในขณะนั้นออกมาได้ผ่านการใช้นวนคิด สัจนิยมมหัศจรรย์ในการขับเคลื่อนเรื่องราวทั้งหมด



2. การเล่าเรื่อง ได้แก่ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ หัตถดาญจน์ อารีศิลป์ (2557) เรื่อง “สังนียมมัทศจรรยในวรรณกรรมของอนุสรณ์ ดิพนานนท์” ทั้ง 3 ประเด็น คือ การเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการปิดเรื่อง โดยที่ผู้เขียนได้เลือกใช้กลวิธีการเล่าเรื่องเช่นเดียวกันกับอนุสรณ์ ที่เลือกใช้ประพันธ์แนวสังนียมมัทศจรรยในการดำเนินเรื่องราวภายในเรื่อง เพื่อเป็นการสร้างความแปลกใหม่ ให้งานวรรณกรรม โดยที่ผสมผสานและหลอมรวมลักษณะสมจริงตามแนวการประพันธ์สังนียมและลักษณะ มัทศจรรยไว้ในองค์ประกอบการสร้างงานทุกส่วน

3. การสร้างตัวละครและฉาก ได้แก่ ตัวละครที่มีพฤติกรรมสังนียมมัทศจรรย ตัวละครที่เผชิญหน้ากับความมัทศจรรยแต่ไม่ได้มีพฤติกรรมมัทศจรรย และการสร้างฉากต่าง ๆ ภายในเรื่อง มีความสอดคล้องกับงานวิจัยของ อภิญา แสงสว่าง (2558) ที่ได้ศึกษาเรื่อง “สังนียมมัทศจรรยในวรรณกรรมเรื่อง ชากระ โนะ โมริ โนะ มังโค โนะชิตะ ของซาคุเกะ อังโกะ” ทั้ง 3 ประเด็น โดยในเรื่องการสร้างตัวละครที่มีพฤติกรรม สังนียมมัทศจรรย และ ประเด็นการสร้างตัวละครที่เผชิญหน้ากับความมัทศจรรยแต่ไม่ได้มีพฤติกรรมมัทศจรรย โดยที่เปรียบตัวละคร เป็นเหมือนตัวกลางสำคัญที่จะช่วยนำพาผู้อ่านให้เข้าสู่โลกแห่งวรรณกรรมไปพร้อม ๆ กับตัวละครนั้น ๆ ซึ่งในวรรณกรรมประเภทสังนียมมัทศจรรยนั้น ตัวละครจะมีลักษณะพิเศษเฉพาะในรูปแบบของสังนียมมัทศจรรย และมีลักษณะร่วมกันคือการความผสมผสานระหว่างความมัทศจรรยเหนือจริงกับความเป็นจริงธรรมดาสามัญที่อยู่ ภายใต้ระบบ และในการสร้างฉากจะมีรายละเอียดที่แสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ วัฒนธรรม ประเพณี ความเชื่อ และการเมืองของสถานที่ที่ตัวละครดำรงชีวิตอยู่ อันเป็นองค์ประกอบที่ช่วยให้ผู้อ่านสามารถทราบ เหตุการณ์ภายในตัวบทเกิดขึ้น ณ สถานที่แห่งใด และเมื่อไหร่ อีกทั้งองค์ประกอบของฉากยังเชื่อมโยงไปถึง บุคลิกลักษณะทางกายภาพและภายในจิตใจของตัวละคร

4. การใช้สัญลักษณ์ภายในบท ได้แก่ ภาพลวง และความจงรักภักดี เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับงานวิจัยของ กัญญา วัฒนกุล (2550) ที่ได้ศึกษาเรื่อง “สังนียมมัทศจรรยและสหบทในนวนิยายเรื่อง คาฟกา ออน เดอะ ซอร์ ของ ฮารุกิ มูราคามิ” ผลการศึกษาพบว่ามีแตกต่างกันในการใช้สัญลักษณ์ภายในเรื่อง โดยที่นวนิยายเรื่อง สาวน้อยในตะเกียงแก้วจะเป็นการใช้สัญลักษณ์ภาพลวงตาและสัญลักษณ์ความจงรักภักดีภายในเรื่องเพื่อตัวแทน ของสิ่งหนึ่งกับสิ่งหนึ่ง ซึ่งไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งมีชีวิตเสมอไปที่ต้องอาศัยการตีความผ่านการกระทำตัวละคร ซึ่งแตกต่างกับนวนิยายเรื่องคาฟกา ออน เดอะ ซอร์ ที่ใช้สัญลักษณ์ในรูปแบบสากลในการถ่ายทอดเรื่องราว ทั้งหมด โดยเป็นที่รับรู้และยอมรับโดยทั่วไปในสากลโลก ซึ่งจะเห็นได้ว่าการสัญลักษณ์ของนวนิยายทั้งสองเรื่องจะ มีความแตกต่างกันในการตีความแต่ทั้งนี้ผู้อ่านต้องอาศัยความสามารถของผู้อ่านในการตีความของ สัญลักษณ์นั้น ๆ

จากผลการวิจัยจะเห็นได้ว่า สังนียมมัทศจรรยในนวนิยายเรื่อง สาวน้อยในตะเกียงแก้ว ของ โสภี พรหมฉาย พบว่าผู้ประพันธ์ได้ใช้กลวิธีการประพันธ์จากแนวคิดสังนียมมัทศจรรย ในการนำเสนอเรื่องราว และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบริบทของโลกแห่งสังนียม ซึ่งสาเหตุที่ผู้ประพันธ์ได้ใช้กลวิธีการประพันธ์ แบบสังนียมมัทศจรรย เนื่องด้วยการใช้กลวิธีการประพันธ์แบบสังนียมไม่สามารถช่วยให้ผู้ประพันธ์ถ่ายทอด



ความรุนแรงสลับซับซ้อนต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในบริบทของสังคมในขณะนั้นออกมาได้ทั้งหมด ด้วยเหตุนี้ผู้ประพันธ์จึงเลือกใช้กลวิธีการสำนึยมนหัทศจรรยั เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวทั้งหมดออกมาสู่ผู้อ่าน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรศึกษาสำนึยมนหัทศจรรยัในนวนิยายไทยเรื่องอื่นๆ เช่น นวนิยายเรื่อง “ป่วนรักสลับร่าง” ของ รอมแพง
2. ควรมีการเปรียบเทียบระหว่างสำนึยมนหัทศจรรยัที่ปรากฏระหว่างในนวนิยายไทยและนวนิยายของต่างประเทศ เช่น การเปรียบเทียบนวนิยายเรื่อง “บุพเพสันนิวาส” กับนวนิยายเรื่อง “Harry Potter”

เอกสารอ้างอิง

- กัญญา วัฒนกุล. (2550). **สำนึยมนหัทศจรรยัและสหบทในนวนิยายเรื่อง คาฟกา ออน เดอะ ซอร์ ของฮารุกิ มูราคามิ**. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกศวรางค์ นิลवास. (2552). **การวิเคราะห์วรรณกรรมไทยร่วมสมัยแนวสำนึยมนหัทศจรรยั**. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สุรเดช โชติอุตมพันธ์. (2554). **สำนึยมนหัทศจรรยัในวรรณกรรมของ กาเบรียล การ์เซีย มาร์เกซ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โสภี พรณราย. (2558). **นวนิยายเรื่อง “สาวน้อยในตะเกียงแก้ว”**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: อรุณ.
- หัตถกกาญจน์ อารีศิลป์. (2556). **สำนึยมนหัทศจรรยัในวรรณกรรมของ อนุสรณ์ ดิทยานนท์**. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อภิญา แสงสว่าง. (2558). **การศึกษาสำนึยมนหัทศจรรยัในวรรณกรรมเรื่อง “ชากระโนะ โมริ โนะ มังโค โนะ ชิคะ ของ ซาคะกุจิ อังโกะ”**. วิทยานิพนธ์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

