

งานเขียนแนว “สารบันเทิง” :
กรณีศึกษาสารคดีสำหรับเยาวชน
เรื่อง “พวกเราแปลงร่างได้”
ผลงานของร้อยเอกหญิงธิติมา ช้างพุ่ม*

Submitted date: 27 September 2018

Revised date: 17 December 2018

Accepted date: 17 January 2019

สารภี ขาวดี^๑

บทคัดย่อ

บทความนี้ เป็นการวิเคราะห์สารคดีสำหรับเยาวชนเรื่อง “พวกเราแปลงร่างได้” ผลงานของร้อยเอกหญิงธิติมา ช้างพุ่ม มีจุดมุ่งหมายในการศึกษา ๒ ประการ คือ เพื่อศึกษากลวิธีการประพันธ์ และคุณค่าของสารคดีที่มีต่อผู้อ่าน จากการศึกษาสรุปได้ว่า ด้านกลวิธีการประพันธ์ ผู้เขียนได้นำกลวิธีการเขียนงานบันเทิงคดี (นวนิยาย) จำนวน ๔ กลวิธีมาทำให้สารคดีเรื่องนี้มีความสนุกสนาน ชวนติดตาม ได้แก่ การตั้งชื่อเรื่องและชื่อตอน การสร้างแก่นเรื่อง โครงเรื่อง ตัวละคร ฉากและบรรยากาศ ทักตะหรือมุมมองในการเล่าเรื่อง ท่วงทำนองการเขียน (ศิลปะการใช้ภาษา) และการใช้ภาพประกอบ ส่วนด้านคุณค่าที่มีต่อผู้อ่าน พบว่าสารคดีเรื่องนี้ให้คุณค่าแก่ผู้อ่าน ๔ ด้าน ได้แก่ คุณค่าทางภาษา คุณค่าด้านการพัฒนาทางความคิดและสติปัญญา คุณค่าด้าน

* บทความนี้มาจากงานวิจัยเรื่องวิเคราะห์สารคดีสำหรับเยาวชนเรื่อง “พวกเราแปลงร่างได้” ของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สารภี ขาวดี เป็นงานวิจัยที่สามารถใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์กลวิธีการประพันธ์ และคุณค่าของสารคดีแนวใหม่ งานวิจัยนี้ได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการวิชาการคณะศิลปศาสตร์ และจัดทำจนแล้วเสร็จ โดยใช้งบประมาณส่วนตัว

^๑ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาและวรรณคดีตะวันออก คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี

พัฒนาการทางบุคลิกภาพ และคุณค่าด้านพัฒนาการทางสังคม อาจกล่าวได้ว่า “พวกเรา
แปลงร่างได้” คือ สารคดีแนวใหม่หรือ แนว “edutainment” ที่มีการผสมผสานระหว่าง
สาระความรู้ (education) และความบันเทิง (entertainment) สามารถตอบสนอง
ความต้องการของผู้อ่านที่มุ่งเสพความสนุกสนานเพลิดเพลิน ขณะเดียวกันก็ได้รับ
ความรู้จากการอ่านอันเป็นวัตถุประสงค์หลัก

คำสำคัญ: สาระบันเทิง, สารคดีสำหรับเยาวชน

Edutainment as a Writing Genre: A Case Study of the Young-Adult Documentary Fiction “We Can Transform” by Captain Thitima Changphoom

Sarapee Kaowdee^๒

Abstract

This article aims to detail a study of the young-adult documentary book entitled “We Can Transform”, which was written by Captain Thitima Changphoom. The purpose of this study is two-fold: to investigate the author’s writing techniques and to explore the book’s values.

The findings reveal that the author adopted nine literary writing techniques to seize the reader’s attention. Such techniques include the name of the title and use of plots, themes, characters, setting and tone, writing style (language arts) and illustration. With respect to the book’s values, it was found that this documentary book offers significant value to the reader in four aspects: language value, and values in enhancing the reader’s intellect, personality and social development. It might be concluded that “We Can Transform” is a new type of documentary fiction or edutainment literary genre that manages to blend knowledge and entertainment and meet the needs of those who seek the pleasure of reading while simultaneously gaining the knowledge that the author aims to provide.

Keywords: Edutainment, Young-adult Documentary Fiction

^๒ Assistant Professor, Department of Eastern Language and Literature, Faculty of Liberal Arts, Ubon Ratchathani University

๑. บทนำ

สารคดีเป็นรูปแบบงานเขียนชนิดหนึ่งที่มีมุ่งเน้นให้ความรู้แก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ โดยทั่วไปสารคดีจะมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความรู้ในแขนงต่าง ๆ เช่น ประวัติศาสตร์ ภูมิศาสตร์ วิทยาศาสตร์ เกษตรศาสตร์ ชีววิทยา ความรู้เกี่ยวกับชีวิตบุคคล ชีวิตสัตว์ ความรู้เกี่ยวกับสถานที่ เหตุการณ์ที่มีจริงหรือเกิดขึ้นจริง เป็นต้น โดยเนื้อหาความรู้ในสารคดีจะต้องถูกต้อง การใช้ภาษาอธิบายความจะต้องถูกต้องตามหลักการใช้ภาษา ตรงไปตรงมา เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายและได้รับความรู้ตามความเป็นจริง ลักษณะการนำเสนอเรื่องสารคดีโดยทั่วไปจึงมักจะเป็นการเขียนอธิบายหรือบรรยายความเป็นสำคัญ

สารคดีก็เป็นเช่นเดียวกับงานเขียนประเภทอื่น ๆ ที่มีการเปลี่ยนแปลง และคลี่คลายรูปแบบวิธีการเขียนไปตามความเปลี่ยนแปลงของสังคม เพื่อตอบสนองผู้อ่านที่อาจต้องการเสพงานเขียนที่ให้ทั้งความรู้และความบันเทิงไปพร้อมกัน โดยเฉพาะกลุ่มเยาวชนในวัย ๑๒-๑๘ ปี (ระดับชั้นประถมศึกษาตอนปลายถึงกลุ่มมัธยมศึกษา) อาจเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “กลุ่มวัยรุ่น” ที่มักชอบเรื่องสนุกสนาน ทำทาย ผู้อ่านกลุ่มนี้มักให้ความสำคัญแก่ภาพประกอบน้อยลง แต่เน้นเนื้อหาสาระและรายละเอียดมากขึ้น ด้านผู้ปกครอง และครู ก็คาดหวังจะให้ลูกหลาน และนักเรียน ได้รับประโยชน์ในเรื่องต่าง ๆ จากการอ่าน โดยเฉพาะประโยชน์ด้านการใช้ภาษา ด้านพัฒนาทางความคิดและสติปัญญา ด้านพัฒนาการทางบุคลิกภาพ รวมถึงด้านพัฒนาการทางสังคม อันจะนำไปสู่การสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิตแก่บุตรหลาน ด้วยเหตุนี้ จึงเกิดงานเขียนสารคดีสำหรับเยาวชนแนวใหม่ที่ผู้เขียนสามารถเลือกใช้กลวิธีการประพันธ์อันหลากหลาย มารังสรรค์ให้ผลงานมีความสนุกสนาน ชวนติดตาม และเข้ากับวัยผู้อ่าน หนึ่งในนั้นก็คือ ใช้วิธีการเขียนแบบนวนิยายหรือเรื่องสั้น

สารคดีแนวใหม่นี้ อาจเรียกอีกอย่างว่า “edutainment” หรือ “สาระบันเทิง” กล่าวคือ เป็นการผสมผสานระหว่างสาระความรู้ (education) และความบันเทิง (entertainment) เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อ่านที่มุ่งเสพความสนุกสนานเพลิดเพลินจากกลวิธีการประพันธ์ ขณะเดียวกันก็หวังได้รับความรู้จากเนื้อหาในเล่ม ซึ่งสารคดีสำหรับเยาวชนรางวัลชนะเลิศ รางวัลแว่นแก้ว ประจำปี ๒๕๕๓ เรื่อง

พวกเราแปลงร่างได้ ผลงานของร้อยเอกหญิงอิติมา ช่างพุ่ม นับเป็นวรรณกรรมเรื่องหนึ่งที่คุณเขียนได้หยิบยืมแนวความคิดและวิธีการแต่งดังกล่าวมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมุ่งวิเคราะห์ด้วบทอย่างละเอียด เพื่อให้เห็นกลวิธีการประพันธ์รวมทั้งคุณค่าของสารคดีที่มีต่อผู้อ่าน

๒. งานเขียนแนว “edutainment” หรือ สารคดีแนวใหม่

งานเขียนแนว “edutainment” Phakdiphasuk (2015, p. 159) ให้คำอธิบายไว้ว่า “เกิดจากการรวมคำว่า *education* (การศึกษา) กับ *entertainment* (ความบันเทิง) เข้าด้วยกัน แนวคิด *edutainment* คือการถ่ายทอดความรู้เชิงวิชาการในรูปแบบที่ให้ความบันเทิง แนวคิดนี้เกิดเพื่อตอบสนองความต้องการการเรียนรู้ที่สนุกสนานและมีประสิทธิภาพ และสื่อ *edutainment* นับเป็นเครื่องมือประสานโลกความบันเทิงและโลกสาระความรู้เชิงวิชาการเข้าด้วยกัน” ซึ่งจากคำกล่าวนี้ หากนำมาเทียบเคียงกับงานเขียนประเภทสารคดีที่นำกลวิธีแบบงานบันเทิงคดี ที่มีโครงเรื่องชัดเจน เช่น มีตัวละคร บทสนทนา ฉากและบรรยากาศที่สมจริง ฯลฯ มาใช้เป็นจุดดึงดูดใจผู้อ่าน ก็ดูจะสอดคล้องกันอย่างกลมกลืน

ส่วนนักวิชาการและนักเขียนสารคดีที่มีชื่อเสียงเรียกงานเขียนเชิงความรู้ที่มีการผสมผสานความบันเทิงไว้ด้วยกันว่า “สารคดีแนวใหม่” อาทิ Kongthong (1989, p. 42) ได้ให้คำอธิบายว่า สารคดีแนวใหม่ต่างจากสารคดีแนวเก่าที่เป็นข้อเขียนที่เคร่งครัด เสนอแต่เรื่องราวที่เป็นปัญหา การนำเสนอเป็นแบบแผนและมักจะเขียนในลักษณะตอบคำถาม แต่สารคดีแนวใหม่เป็นงานเขียนที่มีชีวิตชีวา มีสีสัน มีการปรุงแต่งจินตนาการ ประกอบไปด้วยการใช้เหตุผล หลักฐาน และความรู้สึก ทั้งนี้การเขียนสารคดีแนวใหม่ต้องเกิดจากการหาข้อมูลอย่างรอบด้าน สามารถคิดค้นรูปแบบการนำเสนอใหม่ ไม่ยึดติดกับรูปแบบที่เป็นแบบแผนดังในตำรา และผู้เขียนอาจใช้วิธีการเขียนแบบบันเทิงคดีเข้ามาช่วย สารคดีแนวใหม่จึงมีลักษณะที่อยู่กึ่งกลางระหว่าง “นวนิยาย” กับ “วิชาการ” ซึ่งคำอธิบายดังกล่าวสอดคล้องกับทัศนะของ Lohitkun (2001, p. 152) ที่ว่า สารคดีแนวใหม่ เป็นการนำเสนอความจริงอย่างสร้างสรรค์ มิใช่แบบเรียน คือส่วนหนึ่งของความบันเทิง แต่เป็นความบันเทิงที่ได้สาระ หากกล่าวโดยสรุป สารคดีแนวใหม่จึงเป็นงานเขียนที่เป็นรอยต่อของงานวิชาการและวรรณกรรม ซึ่งให้รสชาติ

การอ่านอยู่กึ่งกลางระหว่างสาระความรู้ทางวิชาการและสุนทรียรสทางอารมณ์
แบบวรรณกรรม

ในปัจจุบัน แนวคิดเรื่อง edutainment กำลังได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ
ปรากฏให้เห็นผ่านสื่อแนวอิเล็กทรอนิกส์ สื่ออุปกรณ์การเรียนรู้ สื่อสิ่งพิมพ์ประเภท
ต่าง ๆ รวมถึงมีการจัดประกวดในเวทีต่าง ๆ เช่น รางวัลวรรณกรรมเยาวชนประเภท
สารคดี รางวัลแว่นแก้ว เป็นต้น ทั้งนี้ ในการศึกษางานเขียนประเภทสารคดีที่มีการ
หยิบยืมกลวิธีการเขียนแบบบันเทิงคดีมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน สิ่งที่ควรพิจารณา
เป็นอันดับแรกคือองค์ประกอบของวรรณกรรม อันได้แก่ แนวคิด (theme) โครงเรื่อง
(plot) ตัวละคร (character) บรรยากาศหรือฉากและสถานที่ (setting) มุมมอง (point
of view) และท่วงทำนองการแต่ง (style) การเข้าใจองค์ประกอบของวรรณกรรม
จะทำให้เราเข้าใจและเข้าถึงคุณค่าทางอารมณ์จากสารคดีเรื่องนั้น ๆ ได้ดียิ่งขึ้น

ในงานบันเทิงคดีสำหรับเด็กและเยาวชน หากพิจารณาโครงเรื่องอย่างง่าย ๆ
ประกอบด้วย ๓ ส่วนสำคัญ คือ ตอนเริ่มเรื่อง ตอนกลางเรื่อง และตอนจบเรื่อง
ตอนเริ่มเรื่อง ส่วนใหญ่เป็นการแนะนำให้ผู้อ่านรู้จักฉากและตัวละครเอกของเรื่อง และ
มักจะบอกด้วยว่าตัวละครเอกกำลังทำอะไรอยู่หรือบอกให้ผู้อ่านทราบในตอนเริ่มเรื่อง
เลยว่าตัวละครเอกกำลังเผชิญปัญหาอะไรหรือจะต้องทำอะไรที่สำคัญ อันจะเป็นต้น
เค้าให้เกิดเรื่องราวต่อไป ซึ่งผู้อ่านจะได้พบในตอนกลางเรื่องหรือตอนดำเนินเรื่อง
ตอนกลางเรื่อง เป็นเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เป็นสาระสำคัญของเรื่อง สืบเนื่องจากที่
ได้เริ่มเรื่องไว้ในตอนต้น หนังสือสำหรับเด็กเล็กอาจจะมีเหตุการณ์เกิดขึ้น ๑-๒
เหตุการณ์ มีตัวละคร ๒-๓ ตัว แต่หนังสือสำหรับเด็กโต (เยาวชน-ผู้วิจัย) อาจจะมี
เรื่องราวเหตุการณ์ซับซ้อนหลายเรื่อง ตัวละครหลายตัว งานเขียนที่ดึงดูดความสนใจ
ผู้อ่านให้วางไม่ลง อยู่ที่การเสนอเรื่องราว เหตุการณ์ ความคิด การกระทำของตัวละคร
เอกในตอนช่วงกลางเรื่องให้ทวีความตื่นเต้นเร้าใจขึ้นเรื่อย ๆ เช่น เรื่องราวการผจญภัย
ของตัวละครเอกที่ทวีความตื่นเต้นระทึกใจ และเสี่ยงอันตรายขึ้นเรื่อย ๆ เหตุการณ์
ต่าง ๆ ช่วงกลางเรื่องนี้จะต้องมีเหตุการณ์ที่เป็นขั้นสูงสุดหรือขั้นวิกฤติ (climax)
ของเรื่องอยู่ด้วย ส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในช่วงสุดท้าย เป็นเหตุการณ์ซึ่งตัวละครเอก
ต้องตัดสินใจแก้ปัญหาหรือหาทางออกอย่างใดอย่างหนึ่ง ก่อนที่เรื่องจะจบลง ส่วน
ตอนจบเรื่อง คือตอนที่มาถึงขั้นที่มีเหตุการณ์สำคัญสูงสุดของเรื่องเกิดขึ้น ซึ่ง

ตัวละครเอกได้ตัดสินใจแก้ปัญหา และเรื่องราวก็คลี่คลายจบลงด้วยดี (Education Ministry, 1998, p. 69)

ส่วนตำราที่เกี่ยวข้องกับการวิเคราะห์วิจารณ์งานเขียนประเภทบันเทิงคดีสำหรับเด็กโต หรือผู้ใหญ่ (นวนิยายและเรื่องสั้น) มีผู้ให้แนวทางในการวิจารณ์กลวิธีการประพันธ์ ไว้ดังนี้

โครงเรื่องหรือเค้าโครงเรื่อง (plot) คือลำดับเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นตั้งแต่ต้นเรื่องจนจบเรื่อง โดยที่เหตุการณ์และเรื่องราวเหล่านั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวโยงถึงกันอย่างสมเหตุสมผล Sirisingha (1994, p. 47) ได้กล่าวถึงเค้าโครงเรื่องไว้ในหนังสือการสร้างสรรควรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชนว่า เค้าโครงเรื่องประกอบด้วยเหตุการณ์และการกระทำของตัวละครในสภาพการณ์ที่เกิดขึ้น ณ ที่ใดที่หนึ่งในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง เค้าโครงเรื่องที่ตีควรมีเหตุการณ์ที่ทวีความตื่นเต้นเร้าใจมากขึ้นเรื่อย ๆ จนถึงจังหวะหนึ่งซึ่งมีเหตุการณ์ที่เป็นที่สุดของเรื่อง (climax) เกิดขึ้น และเมื่อตัวละครเอกผ่านเหตุการณ์อันเป็นที่สุดนี้แล้ว เรื่องทั้งหมดก็คลี่คลายและเรื่องก็จบลง ส่วน Sangkhaphanthanon (1999, p. 158) ได้กล่าวในทำนองเดียวกันว่า โครงเรื่องเป็นองค์ประกอบที่สำคัญและเป็นพื้นฐานของเรื่องเล่า เน้นการลำดับเหตุการณ์และสถานการณ์ในเรื่อง การเผชิญหน้าของตัวละครกับเหตุการณ์ต่าง ๆ หัวใจที่สำคัญที่สุดของโครงเรื่องคือ การสร้างข้อขัดแย้งหรืออุปสรรคให้กับตัวละครเอก ขั้นตอนที่สำคัญของการวิเคราะห์โครงเรื่องคือการสร้างข้อขัดแย้ง โครงเรื่องที่ดีต้องมีความสมเหตุสมผล ความน่าสนใจใคร่ติดตามและความสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่น ๆ ในเรื่อง

แนวคิด หรือ แก่นเรื่อง (theme) Tailangkha (2000, p. 66) ให้ความหมายไว้ว่า หมายถึง ความคิดที่นำเสนอในเรื่อง ซึ่งสรุปจากสถานการณ์เฉพาะของโลกบันเทิงคดีออกมาเป็นความเข้าใจทั่วไป เกี่ยวกับโลกในชีวิตจริง การหาแนวคิดมีความสำคัญ เพราะจะทำให้ผู้อ่านค้นพบความหมายของเรื่องที่สามารถนำไปสู่ความเข้าใจชีวิตได้ ส่วน Sangkhaphanthanon (1999, p. 158) ให้ความหมายว่า คือความคิดอันเป็นศูนย์กลางของเรื่อง มักจะเป็นข้อคิดหรือไม่ก็แสดงสังขารบางประการเกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์

ตัวละคร (character) คือผู้ที่ทำให้เกิดเหตุการณ์ในเรื่อง หรือเป็นผู้แสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ในเรื่อง ตัวละครนับเป็นองค์ประกอบสำคัญส่วนหนึ่งของนวนิยายและเรื่องสั้น เพราะถ้าไม่มีตัวละครแล้ว เรื่องราวต่าง ๆ ในวรรณกรรมย่อมมีขึ้นไม่ได้ ดังที่ Tailangkha (2000, p. 49) กล่าวว่า ตัวละครเป็นเสน่ห์อย่างหนึ่งของบันเทิงคดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในนวนิยายที่มีขนาดความยาวมากพอที่ผู้เขียนจะพรรณนาบุคลิกลักษณะและนิสัยใจคอของตัวละครได้ละเอียด ผู้อ่านจะรู้สึกเหมือนตัวละครสมจริงเสมือนมีตัวตน หรือไม่ก็ทำให้นึกถึงคนที่เราเคยรู้จัก เช่นเดียวกับ Sangkhaphanthanon (1999, p. 173) ที่ย้ำว่า ตัวละครในเรื่องเล่าหมายถึงผู้มีบทบาทในท้องเรื่อง หรือผู้เดินผ่านเนื้อเรื่องและเหตุการณ์ต่าง ๆ จึงอาจกล่าวได้ว่าตัวละครเป็นเจ้าของเรื่อง เพราะก่อนลงมือแต่งเรื่องผู้แต่งจะต้องคิดก่อนเสมอว่าจะเขียนเรื่องของใคร และใคร (คนนั้น) ประสบกับเหตุการณ์อะไรบ้าง โดยนัยนี้ตัวละครจึงเป็นผู้ที่ทำให้เกิดเรื่องราวขึ้นมานั่นเอง

บรรยากาศ ฉาก และสถานที่ (setting) เป็นองค์ประกอบหนึ่งที่ทำให้วรรณกรรมมีความสมจริง โดยทั่วไปหมายถึง สิ่งแวดล้อมของตัวละครในเรื่อง มีทั้งสิ่งแวดล้อมที่เป็นกายภาพ เช่น สถานที่ เวลา สิ่งประดิษฐ์ ข้าวของเครื่องใช้ รวมไปถึงสภาพแวดล้อมทางด้านจิตใจของตัวละคร ฉากที่ดีจะต้องมีความสัมพันธ์กับการแสดงพฤติกรรมและความคิดจิตใจของตัวละครเสมอ ในการประเมินค่าการใช้ฉาก จึงดูที่ความสมจริง น่าเชื่อถือ ความสัมพันธ์กับตัวละคร การสร้างบรรยากาศในท้องเรื่องและความสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่น ๆ (Sangkhaphanthanon, 1999, p. 156)

ร้อยเอกหญิงอิติมา ช่างพุ่ม เป็นนักเขียนที่นำแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์งานแบบบันเทิงคดีมาใช้ในการเขียนสารคดีสำหรับเยาวชนเรื่อง **พวกเราแปลงร่างได้** จนได้รับรางวัลชนะเลิศในการประกวดวรรณกรรมเยาวชนประเภทสารคดีรางวัลแว่นแก้ว ประจำปี ๒๕๕๓ คำนิยมจากสุธาธิพย โมราลัย ที่ว่า “พวกเราแปลงร่างได้เป็นสารคดีสำหรับเยาวชนที่เล่าความจริง ผลงานวรรณศิลป์ให้เข้ากับความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ได้อย่างกลมกลืน สอดคล้องกับธรรมชาติ และพฤติกรรมความสนใจของเด็ก ทำให้เรื่องนี้มีอรรถรสแปลกไปจากสารคดีวิทยาศาสตร์สำหรับเยาวชนทั่วไป สิ่งที่น่าสนใจยิ่งก็คือ การให้ความรู้เกี่ยวกับวงจรชีวิตสัตว์ต่าง ๆ ด้วยการสร้างจินตภาพสร้างสรรค์ให้น่าสนใจ ผ่านแก่นเรื่องว่า ‘พวกเราแปลงร่างได้’ จนสามารถเปลี่ยนหัวใจและ ‘แปลงร่าง’ ของเด็กผู้ชายคนหนึ่งได้เฉกเช่นกัน” (Changphoom, 2010, p. foreword)

จึงเป็นข้อยืนยันถึงความสามารถของผู้เขียนในการนำกลวิธีการประพันธ์ดังกล่าวมาใช้เพื่อนำเสนอสาระข้อเท็จจริงได้อย่างสนุกสนาน ถูกใจผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน

๓. เรื่องราวของเด็กชายต้นกล้ากับบรรดานักแปลงร่าง

สารคดีสำหรับเยาวชน เรื่อง “พวกเราแปลงร่างได้” เป็นเรื่องราวของเด็กชายต้นกล้า เด็กชายชาวกรุงที่ติดการ์ตูนแปลงร่างเรื่องเป็นเท็น* ที่กำลังฉายทางโทรทัศน์อย่างหนัก ถึงขั้นเอาหนังสือการ์ตูนเรื่องดังกล่าวไปอ่านในห้องเรียน ไม่สนใจเรียน และไม่สูงส่งกับเพื่อน พฤติกรรมเหล่านี้สร้างความกังวลใจแก่ผู้เป็นแม่อย่างยิ่ง ดังนั้นเมื่อถึงช่วงปิดเรียนภาคฤดูร้อน แม่จึงตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยการพาต้นกล้าไปอยู่กับพี่ชาย ซึ่งเป็นนักชีววิทยาที่บ้านสวนต่างจังหวัด ด้วยหวังว่าการไปอยู่ในสถานที่ที่ไม่มีสิ่งอำนวยความสะดวก จะช่วยให้ลูกชายได้ออกห่างจากจอโทรทัศน์ และการ์ตูนแปลงร่างเรื่องโปรดได้บ้าง ครั้งแรกที่มาถึงต้นกล้าแสดงปฏิกิริยาต่อต้านทุกสิ่งทุกอย่าง แต่จอมพลก็สามารถนำพาหลานชายไปรู้จักกับนักแปลงร่างที่สามารถสัมผัสได้ มีอยู่จริงรายรอบตัว และให้เขามีโอกาสผจญภัยอยู่ในโลกของพวกเขาอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน ต้นกล้าจึงได้เรียนรู้วงจรชีวิตของสัตว์และแมลงอย่างละเอียดถึง ๑๔ ชนิด และพร้อมจะนำไปบอกเล่าให้เพื่อนและครูได้ฟังในช่วงเปิดเทอม เวลาหนึ่งเดือนผ่านไปอย่างรวดเร็ว ในที่สุดต้นกล้าได้ค้นพบความจริงว่าชนบทไม่ได้น่าเบื่ออย่างที่คิด อีกทั้งการไม่มีโทรทัศน์ไม่ได้ดูการ์ตูนเรื่องโปรด ก็ไม่ใช่ปัญหาใหญ่สำหรับเขาอีกต่อไป เพราะจอมพลบ้านสวน ธรรมชาติ และนักแปลงร่างทุกตัวทำให้เขากลายเป็นเด็กอ่อนโยน ผูกพัน และหลงรักธรรมชาติ ตอนจบเรื่อง แม้ต้นกล้าจะงอแงไม่ยอมกลับบ้าน แต่การได้ฟังเหตุผลของลุงที่เขารักและพร้อมจะเชื่อฟัง ต้นกล้าจึงรับปากว่าจะไม่ดื้อและตั้งใจเรียน ด้วยหวังว่าการเป็นเด็กดี จะทำให้เขาได้กลับมาที่บ้านสวนอีกในไม่ช้า ทั้งสี่คนจึงไปเที่ยวทะเลอย่างมีความสุขก่อนเดินทางกลับ

* เป็นเท็น คือ ชื่อตัวละครเอกและชื่อเรื่องของการ์ตูนญี่ปุ่นที่เด็กไทยรู้จักเป็นอย่างดี คนไทยรู้จักการ์ตูนเรื่องนี้ครั้งแรก เมื่อถูกนำมาสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูน และถูกนำมาฉายทางโทรทัศน์ การ์ตูนเรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างมากในหมู่เด็ก ๆ เห็นได้จากการที่ถูกนำผลิตซ้ำในสื่อรูปแบบอื่นนอกจากหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์ อาทิ เกมออนไลน์ หนังสือประกอบภาพระบายสี ภาพจิกซอว์ ตัวต่อ การสกรีนลายบนเสื้อผ้าเด็ก เป็นต้น

ผู้เขียนได้ทิ้งท้ายไว้ให้ผู้อ่านได้คาดเดาต่อไปว่าต้นกล้าจะเป็นเด็กดี และปรับเปลี่ยนพฤติกรรมติดการตูนจนไม่มีความสนใจเรื่องอื่นได้หรือไม่ ผ่านจดหมายที่ลุงเขียนถึงหลาน ขณะเดียวกันก็คาดเดาต่อไปอีกว่าบิดภาคเรียนหรือวันหยุดครวหน้าจอมพลจะปรับต้นกล้ามารู้จักนักแปลงร่างหรือไม่ และจะพามารู้จักนักแปลงร่างตัวใดอีกบ้าง

๔. ผลการศึกษา

จากการศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการประพันธ์ และคุณค่าของสารคดีที่มีต่อผู้อ่าน สรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

๔.๑ ด้านกลวิธีการประพันธ์

ผู้เขียนได้นำกลวิธีในการประพันธ์แบบบันเทิงคดี มาใช้เพื่อให้สารคดีเรื่องนี้สนุกสนาน มีชวนติดตาม ทั้งสิ้น ๙ กลวิธี ดังนี้

๔.๑.๑ การตั้งชื่อเรื่อง และการตั้งชื่อตอน การตั้งชื่อสารคดีว่า “พวกเราแปลงร่างได้” ทำให้ผู้อ่านอยากค้นหาคำตอบว่า พวกเราคือใคร และแปลงร่างอย่างไร เป็นการตั้งชื่อที่สอดคล้องกับเนื้อหาภายใน ส่วนการตั้งชื่อตอน พบว่าสะดุดหู น่าสนใจ และมีความหมายเชื่อมโยงถึงลักษณะเฉพาะหรือคุณสมบัติพิเศษของสัตว์และแมลงชนิดต่าง ๆ ที่ผู้เขียนมุ่งบรรยายให้ความรู้ เช่น *นักแปลงร่างหมายเลขหนึ่ง* *แมลงมรณะ* กล่าวถึงเรื่องราวของ *ขุน* *นักแปลงร่างหมายเลขสอง* *แมลงร้อยโรค* กล่าวถึงเรื่องราวของ *แมลงวัน* เป็นต้น

๔.๑.๒ แก่นเรื่อง ผู้อ่านสามารถทำความเข้าใจและค้นหาแก่นเรื่องได้ไม่ยาก เพราะมีความสอดคล้องกับความต้องการพื้นฐาน ประสบการณ์ วุฒิภาวะและความสนใจของเด็ก นั่นคือ เด็กและเยาวชนจะมีพัฒนาการและเติบโตทั้งทางร่างกายและจิตใจเป็นผู้ใหญ่ได้อย่างสมบูรณ์ ย่อมเกิดจากการที่พวกเขาได้เกิด เติบโต และดำรงอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม ผู้เขียนได้นำเสนอภาพแทนของเด็กและเยาวชนที่ดีผ่านตัวละครต้นกล้า โดยเชื่อมโยงให้เห็นเป็นภาพคู่ขนานและสอดคล้องกันกลายเป็นหนึ่งเดียวระหว่างการเดินทางความคิดและพฤติกรรมของตัวละครเอกกับการ

แปลงร่างของบรรดาสัตว์และแมลง ผู้เขียนมักใช้วิธีย้ำแก่นเรื่องของสารคดีเรื่องนี้ผ่าน การบรรยาย บทสนทนา และภาพประกอบ ซึ่งช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจวงจรชีวิต ลักษณะทาง กายภาพ และคุณสมบัติพิเศษอื่น ๆ ของสัตว์และแมลงทุกตัวในเรื่อง ดังตัวอย่างการ อธิบายลักษณะทางกายภาพ ลักษณะพิเศษ และวงจรชีวิตของนักแปลงร่างหมายเลข สิบเอ็ด นักเก็บน้ำหวานแสนขยัน หรือผึ้งน้อย ผ่านคำพูดของนักชีววิทยาอย่างจอมพล ขณะได้พบกับหลานชาย ความว่า

จอมพลชี้ให้หลานดูขาหลังของผึ้งที่มีละอองเกสรสีเหลือง เกาะอยู่เป็นก้อน

“อ้าวกล้านึกว่าผึ้งกินแต่น้ำหวานซะอีก แล้วมันจะเก็บเกสร ดอกไม้ไปทำไมล่ะครับ”

“เกสรดอกไม้นี้เป็นอาหารประเภทโปรตีนที่สำคัญสำหรับ ประชากรในรัง ผึ้งงานจะบดเกสรกับน้ำผึ้งเพื่อใช้เลี้ยงตัวอ่อน ผึ้งงานที่มีอายุมากกว่า ๓ วัน แต่สำหรับตัวอ่อนที่จะเจริญไปเป็น ราชินี หรือผึ้งงานที่อายุน้อย จะได้รับการป้อนนมผึ้ง ซึ่งก็คือ อาหารพิเศษที่ผลิตขึ้นจากต่อมที่อยู่ติดกับต่อมน้ำลายของผึ้งงาน อายุ ๕-๑๕ วัน มันจะสำรองนมผึ้งนี้ให้กับตัวอ่อนผึ้งทุกตัวที่อายุ ไม่ถึง ๓ วัน ยกเว้นแต่ผึ้งนางพญาเท่านั้นที่จะได้รับสุดยอดอาหารนี้ ไปตลอดชีวิต จึงทำให้ผึ้งนางพญามีขนาดใหญ่กว่าปกติ ในปัจจุบัน นี้จึงมีการตื่นตัวนำนมผึ้งมาเป็นอาหารเสริมราคาแพง เนื่องจาก มีโปรตีนและวิตามินสูงนะ”

“อ้อ เหมือนกินอ้วกผึ้งหรือเปล่าจอม”

“ไม่หรอก นมผึ้งจะสีขาว ๆ เป็นครีม มีกลิ่นเฉพาะและรส ค่อนข้างเผ็ดนะ”

“ไม่เหมือนน้ำผึ้งเนอะ หวานอร่อยอย่าบอกใคร”

“ใช่แล้วละ แต่กลัวรู้ไหมกว่าจะเป็นน้ำผึ้งได้นั้นะ ผึ้งงานต้อง ทำงานหนักขนาดไหน ทุกวันผึ้งงานจะออกบินไปเป็นกิโล ๆ เพื่อ

เสาะหาแหล่งน้ำหวาน จากนั้นก็จะใช้วงดูดมาเก็บไว้ที่กระเพาะ ซึ่งจะมีน้ำย่อยจากต่อมน้ำลายขับออกมาย่อยน้ำหวานเหล่านั้น ให้กลายเป็นน้ำตาลแปรรูป เพื่อให้ดูดซึมเอาไปใช้ง่ายขึ้น เมื่อผึ้งงาน กลับมาถึงรังมันก็จะส่งต่อน้ำหวานให้ผึ้งงานประจำรังแบบปากต่อปาก ซึ่งผึ้งงานประจำรังจะนำน้ำหวานไปเก็บไว้ในหลอดรวงที่อยู่ ด้านบนสุด แต่น้ำหวานพวกนี้ยังเป็นน้ำผึ้งที่ไม่สมบูรณ์ เนื่องจากมี น้ำอ้อยค่อนข้างสูง พวกผึ้งงานก็จะต้องช่วยกันกระพือปีกเพื่อไล่ น้ำให้ระเหยออกไป จนมีน้ำเหลือแค่ ๒๐-๒๕ เปอร์เซ็นต์ เท่านั้น จึงจะเป็นน้ำผึ้งที่สมบูรณ์ หลังจากนั้นพวกมันจะใช้ไขผึ้งปิดหลอดรวงที่มี น้ำหวานเอาไว้ เพื่อเก็บเป็นแหล่งอาหารต่อไปนั่นเอง”

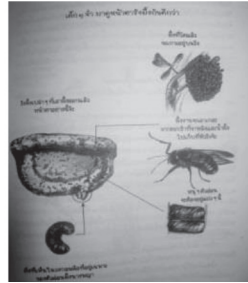
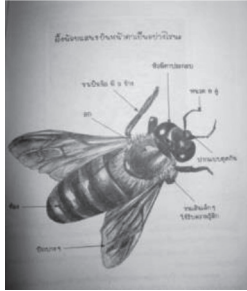
“มิน่า น้ำผึ้งถึงขึ้น ๆ เหนียว ๆ เพราะมีน้ำอ้อยอยู่น้อยนี่เอง แล้ว หลอดรวงที่สูงจอมพุด คืออะไรล่ะครับ ใช้รังผึ้งหรือเปล่า”

“ใช่แล้วครับ หลอดรวงก็คือรังผึ้งนั่นแหละ ถ้าลองสังเกต ดูดี ๆ จะเห็นว่ารังผึ้งแต่ละรังจะมีรูรูปหกเหลี่ยมเต็มไปหมด รูแต่ละ รูนี้แหละครับคือรวง โดยผึ้งงานจะมีต่อมไขผึ้ง สำหรับผลิตไขผึ้ง อยู่ที่ท้อง พวกมันจะผลิตไขออกมาเป็นแผ่น ๆ แล้วเอามาเคี้ยวผสม กับน้ำลายให้อ่อนตัว ก่อนจะนำไปเชื่อมต่อกันจนเป็นหลอดรวงรูป หกเหลี่ยมหลาย ๆ อัน หลอดรวงเหล่านี้ถูกแบ่งเป็นส่วน ๆ โดย ส่วนที่อยู่บนสุดจะใช้เก็บน้ำผึ้ง ส่วนที่อยู่ล่างก็จะเก็บเกสรและเป็น ที่ให้นางพญาวางไข่และฟักตัวอ่อน ดังนั้นหลอดรวงแต่ละหลอดจะ ใหญ่ไม่เท่ากัน หลอดรวงของตัวอ่อนผึ้งเพศผู้จะใหญ่กว่าผึ้งงาน ในขณะที่หลอดรวงสำหรับตัวอ่อนนางพญาจะใหญ่ที่สุด และอยู่ลง มาด้านล่างสุดของรังและจะเอาหัวลง”

“นั่นกลักรู้ก็เข้าใจผิดมาตลอดนะสิอะ ตอนแรกนึกว่าผึ้งจะ อาศัยอยู่ในรังเสียอีก”...

(Changphoom, 2010, p. 119-122)

จากการอธิบายของจอมพล ทั้งต้นกล้าและผู้อ่านสามารถเข้าใจเกี่ยวกับอาหารของผึ้ง บทบาทของผึ้งนางพญา หน้าที่ของผึ้งงาน คุณสมบัติและลักษณะพิเศษของนมผึ้ง รูปทรงและลักษณะของหลอดรวงหรือรังผึ้ง นอกจากการนำเสนอสาระความรู้เกี่ยวกับผึ้ง ผ่านคำพูดของตัวละคร ในตอนนี้ผู้เขียนได้เสริมความเข้าใจแก่ผู้อ่านด้วยการเพิ่มภาพประกอบให้เห็นรูปร่างลักษณะของผึ้งและรังผึ้ง ดังตัวอย่าง



ภาพที่ ๑ ภาพลักษณะรูปร่างของผึ้งน้อย ภาพลักษณะรูปร่างของรังผึ้ง

๔.๑.๓ การวางโครงเรื่อง บันเทิงคดีสำหรับเยาวชน สามารถพิจารณาโครงเรื่องอย่างง่ายจาก ๓ ส่วน คือ ตอนเริ่มเรื่อง ตอนกลางเรื่อง และตอนจบเรื่อง จากการวิเคราะห์ พบว่าผู้เขียนมีการจัดวางโครงเรื่องอย่างเป็นเหตุเป็นผล สอดคล้องและลงตัว ตั้งแต่เริ่มต้นจนจบเรื่อง มีการลำดับเหตุการณ์ในเรื่องไปตามปฏิทิน ทำให้เรื่องราวไม่สับสน เข้าใจง่าย อธิบายได้ดังนี้

ผู้เขียนได้ **เริ่มเรื่อง** ด้วยการสร้าง**ปมปัญหาหลัก**ที่เป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับตัวละครคือ ตัวละครต้นกล้า ไม่พอใจที่แม่พาตนไปอยู่กับลุงที่บ้านต่างจังหวัดทางภาคใต้ เพื่อให้เขาออกห่างจากการ์ตูนแปลงร่างทางโทรทัศน์ ดังความว่า

ท่ามกลางทิวทัศน์ของทุ่งนาเขียวขุ่มสองข้างทางที่ขนานทางรถไฟสายใต้ เด็กชายชาวกรุงทำหน้าบูดบึ้ง ทอดสายตาเหม่อมองแต่ดูเหมือนจะไม่รับรู้ถึงความงามของธรรมชาติรอบกาย ในใจของต้นกล้ากำลังขุ่นมัว ...

“โน่น ดูสิลูก นกกระยางเห็นมัย บินกันเป็นฝูงเลย สวยจัง”

**“ไม่เห็นจะสวยเลยแม่ กล้าอยากกลับบ้าน นี่ใกล้เวลาที่
การตูนจะมาแล้วนะ”**

เสียงพึมพำใจเบา ๆ คุณแม่ยังสาวหนักใจกับพฤติกรรม
ติดการตูนของลูกชายเหลือเกิน...

(Changphoom, 2010, p.13)

จากเหตุการณ์**ตอนเริ่มเรื่อง** เห็นได้ว่า ต้นกล้าอยู่ในอาการขุ่นเคืองใจ
อย่างยิ่ง สังเกตได้จากปฏิกิริยาและคำพูดของเขา เมื่อถูกแม่บังคับให้ไปอยู่ในที่
ที่ไม่ชอบ เป็นการเปิดเรื่องทีนอกจากจะแนะนำให้ผู้อ่านได้รู้จักตัวละครเอกแล้ว ยังทำให้
เห็นถึง**ปมปัญหาหลักของเรื่อง**ไปพร้อมกัน ซึ่งการเริ่มเรื่องเช่นนี้สามารถสร้างความ
ความกระหายใคร่รู้ ชวนให้ต้องติดตามดูต่อไปว่าท้ายที่สุดแล้ว การไปอยู่ในบ้าน
ต่างจังหวัดครั้งนี้จะช่วยให้พฤติกรรมการติดการตูนทางโทรทัศน์ของต้นกล้าดีขึ้น
หรือไม่ แต่ทว่าเมื่อเตาจากการแสดงออกของตัวละครก็ทำให้ผู้อ่านไม่ค่อยแน่ใจว่า
การได้ไปอยู่กับลุงในที่ที่ไม่มีใครเหมือนกรุงเทพฯ จะเปลี่ยนแปลงเขาได้ เพราะแท้จริง
แล้วเหตุผลที่ยอมมาเพราะมีข้อแลกเปลี่ยนที่คิดว่าคุ้มค่า นั่นคือการได้ชมการแสดงโชว์
ของตัวการ์ตูนจากต่างประเทศต่างหาก

อีกเหตุการณ์ในช่วงเริ่มเรื่องที่ช่วยให้ผู้อ่านคาดเดาว่าต้นกล้าไม่น่าจะอยู่
บ้านต่างจังหวัดได้ คือตอนที่เขาได้พบกับลุงเป็นครั้งแรก และทันทีที่ได้ยินลุงพูดกับ
แม่ว่า “ในหมู่บ้านมีเพื่อนเล่นเยาะเย้ยไม่เหงาหรอก” ต้นกล้าก็คิดปฏิเสธคำพูดของ
ลุงทันทีว่า “เฮอะ! คอยดูไปเถอะ จ้างก็ไม่ไปเล่นกับเด็กพวกนั้นหรอก อยู่ไกลปืนเที่ยง
ขนาดนี้คงไม่รู้จักหนังการตูนแปลงร่างอย่างที่กรุงเทพฯ ชะละมั้ง” (Changphoom,
2010, p. 14) ซึ่งแม้แต่ความคิดยังเต็มไปด้วยการต่อต้านและปฏิเสธ ดังนั้นผู้อ่าน
จึงต้องติดตามอย่างใจจดใจจ่อว่า ต้นกล้าจะอยู่ที่นี้ได้ถึงหนึ่งเดือนตามสัญญาหรือไม่

ส่วน **ตอนกลางเรื่อง** เป็นเหตุการณ์สืบเนื่องหลังจากที่ผู้เขียนเริ่มเรื่องไว้
ทั้งนี้ความน่าสนใจที่พบในสารคดีเรื่องนี้ คือ นอกจากผู้เขียนสร้าง**ปมปัญหาหลักของ
เรื่อง** ดังได้กล่าวไปแล้ว ยังสร้าง **ปมปัญหาย่อย** ไว้แต่ละตอนเพื่อสร้างความกระหาย
ใคร่รู้ที่จะติดตามอ่านในตอนต่อ ๆ ไป กล่าวคือหลังจากที่ผู้เขียนเริ่มเรื่องด้วยความ

ขัดแย้งระหว่างแม่กับต้นกล้าเรื่องถูกบังคับให้ไปอยู่กับลุง และความขัดแย้งระหว่างต้นกล้าที่มีต่อสภาพแวดล้อมใหม่ที่ไม่มีโทรศัพท์ให้ดูการ์ตูนเรื่องโปรด เพื่อให้ผู้อ่านรอดูต่อไปว่าต้นกล้าจะอดทนอยู่กับลุงถึงหนึ่งเดือนเพื่อแลกกับการมีโอกาสไปดูการแสดงโชว์ของบรรดานักแปลงร่างจากการ์ตูนโปรดได้หรือไม่ เพราะต้นกล้าแสดงอาการไม่สนใจลุง มีท่าทีเบื่อหน่าย และบอกรับจะกลับบ้านอยู่ตลอดเวลา เมื่อไม่ได้ตั้งใจก็กระต๊อบเท้าบึง ๆ และร้องไห้ซี้มูกโป่ง เหตุการณ์ตอนนี้เรียกได้ว่าเป็นการเริ่มตอนกลางเรื่อง ขณะเดียวกันก็เป็นการเปิดปมปัญหาย่อยเพื่อท้าทายให้ตัวละครเอกต้องค้นหาความจริง ดังที่หลังจากจอมพลได้พูดคุยกับต้นกล้า จึงได้พูดถึงท้าทายให้หลานไปดูนักแปลงร่างตัวใหม่ที่ตนมีและน่าสนใจไม่น้อยไปกว่า “เบ็นเท็น” ซึ่งการถูกท้าทาย นี่เองที่เป็นการสร้างปมปัญหาใหม่ให้ตัวละครเอกต้องพิสูจน์ให้เห็นจริง และผู้อ่านสนใจติดตาม ดังคำว่า

“อิม ถ้ากล้าไม่อยากจะอยู่ที่นี้ก็ได้นะ แต่ไหนบอกลุงมาหน่อยสิว่า การ์ตูนที่กล้าอยากดูนะ เรื่องมันเป็นอย่างไง”

“ฮือ ฮือ ก็ ก็มีพระเอกสู้กับตัวร้ายที่อยากทำลายโลกนะอะ”

“อ้อ แล้วยังไงอีกลูก” ลุงจอมกัมหน้าลงมาจากตาม อย่างตั้งใจ

“แล้วพระเอกก็เก่งมาก ๆ ๆ เลยอะลุงจอม แปลงร่างเป็นแบบนั้นแบบนี้ ได้ตั้งสิบแบบนะ พอสู้กับผู้ร้ายก็ชนะ หหมดเลยด้วย”

“โอโฮ ชั้นก็สนุกน่าดูเลยสินะ แต่เดี๋ยวนะ พระเอกแปลงร่างได้ด้วยเหรอ ชั้นก็เหมือนกับสัตว์ที่ลุงกำลังศึกษาอยู่นะสิ มันแปลงร่างได้ตั้งสิบแบบนะ อาจจะไม่เก่งเท่าตัวการ์ตูนของกล้าแต่ลุงก็ว่ามันน่าสนใจไม่ใช่อยอนา”

“จริงหรือครับลุง มีตัวประหลาดที่แปลงร่างได้จริง ๆ ด้วยหรือ”

“จริงสิลูก แกมมีเยอะซะด้วย ถ้าไม่เชื่อกล้าไปดู กับลุงใหม่ล่ะ”

ต้นกล้ามองหน้าแม่ที่กำลังทำที่หีบเสื้อผ้า ออกมาจาก
กระเป๋าก็ทำอะไรไม่รู้

“ไปครับ กล้าไม่เชื่อหรอกว่าจะมีตัวอะไรแปลงร่างได้
จริง ๆ” เด็กชายหยุดร้องไห้ พลาซใช้แขนเสื้อเช็ดน้ำมูก ก่อนเดิน
ตามลุงจอมต้อย ๆ

(Changphoom, 2010, p. 16)

หลังจากนั้นจอมพลก็เริ่มให้ความรู้แก่หลานทีละนิด ทีละเรื่อง และให้ไป
เรื่อย ๆ (ผ่านนักแปลงร่างที่ปรากฏเป็นตอน ๆ) จนครบหนึ่งเดือนเต็ม โดยที่กล้าเอง
ก็แปลกใจว่าทำไมครบหนึ่งเดือนเร็วจัง ทั้งนี้จอมพลได้ใช้วิธีการหลอกล่อ ทำทนาย
เชิญชวน จนกระทั่งต้นกล้ารู้สึกผูกพันกับตน และมีความสุขกับการได้เรียนรู้เรื่องราว
ของลิมมีชีวิตรอบตัว หรือที่จอมพลเรียกว่า **นักแปลงร่าง** ดังนั้นตลอดระยะเวลาหนึ่ง
เดือนที่ต้นกล้าอาศัยอยู่ที่บ้านต่างจังหวัด จึงเป็นเวลาที่เขามีความสุขที่สุด เพราะ
ได้สัมผัสนักแปลงร่างถึง ๑๔ ชนิด ได้เรียนรู้วิถีชีวิตและมีตรรกภาพของคนชนบท ที่สำคัญ
ที่สุดคือได้เรื่องเล่าเกี่ยวกับนักแปลงร่างไปคุยให้เพื่อนที่โรงเรียนฟังตอนเปิดภาคเรียน
ซึ่งความรู้ใหม่เหล่านี้เองที่ทำให้ต้นกล้าคอย ๆ ลิม “เป็นเท็น” และเลิกพูดถึงโทรทัศน์
ในที่สุด

การสร้าง**ปมปัญหา**ย่อยในแต่ละตอนเพื่อสร้างความกระหายใคร่รู้ และ
ชวนติดตาม โดยผู้เขียนมักเริ่มเรื่องของแต่ละตอนด้วยความสงสัยของต้นกล้า และนำไปสู่
ไปสู่การไขข้อข้องใจต่าง ๆ โดยมีจอมพลและเสียงพึมพำเป็นผู้ให้คำตอบ ซึ่งผู้วิจัยขอยก
มาแสดงเป็นตัวอย่างเพียง ๓ ตอน ดังนี้

ตอน **นักแปลงร่างหมายเลขสาม** ตัวหมิ่นจากดึกดำบรรพ์ ผู้เขียน**เปิดเรื่อง**
ด้วยเหตุการณ์ หลังจากเดินทางมาอยู่ที่บ้านต่างจังหวัดได้ ๓ วัน สองแม่ลูกได้ร่วมแรง
ร่วมใจกันทำงานบ้านครั้งใหญ่ การได้รับมอบหมายให้ช่วยขยับโซฟาเพื่อความสะดวก
ในการทำความสะอาด คือที่มาของการค้นพบ**นักแปลงร่าง**หมายเลขสามของต้นกล้า
ผู้เขียนได้เปิด**ปมปัญหา**ย่อยของตอน ดังนี้

“จริงสิลูก นั่นละไข่แมลงสาบ”

“จ้างก็ไม่เชื่อ” เด็กชายแอบแลบลิ้นใส่ ก่อนจะวิ่งตัดออกไป
ที่ห้องรับแขก พยายามมองหาสิ่งที่ทำตกไว้

(Changphoom, 2010, p. 39-40)

เมื่อต้นกล้าได้รับการยืนยันข้อเท็จจริงจากจอมพลว่า สิ่งที่พบคือไข่แมลงสาบ
จริง ๆ ประเด็นคำถามก็เกิดตามมาต่อเนื่องให้จอมพลต้องอธิบาย เรื่องก็ดำเนินไป
และจบลงด้วยความสนุกตื่นเต้น เพราะต้นกล้าได้เรียนรู้วงจรชีวิตของนักแปลงร่าง
ใกล้ตัว เหนือสิ่งอื่นใดคือทำให้ต้นกล้าระมัดระวังเรื่องความสะอาด และไม่ปล่อย
เศษอาหารเหลือทิ้งไว้ในบ้านอีกต่อไป เพราะเขาได้รู้แล้วว่าแมลงสาบเป็นสัตว์ที่สกปรก
ไม่ให้ประโยชน์อะไรแก่นมนุษย์เลย

ตอน นักแปลงร่างหมายเลขแปด นักร้องในชุดเกราะ ผู้เขียนเปิดเรื่องด้วย
เหตุการณ์ลุงหลานสามัคคีกันขุดดินเพื่อปลูกมะม่วงบริเวณกองปุ๋ยคอก และที่นั่นก็
ทำให้ต้นกล้าได้พบกับหนอนยักษ์ ซึ่งเป็นที่มาของการเรียนรู้เกี่ยวกับนักแปลงร่าง
ตัวที่แปด ดังความว่า

จอมพลยื่นมอળหลานชายตัวน้อยขุดดินขะมักเขม้นจนเหงื่อ
ซึมหน้าผากเป็นมันย่อง แล้วยุติ ๆ กล้าก็ชะงัก ปล่อยชะแลงทิ้ง
แล้วใช้สองมือค้ำดิน

“ลุงจอม ๆ มาดูนี่สิครับ หนอนยักษ์ตัวเบ้อเริ่มเลย” เด็กชาย
จับหนอนสีชาวคริมตัวอ้วนกลมขึ้นจากหลุม มันส่ายหัวสีน้ำตาล
เกือบดำไปมาอย่างขัดใจก่อนจะปล่อยของเหลวสีแดงเข้มจาก
ปลายท้องใส่เต็มมือต้นกล้า

“หวาย เลือดทะเลสักเลย” เด็กชายเขย่ามือไปมาอย่างร้อนรน
กลัวว่าตนเองเป็นต้นเหตุให้หนอนยักษ์บาดเจ็บ

“ฮ่า ฮ่า ไม่ใช่เลือดหอรอกลูก หนอนมันปล่อยของเหลวนี้
ออกมาเวลาตกใจเพื่อข่มขู่ศัตรูต่างหาก”

จอมพลรับหนอนตัวนั้นจากหลานชาย เขาขยับแว่นเฟ่งพินิจ
ดูแล้วอมยิ้ม...

“นี่มันหนอนอะไรครับลุงจอม มันเป็นตัวอ่อนของแมลงอะไร
สักตัวหรือเปล่า” เด็กชายจับมือลุงให้แบออกเพื่อจะได้ดูตัวหนอน
ชัด ๆ

“ถูกแล้วครับ หนอนตัวนี้คือตัวอ่อนของด้วงกว้าง กล้าคงไม่
เคยเห็นล่ะสิ เพราะว่าในกรุงเทพฯ หาดูยากมาก...”

(Changphoom, 2010, p. 87-88)

หลังจากนั้นต้นกล้าก็เริ่มปฏิบัติการตามทุกข้อสงสัยเกี่ยวกับด้วงกว้าง แต่
เพราะด้วงกว้างไม่อาจปรากฏตัวให้เห็นในช่วงฤดูร้อน ต้นกล้าจึงไม่ได้สัมผัสตัวจริง
แต่ก็นับว่าโชคดีที่มีลุงเป็นนักชีววิทยา เขาจึงได้เรียนรู้เรื่องราวของนักสู้ในชุดเกราะ
จากกล่องสต๊าฟที่แทนตัวจริง และเรื่องก็จบลงด้วยการที่ลุงหลานร่วมแรงร่วมใจกัน
ปลูกต้นไม้อย่างมีความสุข และความหวังของต้นกล้าที่จะได้เห็นหนอนตัวใหญ่
กลายเป็นด้วงกว้างนักสู้ที่แข็งแกร่งในช่วงฤดูฝนที่จะมาถึง

ตอน นักแปลลงร่างหมายเลขสิบเอ็ด นักเก็บน้ำหวานแสนขยัน ผู้เขียน
เปิดเรื่องด้วยเหตุการณ์ตอนเย็นวันหนึ่งที่ต้นกล้าช่วยแม่รดน้ำต้นไม้ พลันสายตาไป
กระทบกับแมลงตัวอ้วน จึงนึกสนุกใช้มือคว้าหมับ ทันใดนั้นก็รู้สึกปวดแปลบที่กลาง
ฝ่ามือทันที และกลายเป็นที่มาของการเรียนรู้เกี่ยวกับโลกของ ผีเสื้อน้อย ดังความว่า

“เป็นอะไรไปกล้า ร้องลั่นบ้านเลย ไหนให้แม่ดูซิ” เสียงพิด
คว้ามือลูกชายไปดูแล้วส่ายหัว

“นี่ไปทำอะไรไหนถึงโดน ผีเสื้อ ต่อยเอาได้ ชนไม่เข้าเรื่องอีก
แล้วสิเรา”

“อย่าเพิ่งดูลูกน่าพิด ต้องรีบเอา เหล็กใน ออกก่อน พิดไป
เอาลูกกุญแจบ้านมาให้พี่ตี เร็ว ๆ เข้า”

แม้ก็วิ่งไปหยิบลูกกุญแจพวงใหญ่มาส่งให้ลุงจอมทันที ลุง
รับมาแล้วถอดลูกกุญแจดอกที่หนึ่งออกจากพวง แล้วกดตรงรูที่ใช้
ร้อยเข้าตรงบริเวณที่ต้นกล้าโดนฝังต้อย

“ไอ้ย ลุงจอมกดทำไม กล้าเจ็บ” เด็กชายโวยวายหนักขึ้น

“ต้องเอาเหล็กในฝังออกนะลูก ไม่อย่างนั้นจะยิ่งทำให้ปวด
แสบ นี่ใจออกแล้ว” จอมพลเค้นจนเหล็กในเล็ก ๆ โผล่ขึ้นมาจาก
ผิวหนังแล้วหลุดออกแล้ว “นี่ก็ยังงี้ใช้มือจับฝังสะกอล์ฟ้าไอ้ย นี่ดินะที่
เป็นฝังมีมั่วตัวเล็กไม่ใช่ฝังหลวงที่ตัวใหญ่และต้อยปวดมาก ไม่อย่าง
นั้นล่ะก็ได้อำนาจบ้านแตกไปสามวัน”

“ก็กล้าเห็นว่ามันแปลกดี มีปล้องเหลืออง ๆ ที่ห้องด้วย เลย
จะเอาไปให้ลุงจอมดูว่ามันแปลงร่างได้หรือเปล่า ที่ไหนได้มันดัน
ต้อยชะนี”

“ดีเหมือนกัน จำไว้เลยนะว่าแมลงพวกนี้ ต่ ต่อ แตน จะมีเหล็ก
ในทุกตัวนะแหละ” แม่พินส่ำทับ

“อืม จะว่ามีเหล็กในทุกตัวก็ไม่ถูกนะพิน เพราะจริง ๆ แล้ว
ในฝังตัวผู้จะไม่มีเหล็กในหรอก ฝังที่จะมีเหล็กในเอาไว้ป้องกันตัว
ก็มีแต่ ฝังงาน เท่านั้นแหละ” ต้นกล้าได้ยินลุงจอมสอนแม่ก็ได้ใจ
ทำหน้าล้อเลียน

“ฮันแน่ ไม่รู้จริงก็อย่ามามั่วหน่อยเลย ให้ลุงจอมเล่าเรื่อง
ฝังให้ฟังดีกว่า กล้าไม่ยอมได้ความรู้ผิด ๆ จากใครบางคน
แถวนี้ล่ะอะ”

(Changphoom, 2010, p. 115-116)

ในตอนนี้ผู้เขียนได้จบลงด้วยเหตุการณ์ที่ต้นกล้าได้รับความกระจ่างเกี่ยวกับ
วงจรชีวิตของฝังน้อย และได้แสดงความสนใจต่อไปด้วยประโยคที่ว่า “อ้อฮือ ธรรมชาติ
นี่ทำไม่ถึงได้ซับซ้อนอย่างนี้นะ แต่กล้าว่านอกจากซับซ้อนแล้วยังอัศจรรย์อีกด้วย แหม

อยากรู้เรื่องนักแปลงร่างตัวอื่น ๆ อีกจัง” (Changphoom, 2010, p. 126) และ ทำท่าออดอ้อนจะให้ลู่งเล้าต่อ จอมพลต้องไปทำงานจึงต้องขอยุติไว้แค่นี้ (โดยนิสัย ของต้นกล้าแล้วมักจะอ้อนจนสำเร็จทุกครั้ง) แต่เมื่อมีแม่ค้าหาปลากริมไข่เต่าของ ไปรดมาขายพอดี จอมพลจึงได้โอกาสกลับไปทำงาน เรื่องในตอนนั้นก็จบลงเพียงเท่านั้น

จากตัวอย่างที่นำมา ยก น่าจะเป็นข้อยืนยันว่า ผู้เขียนมีวิธีการร้อยประสาณ เรื่องราวอย่างกลมกลืน หลังจากที่ได้เปิดเรื่องด้วยวิธีการอันแสนดีของเด็กชาย ที่ติดการ์ตูนโทรทัศน์อย่างหนักจนปิดใจไม่ยอมรับฟังอะไรทั้งสิ้น แต่เมื่อมาพบกับลู่ง ที่แสนฉลาดและเข้าใจธรรมชาติของเด็ก เขาจึงสามารถเบี่ยงเบนความสนใจของ หลานชายจอมซนมาสู่ห้องทดลองเล็ก ๆ หลังบ้านจนได้ จากนั้นผู้เขียนก็มีวิธีการสร้างความกระหายใคร่รู้เป็นระยะ ๆ เพื่อให้ผู้อ่านต้องติดตามไปตลอดว่า จอมพลจะมีวิธี ทำให้ต้นกล้าลืมเรื่องการ์ตูนในโทรทัศน์ได้หรือไม่ และอย่างไร

ก่อนที่เรื่องจะจบลงในตอนที่ ๑๔ ผู้เขียนก็ได้สร้างจุดสุดยอดของเรื่องไว้ ในตอน นักแปลงร่างหมายเลขสิบสาม โฉมงามประจำเวหา ทั้งนี้ ผู้อ่านอาจต้องทำ ความเข้าใจก่อนว่า สารคดีเรื่องนี้แม้จะนำกลวิธีการประพันธ์แบบบันเทิงคดีมาใช้ แต่ก็ได้สร้างเหตุการณ์มาในลักษณะที่ให้ตัวละครเอกได้แสดงวิธีการที่ทวีความ ตื่นเต้นระทึกใจ และเสียงอันตรายขึ้นเรื่อย ๆ จนจะต้องมีเหตุการณ์ที่เป็นขั้นสูงสุด หรือขั้นวิกฤติ (climax) ของเรื่อง (ซึ่งส่วนใหญ่จะเกิดขึ้นในช่วงสุดท้าย) หรือมีการ กำหนดให้ตัวละครเอกจะต้องตัดสินใจแก้ปัญหาหรือหาทางออกอย่างใดอย่างหนึ่ง ก่อนที่เรื่องจะจบลงเช่นบันเทิงคดีทั่วไป ที่เป็นเช่นนั้นเพราะวรรณกรรมเรื่องนี้เน้น ให้ความรู้เป็นหลัก ตัวละครเป็นเพียงเครื่องมือหนึ่งของผู้เขียนนำมาเป็นผู้ถ่ายทอดสาระ ที่ตนปรารถนาจะส่งต่อไปสู่ผู้อ่าน เพื่อไม่ให้เป็นการแสดงวิธีการที่ทวีความ ตื่นเต้นระทึกใจ เสียงอันตรายขึ้นเรื่อย ๆ หรือสร้างความกระหายใคร่รู้ หรือตื่นเต้นอย่างสูงสุด

จากการวิเคราะห์หาจุดวิกฤติของเรื่อง ผู้วิจัยคิดว่าผู้เขียนน่าจะจงใจสร้าง ไว้ในตอนนี้ โดยกำหนดเข้าวันหนึ่งจอมพลรู้สึกประหลาดใจว่า ต้นกล้าหายไปไหน เพราะปกติเขาจะต้องมากวนในห้องทุกเช้าทำให้เขาไม่เคยตื่นสาย หลังจากงัวเงีย ตื่นนอนจึงได้ไปถามน้องสาว จึงได้คำตอบว่า ออกไปนั่งอยู่ที่ซุ้มดอกพุด เสียงพิด

เล่าเรื่องที่ต้นกล้าได้รับโทรศัพท์จากพ่อเมื่อคืนว่า กำลังจะมารับทั้งสองกลับกรุงเทพฯ ให้พี่ชายฟัง จอมพลจึงรู้ได้ทันทีว่าเหตุใดวันนี้ บ้านดูเงียบ และเจ้าหลานตัวแสบกลายเป็นเด็กเศร้าซึม ไม่ตื่นไปหยอกหรือตั้งคำถามเกี่ยวกับนักแปลงร่างเหมือนเช่นเคย ในตอนนี้เองที่ผู้อ่านอาจจะต้องติดตามว่า จอมพลจะไปพบกับต้นกล้าอย่างไร ผู้เขียนได้เปิดฉากในตอนที่ ๑๓ ที่นำไปสู่**จุดวิกฤติเรื่อง** ว่า

...บนบ้านเหลือเพียงเสียงพินที่กำลังง่วนกับการลำเลียงอาหารเข้า แต่ปราศจากเงาของต้นกล้าเมื่อจอมพลถามหาเสียงพินถึงกับถอนหายใจขมขื่นไปไปที่ซุ้มดอกพุดที่เจ้าตัวตึงนั่งจุ่มปุ๊กอยู่ เรื่องราวที่พ่อของเด็กชายโทรศัพท์มาหาเมื่อคืนเป็นสาเหตุที่ทำให้เขาผิดปกติไป

“ว่าไงพระเอก เมื่อคืนพ่อโทรมาหาแล้วทำไมมานั่งซึมอยู่นี่ล่ะ” จอมพลร้องทักพลางลูบศีรษะที่มีผมเป็นมัน

“พ่อบอกว่าอีกสองวันจะมารับผมกับแม่กลับบ้านครับ ลุงจอม” หลานชายเงยหน้าที่มีตาแดง ๆ ขึ้นมาสบตาลุง

“อ้าว ก็ใกล้เปิดเทอมแล้วนี่ลูก กล้าก็ต้องกลับบ้าน เตรียมตัวไปโรงเรียนสิ กล้าไม่ตั้งใจหรือไงที่จะได้กลับไปดูการ์ตูนแปลงร่างเรื่องโปรดได้ทุกวัน”

(Changphoom, 2010, p. 136-138)

จากเหตุการณ์ตอนนี้ ทำให้ผู้อ่านต้องลุ้นว่า ต้นกล้าจะตอบลงว่าอย่างไรกับการที่เปลี่ยนไป หากเป็นเมื่อหนึ่งเดือนก่อนหน้า ผู้อ่านคงคาดเดาไม่ยากว่า ต้นกล้าจะต้องกระโดดร้องโฮโยด้วยความตั้งใจที่จะได้กลับไปดูการ์ตูน “เป็นเท็น” แต่วันนี้กลับไม่เป็นเช่นนั้น เพราะวันเวลาได้นำพาต้นกล้าไปเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่ในโทรทัศน์ไม่มีให้สัมผัส และ**คำตอบที่ต้นกล้ามีให้แก่ลุงก็คือจุดคลี่คลาย**ให้ผู้อ่านได้รู้ว่า จอมพลสามารถแปลงร่าง (ในที่นี้ หมายถึง การเปลี่ยนแปลงความคิด) ของเด็กน้อยจอมซนได้จริง ๆ การ์ตูนในจอโทรทัศน์วันนี้จึงไม่มีความหมายแก่ต้นกล้าอีกต่อไป เพราะเขาได้ตระหนักแล้วว่า นักแปลงร่างในโลกความจริงน่าดูกว่าที่เขาคิด

ผู้เขียนได้คลายความกดดันหรือภาวะชวนติดตามของผู้อ่าน ด้วยการให้ จอมพลเชิญชวนหลานให้มาเรียนรู้เกี่ยวกับนักแปลงร่างตัวอื่นในช่วงปิดเทอมคราวหน้า นับเป็นการสร้างจุดวิกฤติ และคลี่คลายปัญหาได้เหมาะสมกับเรื่อง ดังความว่า

“แต่กล้าไม่อยากดูการ์ตูนหลกเด็กแบบนั้นอีกแล้วครับ ลุงจอม มันเทียบกันไม่ได้เลยกับนักแปลงร่างตัวจริงที่มีอยู่มากมาย ในโลกใบนี้ กล้ารู้สึกว่ธรรมชาติที่อยู่รอบตัวเรานี่ต่างหากที่แสน จะมหัศจรรย์และยิ่งใหญ่ ซึ่งพวกเขาทำสิ่งรอให้กล้าออกค้นหา คำตอบอันน่าตื่นตาตื่นใจ กล้าถึงอยากอยู่กับลุงจอม อยากดู อยาก ฟังเกี่ยวกับสัตว์แปลงได้อีกเยอะ ๆ กล้าไม่อยากกลับตอนี่นี้”

หลานชายพูดปนสะอื้นก่อนน้ำตาหยดหนึ่งจะไหลซึมออกมา

“โอ้ กล้า เอาไว้รอปิดเทอมครั้งหน้าแล้วกล้าค่อยกลับมา อยู่กับลุงก็ได้นี้ ลุงไม่หนีไปไหนหรอก”

“ไม่เอา ม่ายอว ม่ายกลับ...”

ต้นกล้าร้องอู้อึปนสะอื้นเมื่อชบหน้าแน่นอยู่กับอกลุง น้ำตา อุ่น ๆ ซึมผ่านเสื้อของจอมพล จนเขาสะเทือนใจ สายตาชายหนุ่ม สอดสายสายตาไปตามธรรมชาติรอบตัว พยายามหาจุดดึงดูด ความสนใจให้หลานชายคลายจากความเศร้าโศก

“กล้าดูนั่นสิ มีอะไรติดอยู่ที่ใบพุดก็ไม่รู้ เม็ดเล็ก ๆ กลม ๆ ไม่รู้ใช่ใช่ของนักแปลงร่างหรือเปล่า”

หลานชายเงยหน้ามองด้วยความสนใจทั้งที่ยังสูดน้ำมูก ฟืดฟาด เด็กน้อยใช้นิ้วกลมบ้อมพลิกใบพุดอย่างแผ่วเบา เผยให้เห็น ไข่มกลม ๆ เม็ดเล็กจิวสีเหลืองอ่อนอยู่ที่ขอบใบไม้

“ไข่มอะไรนี่...ต้องเป็นนักแปลงร่างแน่ ๆ เลย กล้าว่ามั้ยลูก”

เด็กชายพยักหน้า

“ไข่อะไรครับลุงจอม เล็กนิดเดียว” จอมพลอมยิ้มดีใจที่เบน
ความสนใจของต้นกล้าได้

(Changphoom, 2010, p. 138)

จากนั้นความเศร้าสะเทือนใจของลุงและหลานก็ค่อย ๆ กลับเข้าสู่ภาวะปกติ เมื่อต้นกล้าได้ทำความรู้จักกับนักแปลงร่างผีเสื้อแสนสวย เหตุการณ์ในตอนที่สิบสามนี้ จึงจบลงด้วยรอยยิ้มพร้อมกับเสียงเรียกของแม่ให้มาทานอาหารเข้าเป็นข้าวหมูทอดของโปรด

จะเห็นได้ว่า แต่ละตอนย่อยที่เป็นช่วงกลางของเรื่องผู้เขียนใช้วิธีการเปิดเรื่องที่น่าสนใจ เรียกว่าเป็นการสร้างปมปัญหาย่อย ๆ ให้ตัวละครเอกต้องค้นหาคำตอบ การทำเช่นนี้สามารถทำให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกอยากติดตามและรอฟังคำตอบไปพร้อมกับตัวละครเอก และเรื่องก็ดำเนินมาถึงสุดขยดในตอนที่ ๑๓ เมื่อต้นกล้าต้องตัดสินใจเรื่องกลับบ้าน จึงเสมือนเป็นจุดวิกฤติให้ผู้อ่านต้องติดตามว่า ต้นกล้าจะอย่างไรต่อไป ยังยืนยันจะกลับเหมือนตอนที่เดินทางมาถึงในครั้งแรกหรือไม่ จนได้คำตอบว่า “เป็นเห็น” ไม่สำคัญกับเขาอีกต่อไป โลกของนักแปลงร่างรอบตัวต่างหากคือสิ่งที่ทำให้เขาตื่นเต้นและมีความสุขอย่างแท้จริง นับว่าผู้เขียนคลี่คลายปมปัญหาอย่างเหมาะสมและมีเหตุผล ซึ่งอาจมีผู้อ่านบางคนที่คาดเดาไว้บ้างแล้วว่าคำตอบของต้นกล้าจะต้องเป็นเช่นนี้ เพราะตลอดเกือบหนึ่งเดือน ผู้เขียนทำให้ผู้อ่านได้เห็นว่าความสุขค่อย ๆ ก่อตัวขึ้นทีละน้อยในตัว of ต้นกล้า ดังนั้นจึงไม่ใช่เรื่องแปลกหากเขาจะเศร้าใจเมื่อรู้ว่าต้องจากบ้านสวนต่างจังหวัดไป

อนึ่ง วิธีการเล่าเรื่องด้วยการใช้เรื่องเล่าซ้อนเรื่องเล่า คล้ายวรรณกรรมสันสกฤตโบราณเรื่องนิทานเวตาล ที่มีโครงเรื่องหลักของนิทานเป็นการโต้ตอบตอบปัญหาาระหว่างพระวิกรมาทิพย์ กษัตริย์แห่งกรุงอุชเชนีกับเวตาล (ปีศาจที่มีร่างกายกึ่งมนุษย์กับค่างควา) ซึ่งจะนำเข้าไปสู่นิทานย่อยต่าง ๆ (นิทานซ้อนนิทาน) ที่แทรกอยู่ในเรื่องนี้รวม ๒๕ เรื่อง ซึ่งมีส่วนคล้ายกับที่ต้นกล้าคอยถามคำถามลุงจอมพลไปเรื่อย ๆ ซึ่งคำตอบของลุงก็จะปรากฏชัดเจนในแต่ละตอนย่อยทั้ง ๑๔ เรื่อง ทั้งนี้ก่อนจบแต่ละตอนผู้เขียนก็ได้สร้างความกระหายใคร่รู้แก่ตัวละครเอก (และผู้อ่าน) เพื่อนำไปสู่การเล่าเรื่องใหม่ของสัตว์ชนิดใหม่ทุกครั้ง การใช้กลวิธีการประพันธ์เช่นนี้ จึงทำให้

สารคดีเรื่อง “พวกเราแปลงร่างได้” มีความแตกต่างจากสารคดีเรื่องอื่น ๆ

ส่วน **ตอนจบเรื่อง** ผู้เขียนใช้วิธีการจบเรื่องแบบผสมผสาน ทั้งจบแบบมีความสุข กล่าวคือ ผู้อ่านสุขใจที่ได้เห็นต้นกล้ามีความสุขกับการเรียนรู้เกี่ยวกับนักแปลงร่างรอบตัว มีความสุขเมื่อเห็นต้นกล้าไม่ต้องโหยหาใครคนอื่นแล้ว จะมีก็แต่เพียงเด็กน้อยวัยใกล้แปดขวบที่รู้สึกผูกพันกับบ้านต่างจังหวัดด้วยหัวใจ รู้สึกอึดใจที่ได้เห็นความรักความผูกพันของลุงหลานที่เป็นไปอย่างงดงาม ขณะเดียวกันก็ทิ้งท้ายไว้ให้ผู้อ่านคิดต่อว่า ปิตุภาคเรียนคราวหน้าตัวละครเอกจะกลับมาเรียนรู้เกี่ยวกับนักแปลงร่างตัวอื่น ๆ อีกหรือไม่ และจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับนักแปลงร่างตัวไหนบ้าง โดยให้ต้นกล้าได้เรียนรู้กับนักแปลงร่างตัวสุดท้ายเป็นแมงกะพรุนไฟในบรรยากาศดี ๆ ตอนไปเที่ยวทะเลกับลุงและครอบครัวก่อนเดินทางกลับบ้านในวันรุ่งขึ้น

นอกจากนี้ ผู้เขียนได้เพิ่มบททิ้งท้ายมาอีกหนึ่งบทที่ไม่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้กับนักแปลงร่าง ด้วยตอนที่ชื่อว่า “จดหมายถึงหลาน” เป็นการนำเสนอเนื้อความในจดหมายของจอมพลที่มีถึงต้นกล้า โดยใจความสำคัญของจดหมายเป็นการสรุปความรู้สำคัญ ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแปลงร่างของบรรดาสรรพสัตว์ และสร้างเงื่อนไขบางอย่างเพื่อวัดใจเด็กชายจอมชน ขณะเดียวกันก็ให้ผู้อ่านได้คาดเดาเรื่องต่อไป ซึ่งข้อความในจดหมาย มีดังนี้

กล้าครับ

ลุงลืมบอกกล้าไปบางเรื่อง ซึ่งอาจทำให้กล้างง ๆ เวลาที่สูงพูดถึงชื่อวิทยาศาสตร์ตัว ๆ ตัว ๆ ทั้งหลายแหล่ ความจริงแล้ว ชื่อวิทยาศาสตร์มีความสำคัญในการจำแนกสัตว์ออกเป็นหมวดหมู่เพื่อให้ง่ายต่อการศึกษา ในการจำแนกนั้นจะทำตามลำดับดังนี้

คิงดอม (kingdom)	อาณาจักร
ไฟลัม (phylum)	ไฟลัม
.....
.....
ซับจีนัส (subgenus)	สกุลย่อย
สปีชีส์ (species)	ชนิด

อย่าเพิ่งเป็นลมที่เห็นว่ามันยาวหรือยุ่งยากนะ เพราะลุงจอมจะบอกให้จำง่าย ๆ ว่า สัตว์ทั้งหลายที่ยังถูกจัดไว้อยู่ในลำดับที่เหมือนกันสักเท่าไร ก็จะมีคล้ายคลึงกันมากขึ้นเท่านั้น จนถึงลำดับที่ย่อยที่สุดคือ “ชนิด” หรือที่ภาษาฝรั่งเก๋ ๆ เรียกว่า “สปีชีส์” นั้น มีข้อกำหนดอยู่ว่า สัตว์ใดก็ตามที่ถูกจำแนกให้อยู่ในชนิดเดียวกัน จะต้องสามารถผสมพันธุ์กันโดยให้ลูกที่ออกมาแล้วไม่เป็นหมัน ส่วนชื่อทางวิทยาศาสตร์นั้น ส่วนใหญ่มักจะมีการนำเอาวงศ์สกุล และชนิดของสัตว์มาใช้ในการตั้งชื่อ เห็นไหมง่ายจะตายไป ส่วนการจำแนกสัตว์นั้นก็จำแนกออกเป็น ๙ ไฟลัม ดังนี้

๑. ไฟลัมพอริเฟอร่า (*Phylum Porifera*) ได้แก่ ฟองน้ำต่าง ๆ

๒. ไฟลัมซีเลนเทอราดา (*Phylum Coelenterata*) ได้แก่ หนอนตัวแบนต่าง ๆ

.....
.....
๙. ไฟลัมคอร์ดาคา (*Phylum Chordata*) คือ สัตว์มีกระดูกสันหลังทั้งหลาย รวมไปถึงเพรียงหัวหอมและแอมฟิออกซัส เอ้า อย่าเพิ่งเบื่อเสียก่อนนะครับ ลุงส่งมาให้อ่านเพื่อให้ล้านิกออกเวลาที่ลุงเผลอไปพูดถึงชื่อวิทยาศาสตร์หรือการจำแนกชั้นทางวิทยาศาสตร์เข้า จะได้ไม่งง แล้วก็อย่าทำอแงกับคุณแม่ละ ถ้าต้นกล้าเป็นเด็กดีและขยันเรียนหนังสือ ลุงจะโทรศัพท์ไปหาอาทิตย์ละครึ่ง หรือถ้าอาทิตย์ไหนมีวันหยุดยาว ๆ ลุงก็จะขับรถไปรับกลับมาที่บ้านต่างจังหวัดของเราดีไหม เราสองคนลุงหลานจะได้ช่วยกันตามหานักแปลงร่างตัวอื่น ๆ เพิ่มเติมให้สนุกไปเลย ดีกว่าตั้งตาคอยให้ถึงปิดเทอมครึ่งหน้า ซึ่งก็ดูท่าว่าจะต้องรอนานเกินไป

ป.ล. แต่ห้ามซีโก้ง แอบเล่นเกมคอมพิวเตอร์หรืออ่านการ์ตูนแปลงร่างจนโดนครูดมอีกเขยวนา ไม่อย่างนั้น ลุงจะถือว่าสัญญาของเราเป็นโมฆะนะครับ

รักและคิดถึงหลานกล้ามาก

ลุงจ่อม

(Changphoom, 2010, p. 154-157)

การจบด้วยความสุข เป็นการจบเรื่องที่เด็กชอบที่สุด ดังนั้นการกำหนดให้มีเหตุการณ์ที่ต้นกล้า พ่อ แม่ และลุงที่ต้นกล้ารักได้ไปเที่ยวด้วยกัน รอยยิ้มและเสียงหัวเราะที่เกิดขึ้น จึงเป็นการจบที่เหมาะสมสำหรับสารคดีเรื่องนี้ และการที่ผู้เขียนเพิ่มบทสุดท้ายด้วยจดหมายของจ่อมพลยิ่งช่วยเสริมให้การปิดเรื่องสมบูรณ์ เพราะเป็นการทิ้งท้ายให้ผู้อ่านนึกคาดเดาต่อไปว่า ต้นกล้าจะเป็นเด็กดีหรือไม่ ลุงจ่อมจะไปรับต้นกล้ามาเที่ยวบ้านที่ต่างจังหวัดก่อนปิดภาคเรียนคราวหน้าหรือเปล่า หรือว่าต้นกล้าเองจะเป็นฝ่ายรบเร้าให้พ่อแม่ขับรถพามาหาลุงจ่อมในช่วงหยุดเสาร์อาทิตย์ ขณะเดียวกันก็ติดตามต่อไปว่า ต่อไปต้นกล้าจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับนักแปลงร่างใต้อ่าง เกี่ยวกับนักแปลงร่างในทะเลหรือไม่ เพราะผู้เขียนเลือกที่จะปิดท้ายนักแปลงร่างไว้ที่ *นักแปลงร่างหมายเลขสิบสี่ รมน่อยลอยทะเล* เหนือสิ่งอื่นใด การสรุปความรู้เกี่ยวกับนักแปลงร่างของลุงช่วยทำให้ความเป็นสารคดีของเรื่อง “พวกเราแปลงร่างได้” มีความชัดเจนยิ่งขึ้น

กล่าวโดยสรุป ผู้เขียนสามารถจัดวางโครงเรื่องอันเป็นโครงสร้างภายนอกได้เป็นอย่างดี มีการลำดับเรื่องน่าสนใจ โดยเริ่มเรื่องที่มีการแนะนำจาก ตัวละคร และสร้างปมปัญหาตั้งแต่ต้นเรื่อง จากนั้นจึงเชื่อมโยงเนื้อหาเข้าสู่ตอนกลางของเรื่องอย่างพสานกลมกลืน นอกจากนี้ยังมีการสร้างจุดน่าสนใจในตอนกลางเรื่องด้วยการแบ่งเรื่องเป็นตอน ๆ ตามชนิดของสัตว์และแมลงที่ตั้งใจจะให้ความรู้แก่ตัวละครเอก โดยเลือกตัวละครจ่อมพล และเสียงพิณบ้างในบางช่วงตอน เป็นผู้ถ่ายทอดความรู้นั้นในแต่ละตอนมีการเปิดเรื่องน่าสนใจด้วยการสร้างปมปัญหาย่อย ๆ ให้ตัวละครเอกต้องค้นหาคำตอบในสิ่งที่สงสัย การอธิบายของจ่อมพลจะเป็นการคลี่คลายปมปัญหาย่อยแต่ละปมและให้เสรีจลิน์ลงในตอนนั้น ๆ จากนั้นก็จะสร้างปมปัญหาย่อยขึ้นมาใหม่เพื่อให้ตัวละครเอกค้นหาคำตอบอีกครั้งจากนั้นก็คลี่คลาย ซึ่งผู้อ่านก็จะเกิดความรู้สึกติดตามและรอฟังคำตอบไปพร้อม ๆ กับตัวละครเอก จนเรื่องดำเนินมาถึงจุดวิกฤติในตอนที่ ๑๓ โดยผู้เขียนได้คลี่คลายปมปัญหาหลักด้วยการให้ตัวละครเอกตอบลุงว่าตนรู้สึกมีความสุขและไม่ต้องอึดอัดกับการมาอยู่บ้านในสวนต่างจังหวัดที่ไม่มีโทรทัศน์

อีกแล้ว จากนั้นได้ทิ้งท้ายไว้ให้ผู้อ่านคาดเดาต่อไปว่า ปิดภาคเรียนคราวหน้าต้นกล้า จะกลับมาเรียนรู้เกี่ยวกับนักแปลงร่างตัวอื่น ๆ อีกหรือไม่

๔.๑.๔ การสร้างตัวละคร ผู้เขียนกำหนดตัวละครสำคัญเพียง ๓ ตัว ได้แก่ ต้นกล้า ลุงจอมพล และแม่เสียงพิณ ตัวละครทั้งหมดถูกวางบทบาทอย่างเหมาะสมตามเพศ วัย อาชีพ สถานะ และค่อนข้างสมจริง ตัวอย่างเช่น ตอนเปิดเรื่อง ผู้อ่านจะคาดเดาอุปนิสัยใจคอของตัวละครเอก คือ **ต้นกล้า** ว่าเป็นคนเอาแต่ใจตัวเอง (ตามวัย) ไม่ชอบถูกขัดใจหรือบีบบังคับ ฉลาดที่จะสร้างเงื่อนไข หรือข้อต่อรอง เรียกร้อง และทวงสัญญา ดังที่ได้ยากับแม่ว่าหากตนยอมมาอยู่กับลุงหนึ่งเดือน แม่ก็ต้องยอมซื้อตัวขมการแสดงราคาแพงลิบให้ว่า “แม่สัญญาแล้วนะ ถ้าล้าอยู่กับ...ลุงได้เดือนหนึ่งแล้ว แม่จะพาไปดู “เบนเท็น”...“ห้ามเบี้ยวนะ” (Changphoom, 2010, p. 14) หรือ ตอนที่จอมพลสัญญาว่าจะเล่าเรื่องวงจรชีวิตมดให้ฟัง เมื่อถึงเวลาต้นกล้าก็ทวงสัญญาทันที โดยไม่สนใจว่าลุงจะติดธุระหรือไม่ ดังความว่า

**“นะครับลุงจอม ไหนลุงจอมสัญญาว่าจะเล่าเรื่องมดให้
กล้าฟัง” ต้นกล้าดึงชายเสื้อลุงบิดไปมาทำหน้าละห้อย**

“แต่ลุงกำลังจะไปทำงานนะครับ เอาไว้เล่าพรุ่งนี้ได้ไหม”

“ไม่เอา สัญญาต้องเป็นสัญญาสิ ก็ลุงบอกว่าจะกลับมากินข้าว
เที่ยงแล้วจะเล่าให้ฟังไง นี่ก็กินข้าวแล้ว ทำไมยังไม่เล่าสักกะที”

“โอ๊ย เอาไงดีนี่”

**“ไม่รู้ละ สัญญาต้องเป็นสัญญา ถ้าลุงจอมไม่เล่านะ ต่อไป
กล้าจะไม่เชื่อคำสัญญาของลุงอีกแล้ว จะได้รู้กันไปเลยว่าคุณใหญ่
ไม่รักษาคำพูด”**

“เข้า ตกกลง ๆ เล่าให้ฟังก็ได้ เดี่ยวจะหาว่าไม่มีสัจจะ แต่จะ
เอามดอะไรละ”

(Changphoom, 2010, p. 105)

เหตุการณ์ข้างต้น แสดงให้เห็นลักษณะสำคัญของเด็ก คือความช่างจดช่างจำ ขอบขี้ และทวงสัญญา การสร้างภาพเช่นนี้นับว่ามีความสมจริงและสอดคล้องกับ บุคลิกลักษณะของเด็กวัยอย่างต้นกล้า ยิ่งไปกว่านั้นการสร้างให้ต้นกล้าคลั่งไคล้ตัวละครในภาพยนตร์การ์ตูนแปลงร่างอย่างมาก ยิ่งช่วยย้ำให้เห็นธรรมชาติและพฤติกรรมของเด็กชายวัยประถมต้นเด่นชัด เพราะธรรมชาติของเด็กในวัย ๖-๗ ขวบ จะชอบเรื่องราวการผจญภัย ชอบอ่านนิทานพื้นบ้าน นิทานแต่งใหม่ ที่มีตัวละครไม่มากนัก ชอบเรื่องเกี่ยวกับเครื่องเล่น เครื่องยนต์กลไก เรื่องอวกาศ และเรื่องที่สร้างจินตนาการ (Chupongpairote, 2000, p. 5)

จอมพล เป็นตัวละครสำคัญเทียบเท่ากับต้นกล้า ผู้เขียนสร้างจอมพลให้มีลักษณะของผู้ใหญ่ที่เด็กทั้งในโลกวรรณกรรมและในโลกแห่งความเป็นจริงอยากอยู่ใกล้ คือเป็นผู้ใหญ่ที่คอยช่วยคลี่คลายปัญหา และข้อสงสัยต่าง ๆ (Sirisingha, 1994, p. 65) ผู้เขียนสร้างจอมพลอย่างสมจริงทั้งลักษณะภายนอก ภายใน โดยเฉพาะให้มีคุณสมบัติของนักถ่ายทอดความรู้ ผู้เขียนแนะนำผู้อ่านให้รู้จักจอมพลครั้งแรก ผ่านบทสนทนา ระหว่างเสียงพิณและต้นกล้าตอนเดินทางไปบ้านต่างจังหวัดว่า “..ลุงจอมเขาเป็นที่ชายแท้ ๆ ของแม่เอง ลุงเค้าเป็นนักชีววิทยาที่ศึกษาเกี่ยวกับการจำแนกสัตว์สายพันธุ์ต่าง ๆ น่าสนุกออกเนอะ ได้เรียนรู้ชีวิตสัตว์ต่าง ๆ ตั้งเยอะตั้งแยะ” (Changphoom, 2010), p. 14) จากข้อความนี้ช่วยย้ำความสมจริงของตัวละครในฐานะนักวิชาการและจะทำหน้าที่แทนผู้เขียนไปตลอดเรื่อง

ส่วน **เสียงพิณ** เป็นน้องสาวของจอมพล และเป็นแม่ของต้นกล้า ผู้เขียนให้ข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับตัวละครตัวนี้เพียงเล็กน้อยให้รู้ว่า เธอแต่งงานและใช้ชีวิตอยู่กับครอบครัวที่กรุงเทพมหานคร (ผู้เขียนใช้คำว่า เมืองกรุง) และมีอาชีพเป็นครูสอนวิชาวิทยาศาสตร์ ซึ่งผู้อ่านจะรู้ผ่านเหตุการณ์ตอนที่เธอพยายามอธิบายให้ต้นกล้าเข้าใจกระบวนการเปลี่ยนแปลงรูปร่างของสัตว์และแมลงแบบสมบูรณ์ และไม่สมบูรณ์ให้ลูกชายฟัง การอธิบายอย่างละเอียดอย่างผู้รู้จริง ทำให้ต้นกล้าฟังใจจึงกล่าวชมแม่ว่า “อิม น่าสนใจ แม่เราก็กังเหมือนกันนะเนี่ย” เมื่อเสียงพิณได้ยินลูกกล่าวดังนั้น จึงตอบกลับไปว่า “แม่ละสิ ถึงจะไม่ได้เป็นนักวิทยาศาสตร์เหมือนลุงจอม แต่แม่ก็เป็นครูสอนวิชาวิทยาศาสตร์นะจ๊ะ” (Changphoom, 2010, p. 27) จากตัวอย่างแม้จะเป็นรายละเอียดเพียงเล็กน้อยแต่ก็ช่วยให้ผู้อ่านรู้จักตัวละคร และเสริมให้เนื้อเรื่องสมจริง เพราะ

มีหลายครั้งที่ผู้เขียนกำหนดให้เสียงพินเป็นผู้ให้ความรู้แก่ลูก เช่น เมื่อต้นกล้าสงสัยว่าทำไมคนเราแปลงร่างไม่ได้เหมือนนุง ผู้เขียนได้ใช้เหตุการณ์ตอนนี้ให้เสียงพินได้อธิบายความรู้เรื่องเมตามอร์โฟซิส ในฐานะครูวิทยาศาสตร์

๔.๑.๕ การสร้างฉากและบรรยากาศ ผู้เขียนใช้ฉากและบรรยากาศในเรื่อง บอกให้ผู้อ่านทราบว่า เหตุการณ์ของเรื่องเกิดขึ้นที่ไหน และเมื่อไหร่ ทั้งยังใช้เพื่อย้ำให้ผู้อ่านเห็นความเป็นอยู่ของตัวละคร เห็นบุคลิกภาพ อุปนิสัย เจตคติ รวมทั้งเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นกับตัวละครด้วย ทั้งตัวละครเอก จอมพล เสียงพิน และตัวละครประกอบอื่น ๆ เช่น พ่อ และผู้คนในตลาด เป็นต้น นอกจากนี้ ทั้งฉากธรรมชาติ จากสิ่งประดิษฐ์ จากช่วงเวลาหรือยุคสมัย และฉากสภาพการดำเนินชีวิตของตัวละคร ยังถูกใช้ในแบบผสมผสาน อยู่ในช่วงเหตุการณ์เดียวกันอย่างกลมกลืน ซึ่งการผสมผสานดังกล่าวไม่เพียงทำให้เรื่องมีความสมจริง การใส่ใจในรายละเอียดเรื่องฉากยังช่วยสร้างอารมณ์ความรู้สึกร่วมระหว่างผู้อ่านกับตัวละครด้วย ดัง**ตอนต้นเรื่อง** ที่ผู้เขียนนำเสนอฉากธรรมชาติ (สภาพธรรมชาตินอกรถไฟผ่านสายตาของแม่) จากสิ่งประดิษฐ์ (รถไฟ) รวมทั้งฉากวิถีชีวิตของตัวละคร (ต้นกล้าที่ติดการ์ตูนทางโทรทัศน์อย่างอเมงแม เพราะพ่อแม่ยุ่งกับงานนอกบ้านจนไม่มีเวลาดูแล) จากเหล่านี้จึงถูกนำมาใช้เพื่อเสริมความเข้าใจแก่ผู้อ่านเกี่ยวกับที่มาของเหตุการณ์ และพฤติกรรมติดการ์ตูนทางโทรทัศน์ของตัวละครเอก อันนำไปสู่การเข้าใจปัญหาหลักของเรื่องชัดเจนขึ้นด้วย ดังความว่า

ท่ามกลางทิวทัศน์ของทุ่งนาเขียวขุ่มสองข้างทางที่ขนาบ
ทางรถไฟสายใต้ เด็กชายชาวกรุงทำหน้าบูดบึ้ง ทอดสายตา
เหม่อมองแต่ดูเหมือนจะไม่รับรู้ถึงความงามของธรรมชาติรอบกาย
ในใจของต้นกล้ากำลังขุนแมว สาเหตุของอาการหัวเสียทั้งหลายแหล่ง
ก็คือคุณแม่ซึ่งนั่งยิ้มอารมณ์ดีคอยชี้ชวนให้ดูโน่นดูนี่อยู่บนที่นั่งฝั่ง
ตรงข้าม

“โน่น ตุลิลูก นกกระยางเห็นมั๊ย บินกันเป็นฝูงเลย สวยจัง”

“ไม่เห็นจะสวยเลยแม่ กล้าอยากกลับบ้าน นี่ใกล้เวลาที่การ์ตูน
จะมาแล้วนะ”

เสียงพิณถอนใจเบา ๆ คุณแม่ยังสาวหนักใจกับพฤติกรรมติด
การ์ตูนของลูกชายเหลือเกิน ... ลูกชายของเธอไม่สูงสิ่งเพื่อน ๆ เลย
เอาแต่หมกมุ่นอยู่กับการ์ตูนเรื่องโปรด ถึงขนาดพกหนังสือการ์ตูน
ไปแอบอ่านในห้องเรียนจนถูกครูจับได้ ยิ่งโตขึ้น กล้าก็ยิ่งหมกมุ่น
กับมัน โดยเฉพาะเรื่องที่มีตัวเอกแปลงร่างได้หลาย ๆ แบบเด็กชาย
ก็จะยิ่งคลั่งไคล้ เมื่อไม่นานมานี้ต้นกล้าก็มารบเร้าให้เสียงพิณพาไป
ดูการแสดงของตัวการ์ตูนดัง ที่มาเปิดการแสดงในเมืองไทย ทั้งที่
ราคาค่าเข้าชมแพงหูฉี่

“แม่สัญญาแล้วนะ ถ้ากล้าอยู่กับ...สูงได้เดือนหนึ่งแล้ว แม่
จะพาไปดู “เป็นเท็น”

เจ้าลูกชายตัวดีทวงสัญญาที่เสียงพิณใช้เป็นตัวล่อให้ขายอม
ละจากหน้าจอทีวี

“อ้อ สัญญาเลย” หญิงสาวทำท่าเกี่ยวข้องกับสัญญา

“ห้ามเบี้ยวนะ” เด็กชายเหล่มอง หน้าบูดบึ้ง

“ไม่เบี้ยว ไม่มี” เสียงพิณแบมือในท่าขายอมแพ้

“ก็ได้ เพื่อเป็นเท็น งั้นต้นกล้าจะยอมอยู่กับสูง...ซื่ออะไร
นะ”

“...สูงจอมเขาเป็นพี่ชายแท้ ๆ ของแม่เอง สูงเค้าเป็นนัก
ชีววิทยาที่ศึกษาเกี่ยวกับการจำแนกสัตว์สายพันธุ์ต่าง ๆ น่าสนุก
ออกเนอะ ได้เรียนรู้ชีวิตสัตว์ต่าง ๆ ตั้งเยอะตั้งยะ

“แหะ ไม่เห็นจะได้เรื่องเลย จ้างให้สัตว์พวกนั้นก็แปลงร่าง
ไม่ได้เหมือนเป็นเท็นหรอก”

“จำๆๆ อะไร ๆ ก็เป็นเท็น อีกหน่อยแม่จะเอาการ์ตูนมาต้ม
ให้กินแทนข้าวต้มมัย”

เด็กชายทำหน้าที่ไม่รู้ไม่ชี้ ในสมองกำลังคิดถึงการแสดงอัน
แสนตระการตามีตัวการ์ตูนตัวโปรดโลดแล่น แปลงร่างสลับไปมา
จนกระทั่งรถไฟจอดสนิทที่สถานีปลายทาง ต้นกล้าจึงตื่นจากภวังค์
ช่วยแม่จนกระเป๋าสีเสื้อผ้าลงจากรถไฟอย่างทุลักทุเล”

(Changphoom, 2010, p. 13-14)

จากตัวอย่างข้างต้น ผู้เขียนมีการสร้างฉากหลายชนิดในเหตุการณ์เดียว เช่น ฉากสภาพการดำเนินชีวิต เห็นได้จากการบรรยายพฤติกรรมหมกมุ่นอยู่กับการ์ตูนของต้นกล้าจนสร้างปัญหาหนักใจแก่แม่ หรือการที่แม่และพ่อของต้นกล้าทำงานนอกบ้านจนมีค่าน้ำ ทั้งให้ลูกใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่กับจอโทรทัศน์ทุกวัน ซึ่งฉากสภาพการดำเนินชีวิตเช่นนี้สามารถทำให้ผู้อ่านรู้ว่าตัวละครในเรื่องใช้ชีวิตประจำวันอย่างไร และฉากเดียวกันนี้เองก็ช่วยให้ปมปัญหาของเรื่องสมจริง เพราะสภาพการดำเนินชีวิตเช่นนี้เองที่นำมาสู่ปัญหาจนทำให้แม่ต้องคิดหาทางแก้ไขด้วยการพาลูกชายไปอยู่ในที่ที่ไม่มีโทรทัศน์ ขณะเดียวกันผู้เขียนก็ได้บรรยายฉากธรรมชาติภายนอกรถไฟเข้ามาประกอบ เพื่อช่วยให้เห็นบุคลิกของตัวละครเอกชัดเจนด้วย เช่น ทำ “หน้าบูดบึ้งทอดสายตาดูเหมือนจะไม่รับรู้ถึงความงามของธรรมชาติรอบกาย ในใจของต้นกล้ากำลังซุ่มซ่าม” รวมทั้งคำพูดที่ได้ตอบแม่ หลังจากได้ยินคำเชิญชวนให้ดูความงามทางธรรมชาติและสิ่งที่น่าสนใจนอกขบวนรถ ที่ว่า “ไม่เห็นจะสวยเลยแม่ กล้าอยากกลับบ้าน นี่ใกล้เวลาที่การ์ตูนจะมาแล้วนะ”, “แม่สัญญาแล้วนะ ถ้ากล้าอยู่กับลุงได้เดือนหนึ่งแล้ว แม่จะพาไปดู “เบ็นเท็น” “ห้ามเบ๊ยนะ”, “ก็ได้ เพื่อเบ็นเท็น งั้นต้นกล้าจะยอมอยู่กับลุง, “แหวะ ไม่เห็นจะได้เรื่องเลย จ้างให้สัตว์พวกนั้นก็แปลงร่างไม่ได้เหมือนเบ็นเท็นร็อก” ซึ่งการผสมผสานความหลากหลายของฉากในเหตุการณ์เดียวก็ช่วยให้ผู้อ่านเห็นทั้งสภาพการดำเนินชีวิต บุคลิกลักษณะ อุปนิสัย และเจตคติของตัวละครเอก (อดีตกับชีวิตบ้านนอก) ได้ชัดเจนขึ้น

๔.๑.๖ การเลือกใช้ทัศนะหรือมุมมองในการเล่าเรื่อง สารคดีเรื่องนี้ ผู้เขียนเลือกใช้มุมมองในการเล่าเรื่องแบบผู้รู้แจ้ง หรือมุมมองแบบสายตาศระเจ้า ซึ่งไม่เพียงช่วยให้ผู้อ่านเห็นพฤติกรรมและการกระทำภายนอกของตัวละครอย่างชัดเจน ผู้อ่านยังล่วงรู้ลงไปจิตใจของตัวละคร รู้ถึงความคิด จิตใจ สัญชาตญาณ อารมณ์

ความรู้สึกและความมุ่งมั่นปรารถนาของตัวละครไปพร้อม ๆ กันในสถานการณ์เดียวกัน ทำให้ผู้อ่านรู้จักตัวละครอย่างหลากหลายและรอบด้านยิ่งขึ้นนั่นเอง ดังตัวอย่างตอน นักแปลร่างหมายเลขสิบสอง กบน้อยนักดนตรี ผู้เขียนได้เปิดเรื่องด้วยบรรยากาศ ฝนตกยามเช้า ทุกคนต้องอยู่แต่ในบ้าน จอมพลแสดงออกอย่างชัดเจนว่า มีความสุขมากเมื่อได้เห็นฝนแรก เขาจึงนอนเอกเขนกร้องเพลง “ฝนเดือนหก” อย่างสบายใจ ตรงข้ามกับต้นกล้าที่หงุดหงิด และเบื่อบรรยากาศแบบนี้ที่สุด ดังนั้นจอมพลจึงต้อง นำเรื่องกบน้อยนักดนตรีมาเล่าให้หลานชายผ่อนคลาย ในตอนนี้ผู้เขียนกำหนดให้ ผู้เล่าเรื่องบรรยายอาภักภักิริยาที่แตกต่างระหว่างลุงและหลานไว้ชัดเจน ดังนี้

“ย่างเข้าเดือนหก ฝนก็ตกพรำพรำ กบมันร้องจ๊อมง่า...”

จอมพลนอนเอกเขนกอยู่บนชานบ้าน กระดิกเท้าร้องเพลง อย่างสบายอกสบายใจเนื่องจากฝนแรกของฤดูกำลังโปรยลงมา เป็นละอองเย็นฉ่ำ กลิ่นไอน้ำใหม่ ๆ หอมกรุ่นถูกสูดครั้งแล้วครั้งเล่าจนชุ่มปอด ผิดกับต้นกล้าที่นั่งกอดอกทำหน้าบอกรบุมไม่รับ เด็กชายผิดหวังอย่างแรงเมื่อตื่นขึ้นมาแล้วเห็นว่าฝนตก เพราะนั่นหมายถึงเขาจะต้องอยู่แต่ในบ้านไม่สามารถออกไปเที่ยวหานักแปลร่างได้ จึงแทบไม่ต่างอะไรกับการติดคุก โดยเฉพาะเมื่อบ้านหลังนี้ไม่มีทีวีเลยแม้แต่เครื่องเดียว ต้นกล้ามุดลูกมุดนั่งอย่างหงุดหงิดจนเสียงฝนต้องปรามลูกให้นั่งเฉย ๆ เสียบ้าง

“ไอ้ย นิ่งนิ่ง ๆ บ้างได้มั๊ยลูกกล้า แม่เวียนหัวจะแย่อยู่แล้ว”

“ไอ้ จะให้เฉยไปถึงไหนแม่ กล้าเบื่อกจะตายอยู่แล้วเนี่ย ฝนบ้าอะไรก็ไม่รู้ตกอยู่ได้”

“กล้าเบื่อกหรือครับ แต่ลุงจอมชอบฝนมากนะ รู้หรือเปล่าวว่า ฝนมีความสำคัญมาก เปรียบเสมือนสายน้ำแห่งชีวิตของเราทีเดียว ดูอย่างหน้าบ้านทุกบ้านลิจจะต้องมีตุ่มสำหรับรองน้ำฝนไว้กินกันตลอดปี”

“แต่ถ้าไม่เห็นจะสนเลย ที่กรุงเทพฯ ทุกคนชื่อน้ำกินกันทั้งนั้น ไม่มีใครชอบฝนหรือทั้งเปียกทั้งเฉอะแฉะ แถมยังชอบท่วมนองเต็มถนน ทำให้รถติดอีกต่างหาก” เด็กชายเถียงอย่างไม่ลดละ

“แต่ถ้าไม่มีฝน ขาวนา ก็จะปลูกข้าวไม่ได้ และที่สำคัญ ถ้าไม่มีฝนจะมีสัตว์จำนวนมากต้องสูญพันธุ์นะครี๊ยบ อย่ายกบไปล่ะ เพราะกบต้องรอให้ฝนตกก่อนมันถึงจะผสมพันธุ์กันได้”

“ทำไมล่ะลุงจอม มันผสมพันธุ์กันตอนอื่นไม่ได้ หรือไง...”

(Changphoom, 2010, p. 129-130)

จากการบรรยายท่าทางของจอมพลที่ว่า “นอนเอกเขนกอยู่บนขานบ้านกระดิกเท้าร้องเพลง” ทำให้ผู้อ่านเดาได้ทันทีว่าเขากำลังมีความสุขและสบายใจ ในขณะที่การบรรยายท่าทางของต้นกล้าว่า “นั่งกอดอกทำหน้าที่บอญญไม่รับ เด็กชายผิดหวังอย่างแรงเมื่อตื่นขึ้นมาแล้วเห็นว่าฝนตก” (Changphoom, 2010, p. 129) ก็ทำให้ผู้อ่านทราบถึงสิ่งที่ต้นกล้ากำลังคิดอยู่ว่าการนั่งจับเจ้าอยู่แต่ในบ้านที่ไม่มีทีวีแม้แต่เครื่องเดียว เป็นสิ่งที่น่าเบื่อ โดยเฉพาะในยามฝนพรำว่าแทบไม่ต่างอะไรกับการติดคุก ซึ่งการที่ผู้อ่านเข้าใจอารมณ์ ความคิด ความรู้สึกของตัวละครชัดเจน ก็มาจากการเลือกใช้มุมมองในการเล่าเรื่องได้อย่างเหมาะสมนั่นเอง

ความน่าสนใจของการใช้มุมมองการเล่าเรื่องแบบรู้แจ้งในสารคดีสำหรับเยาวชนเรื่องนี้ พบว่าหลายครั้งที่ผู้เขียนได้นำเสนอภาพที่แตกต่างกันระหว่างลุงและหลาน ทั้งด้านบุคลิกภาพภายนอก ทักษะคติ หรือแม้แต่การใช้ชีวิต ซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาพที่สัมพันธ์โดยตรงกับปมปัญหาหลักของเรื่องที่ได้นำเสนอไว้ตั้งแต่ต้นเรื่องว่า ตัวละครเอกปฏิเสธความเป็นชนบท ปฏิเสธสถานที่ที่ไม่มีเครื่องอำนวยความสะดวก โดยเฉพาะอย่างยิ่งโทรทัศน์ เขาจึงเกิดอคติตั้งแต่ทราบว่าแม่จะพามาอยู่บ้านต่างจังหวัดช่วงปิดภาคเรียน เพราะเขามั่นใจว่าจะต้องนำเขื่อที่สุด แต่เมื่อไม่มีทางเลือกและจำเป็นต้องใช้ชีวิตกับลุงที่รักชีวิตเรียบง่าย ชอบอยู่กับธรรมชาติ ลุงจอมพลที่ปรากฏในทุกฉากทุกตอนจึงถูกสร้างให้เป็นภาพขัดแย้ง (contrast) กับต้นกล้า และคอยตอกย้ำให้ต้นกล้า

และผู้อ่านได้เรียนรู้และเห็นว่าเครื่องอำนวยความสะดวกต่าง ๆ เช่น โทรศัพท์ ก็อาจไม่ใช่สิ่งจำเป็นเสมอไป เพราะความสุขที่แท้จริงของคนเรา ก็คือการอยู่กับธรรมชาติรอบตัวอย่างเข้าใจ เช่นในตัวอย่างข้างต้นที่ทั้งสองมีมุมมองแตกต่างกันในเรื่องของฝน แต่สุดท้ายจอมพลก็ทำให้ต้นกล้าได้เห็น ว่า ฝนไม่ได้มีคุณค่าแค่ต่อเกษตรกร แต่มีคุณค่าต่อสรรพชีวิตอื่น โดยเฉพาะกบน้อยนักดนตรี

ดังนั้นการมีโอกาสใช้ชีวิตและซึมซับความเรียบง่ายจากลุง รวมทั้งการได้เรียนรู้ัจจรชีวิตของนักแปลงร่างที่มีตัวตนจริงอย่างไม่รู้ตัว จึงทำให้ต้นกล้าสนุกจนลืมการตื่นเรื่องโปรดได้ เหนือสิ่งอื่นใด ความเปลี่ยนแปลงแบบกลับด้านทั้งในแง่มุมมอง ความคิด และการกระทำของต้นกล้าในตอนท้ายเรื่อง จึงเป็นการคลี่คลายปมปัญหาหลักของเรื่อง ก่อนนำไปสู่การปิดเรื่องว่าต้นกล้าสามารถหันเหความสนใจจากการตื่นแปลงร่างในจอโทรทัศน์มาสู่การหลงใหลชีวิตนักแปลงร่างในโลกความเป็นจริงอย่างสมบูรณ์ และเหตุการณ์ตอนท้ายเรื่องที่ผู้เขียนนำเสนอให้เห็นว่า ต้นกล้ารู้สึกไม่อยากกลับบ้าน ไม่อยากจากลุงจอมพล แต่เมื่อจำเป็นต้องกลับต้นกล้าก็สัญญาว่าจะเป็นเด็กดีเพื่อจะได้มาเรียนรู้ชีวิตของนักแปลงร่างตัวอื่น ๆ อีก จึงเป็นการจบเรื่องแบบสุขนาฏกรรมที่ผู้อ่านซึ่งเป็นเยาวชนชอบ

๔.๑.๗ การใช้บทสนทนา พบว่าผู้เขียนใช้บทสนทนาเพื่อวัตถุประสงค์ ๓ ประการ คือ เพื่อเป็นสื่อให้ผู้อ่านเข้าใจบุคลิกลักษณะและอุปนิสัยใจคอของตัวละคร เพื่อบอกเล่าเรื่องราวและเปลี่ยนบรรยากาศของเรื่อง และเพื่อให้ความรู้แก่ผู้อ่าน

- ใช้บทสนทนาเป็นสื่อให้ผู้อ่านรู้จักบุคลิกลักษณะและอุปนิสัยใจคอของตัวละคร พบ ๒ วิธี ได้แก่ การนำเสนอโดยตรง (direct method) และการนำเสนอโดยอ้อม (indirect method) ซึ่งการนำเสนอโดยตรง เป็นการให้รายละเอียดและข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครผ่าน “การบรรยาย” ส่วนการนำเสนอโดยอ้อม เป็นการนำเสนอผ่านบทสนทนา เช่น ผู้อ่านจะรู้ทันทีว่า ตัวละครเอกเป็นเด็กฉลาด และสร้างข้อต่อรองหรือข้อแลกเปลี่ยนกับผู้ใหญ่เพื่อให้ได้ในสิ่งที่ต้องการ ดังความตอนหนึ่งว่า

“แม่สัญญาแล้วนะ ถ้ากล้าอยู่กับ...ลุงได้เดือนหนึ่งแล้ว แม่จะพาไปดู “เบ็นเท็น”

เจ้าลูกชายตัวดีทวงสัญญาที่เสียงพิณใช้เป็นตัวล่อให้ขายอม
ละจากหน้าจอตีวี

“อ้อ สัญญาเลย” หญิงสาวทำท่าเกี่ยวก้อยสัญญา

“ห้ามเบียดนะ” เด็กชายเหล่มอง หน้าบูดบึ้ง

“ไม่เบียด ไม่มี” เสียงพิณแบมือในท่าขายอมแพ้

“ก็ได้ เพื่อเป็นทีน จันตั่นกล้าจะยอมอยู่กับลุง...ซื่ออะไร
นะ”

(Changphoom, 2010, p. 14)

- ใช้บทสนทนาบอกเล่าเรื่องราว และเปลี่ยนบรรยากาศของ
เรื่อง ผู้เขียนได้ใช้บทสนทนาที่คมคาย ขวนคิด ขวนขัน มาปรุงแต่งเรื่องให้น่าอ่าน น่า
ติดตาม ที่สำคัญช่วยบอกเล่าเรื่องราว และเปลี่ยนบรรยากาศของเรื่องได้ ตั้งเหตุการณ์
หลังจากจอมพลไปรับที่สถานีรถไฟมาถึงบ้านสวน บทสนทนายาระหว่างเสียงพิณ ตั่นกล้า
และจอมพล ช่วยให้ผู้อ่านคาดเดาได้ว่า บ้านสวนแห่งนี้เองที่นางจะช่วยดึงตั่นกล้าที่
ติดการ์ตูนในโทรทัศน์งอมแงมมาสู่โลกที่แวดล้อมไปด้วยธรรมชาติอย่างแท้จริงได้
ตั้งความว่า

“โห แม่ อย่างกับบ้านผีสิงเลย กล้ากลัวอะ” แต่แม่ทำเป็น
ไม่รู้ไม่ชี้ เดินจ้ำจ้าวเข้าไปในบ้านอย่างสบายอารมณ์

“แหม ไม่ได้กลับมาตั้งนาน ไม่เปลี่ยนเลขนะบ้านเราเนี่ย”

“แล้วจะให้เปลี่ยนยังไงล่ะ พิณก็พูดแปลก บ้านนี้เราอยู่กันมา
ตั้งแต่สมัยพ่อกับแม่ยังมีชีวิตอยู่ เคยเป็นยังงี้พี่ก็ปล่อยเอาไว้อย่าง
จั้น แต่พี่สร้างห้องทดลองแยกออกไปต่างหากนะ อยู่หลังบ้านโน้น
นั่นะ ตั่นกล้าอยากไปดูมั้ยล่ะลูก” เด็กชายสายหน้า “ไม่เอา กล้าจะ
ดูทีวี ตอนนี่การ์ตูนฉายไปสองตอนแล้ว เดี่ยวไม่ทัน”

“เห็นมั้ยล่ะพี่ จริงอย่างที่พิณบอกใหม่ว่าติดการ์ตูนขนาด
หนัก” แม่ถอนหายใจอีกครั้ง

“กล้าฟังแม่นะลูก บ้านลุงจอมไม่มีทีวีหรอก”

“ไม่เอา ถ้าดูการ์ตูนไม่ได้กล้าก็ไม่อยู่ กล้าจะกลับบ้านแล้ว”

เด็กชายเริ่มไวยวาย กระตืบเท้าปึง ๆ ที่ถูกขัดใจ และจบลงด้วย
น้ำตาอาบหน้า พร้อมกับข้มุกเค็ม ๆ ไหลหย้อย

(Changphoom, 2010, p. 14)

- ใช้บทสนทนาเพื่อให้ความรู้แก่ผู้อ่าน เพราะวรรณกรรมเรื่องนี้ เป็นสารคดี ดังนั้นผู้เขียนจึงได้สร้างตัวละครจอมพล และเสียงพิน ให้มาโลดแล่นอยู่ บนหน้ากระดาษเพื่อทำหน้าที่แทน เพื่อตอบคำถามและให้ความรู้แก่ต้นกล้าตลอดเรื่อง เช่น ตอนที่ต้นกล้าสงสัยว่าแมลงที่มีแสงกะพริบที่เสียงพินเรียกว่าทังถ่วง สรุปลือคือต้อง เรียกว่าทังถ่วงหรือทังห้อยกันแน่ เสียงพินก็อธิบายว่า “อ้อ มันก็คือทังห้อยนั่นละ คน ต่างจังหวัดบางทีก็ยังไม่เรียกทังห้อยว่าทังถ่วงอยู่ มันก็คือแมลงปีกแข็งเหมือนพวกด้วง หรือเต่าทอง แต่ว่าทังห้อยจะมีความพิเศษอยู่ที่ปล้องท้องของมันสามารถผลิตแสงได้ ก็ที่กล้าเห็นแสงของทังห้อยแล้วคิดว่าเป็นดาวนั่นแหละ” (Changphoom, 2010, p. 79) หรือตอนที่ต้นกล้าเล่นทายปัญหากับแม่และจอมพลว่า แมลงอะไรเอ่ย มีแต่ตัวเมีย แม่ตอบไม่ได้ แต่จอมพลตอบถูกว่า แมลงเต่าทอง หรือ เลดี้บั๊ก (ladybug) ผู้เขียนได้ สร้างเหตุการณ์ตอนนี้เพื่อให้จอมพลได้อธิบายเกี่ยวกับที่มาของชื่อ “เลดี้บั๊ก” ให้หลาน ฟัง เป็นต้น

จากการสังเกต ผู้เขียนค่อนข้างใช้บทสนทนาอย่างมีความหมายและเพื่อตอบ วัตถุประสงค์ ๓ ประการ ซึ่งการนำบทสนทนามาใช้ได้อย่างเหมาะสม ทำให้สารคดี เรื่องนี้น่าอ่านยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งสามารถสร้างเสน่ห์ให้ตัวละครหลัก เช่น ทำให้ เห็นภาพของผู้ชายที่เปี่ยมด้วยความรู้ ออบอุน อ่อนโยน และจิตใจดี ผ่านคำพูดตัวละคร จอมพล เห็นภาพของแม่ที่อ่อนโยน ห่วงใยลูก ทันสมัย และอารมณ์ดี ผ่านคำพูดตัวละคร เสียงพิน รวมทั้งเห็นภาพเด็กชายจอมซน ฉลาด เจ้าปัญญา ช่างซักช่างถาม ผ่าน คำพูดตัวละครต้นกล้า

๔.๑.๘ ท่วงทำนองการเขียน (ศิลปะการใช้ภาษา) กลวิธีทางภาษา ที่โดดเด่นและถูกเลือกมาใช้ตลอดเรื่อง ๓ กลวิธี คือ (๑) ใช้การอธิบาย การบรรยาย

และการพรรณนาผสมผสานกันอย่างลงตัว (๒) ใช้คำแสดงอาการและคำอุทาน เพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร และ (๓) ใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติ ซึ่งทั้ง ๓ กลวิธี เมื่อถูกนำมาใช้อย่างเหมาะสมทำให้เรื่องราวสมจริง น่าเชื่อถือ อ่านได้อย่างมีรสชาติ สนุกสนานเพลิดเพลิน สร้างสรรค์จินตนาการ เสมือนกำลังอ่านนวนิยาย

- การใช้การบรรยาย อธิบาย และการพรรณนาผสมผสานกัน เช่น ตอน นักแปลงร่างหมายเลขสิบสาม กบน้อยเสียงดนตรี ผู้อ่านจะเห็นการผสมผสานศิลปะการใช้ภาษาโดยการนำโวหารแบบบรรยาย อธิบาย และการพรรณนาอย่างกลมกลืน กล่าวคือ ตอนเริ่มเรื่อง เป็นการแนะนำฉาก บรรยายภาพ สถานที่ หรือเวลาที่เกิดเหตุการณ์ สภาพแวดล้อม บุคคลที่เกี่ยวข้อง ผู้เขียนจะใช้วิธีการบรรยาย เพื่อช่วยให้เห็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องกัน โดยชี้ให้เห็นถึงสาเหตุที่เกิดเหตุการณ์ว่าเพราะฝนตก ต้นกล้าจึงออกไปเที่ยวเล่นข้างนอกไม่ได้ ดังนั้นจึงเกิดอาการหงุดหงิด เบื่อและไม่ชอบฝนตก ในที่สุดก็ต้องเป็นหน้าที่ของจอมพลและเสียงพิณที่ต้องแก้ไขความหงุดหงิดด้วยการอธิบายให้ต้นกล้าเห็นความสำคัญของฝนว่ามีประโยชน์ต่อสรรพชีวิต โดยเฉพาะอย่างยิ่งมีผลต่อการดำรงอยู่ของสัตว์สะเทินน้ำสะเทินบกเช่น กบอย่างไร การที่ผู้เขียนใช้วิธีการบรรยายในตอนเปิดเรื่อง ว่า

“ย่างเข้าเดือนหก ฝนก็ตกพรำพรำ กบมันร้องจ๊อมง่า...”

จอมพลนอนเอกเขนกอยู่บนชานบ้าน กระดิกเท้าร้องเพลงอย่างสบายอกสบายใจ เนื่องจากฝนแรกของฤดูกำลังโปรยลงมา เป็นละอองเย็นฉ่ำ กลิ่นไอดินใหม่ ๆ หอมกรุ่นถูกสูดครั้งแล้วครั้งเล่า จนชุ่มปอด ผิดกับต้นกล้าที่นั่งกอดดอกทำหน้าบอกรับไม่รับ เด็กชายผิดหวังอย่างแรง เมื่อตื่นขึ้นมาแล้วเห็นว่าฝนตก เพราะนั่นหมายถึงเขาจะต้องอยู่แต่ในบ้าน ไม่สามารถออกไปเที่ยวหานักแปลงร่างได้ จึงแทบไม่ต่างอะไรกับการติดคุก โดยเฉพาะเมื่อบ้านหลังนี้ไม่มีทีวีเลยแม้แต่เครื่องเดียว ต้นกล้าผุดลูกผุดนั่งอย่างหงุดหงิด จนเสียงพิณต้องปรามลูกให้นั่งเฉย ๆ เสียบ้าง

(Changphoom, 2010, p. 129-134)

การอธิบาย ถือว่าเป็นท่วงทำนองการเขียนที่เหมาะสมที่จะนำมาใช้สำหรับสารคดี เพราะเป็นงานเขียนที่มุ่งเน้นให้สาระความรู้แก่ผู้อ่านเป็นสำคัญ ดังนั้นการจะทำให้ผู้อ่านเข้าใจปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เกี่ยวข้องกับการเปลี่ยนแปลงวงจรชีวิตของสัตว์และแมลงต่าง ๆ วิธีการอธิบายจึงเหมาะสมที่สุด คำถามของต้นกล้าที่มีอยู่ตลอดเวลา เช่น “ทำไมล่ะ, ลุงจ่อม มันผสมพันธุ์กันตอนอื่นไม่ได้หรือไง”, “อ้าว แล้วเวลาลูกมันฟักออกมาไม่จมน้ำตายกันหมดหรือครับ”, “อ๊ะ งั้นก็เป็นนกแปลงร่างอีกตัวแล้วสิ แต่เอ กล้าเนี่ยว่ามีแต่พวกแมลงเสียอีกที่แปลงร่างได้”, “ถ้าอย่างนั้นกบมันแปลงร่างยังไบบ้างครับลุงจ่อม”, “จริงหรือแม่ แม่เลี้ยงมันตลอดเลยหรือครับแปลงร่างหรือเปล่า”, “แล้วไข่มุน้ำตาเป็นยังงีหรือแม่”, “อ้าว แล้วทำไมมันมีวันหุ้มด้วยละ อย่างนี้เวลาฟักไม่ลำบากเลยหรือ”, “อืม นานไหมครับลุงกว่ามันจะฟัก”, “แล้วมันก็จะตัวดิ้นแพล็บ ๆ กินแมลงไข่ม้อยครับลุงจ่อม”, “แล้วทำไมตัวมันต้องเป็นเมือกสีน ๆ ด้วยครับ”, “แม่ครับ แล้วตอนที่ฝนไม่ตกกบมันไปอยู่ที่ไหนหมดละ ทำไมถึงออกมาเฉพาะตอนที่ฝนตก” ล้วนแต่เป็นข้อสงสัยที่เป็นเสมือนข้อของคำถามที่เด็ก ๆ หรือผู้อ่านวัยเดียวกันกับตัวละครเอก ที่สงสัยใคร่รู้เกี่ยวกับกบทั้งสิ้น ผู้เขียนได้กำหนดให้ต้นกล้าเป็นผู้ตั้งคำถามเหล่านี้เพื่อขอความกระจ่างจากผู้รู้ที่เป็นผู้ใหญ่ ส่วนตัวละครจ่อมพลและเสียงพินก็ถูกสร้างให้ทำหน้าที่แทนผู้เขียนและผู้ใหญ่ในสังคม ในการให้ความกระจ่างในเรื่องต่าง ๆ นั่นเอง

ส่วนวิธีพรรณนา พบในตอนท้ายเรื่องผ่านข้อความที่ว่า “เด็กชายพูดอ้อมอ้อมหลบสายตา พาให้ผู้ใหญ่ทั้งสองหัวเราะเสียงดังกลบสายฝน ในขณะที่ริมทางเดินหน้าบ้าน เริ่มมีสายฝนสีโคลนไหลมารวมกันเป็นแอ่ง กบน้อยตัวหนึ่งค่อย ๆ กระโดดหย็องเหย็งมาตามทางเดิน แล้วลงไปแหวกว่ายในแอ่งน้ำอย่างเบิกบานใจ อีกไม่นานฝนก็จะหยุดตก และวงจรชีวิตของกบตัวน้อย ๆ ครอบใหม่ก็กำลังรอจะเริ่มต้นในอีกไม่ช้า” (Changphoom, 2010, p. 134) จากถ้อยคำภาษาที่ผู้เขียนเลือกนำมาใช้ผู้อ่านสามารถจินตนาการภาพฝนสีโคลนที่ไหลมารวมกัน ขณะเดียวกันก็ได้เห็นอากัปกริยาของกบขณะกระโดด รวมทั้งได้จินตนาการภาพความสุขของกบน้อยเมื่อได้สัมผัสฝนแรกอย่างเปลิดเปลินไปด้วย แม้จะเป็นเพียงการพรรณนาสั้น ๆ แต่มีผลต่อความรู้สึกนึกคิดและจินตนาการของผู้อ่าน

- การใช้คำแสดงอาการ และคำอุทานเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ผู้เขียนเลือกนำคำแสดงอาการ และอารมณ์ความรู้สึกมาใช้ให้เหมาะสมกับบุคลิกลักษณะ การแสดงออกทั้งภายนอกและภายในของตัวละครด้วยการใช้คำแสดงอาการ ที่พบเห็นโดยทั่วไป เช่น กระโจนพรวด ๆ วิ่งปรือ ฟุ้งปรืด หน้างอ ค้อนขวับ เป็นต้น ดังตัวอย่าง “ทันทีที่กลับถึงบ้าน ต้นกล้าวิ่งตื้อกระโดดขึ้นบันไดทีละสองขั้น ไปหาแม่ที่กำลังหิวผม หรือ อยู่หน้าโต๊ะเครื่องแป้งไม้โบราณ วางถุงโจ๊กใส่มือแม่ แล้ววิ่งตื้อตั้งลงมาหาลงจ่อมพลแทบไม่ทันได้หายใจหายคอ” ส่วนการใช้คำอุทานเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร เช่น อือ หรือ อืม แสดงความรู้สึกยอมรับ โอ้ย แสดงความรู้สึกเจ็บปวด โถ แสดงความรู้สึกสงสาร อ้อ หรือ อ้อ แสดงความรู้สึกแฉใจ อู๊ย อู๊ยตาย หรือ ว้าย แสดงความรู้สึกตกใจ โอ้เอ๊ย แสดงความรู้สึกดูถูก ตาย แสดงความรู้สึกโกรธ อ้าว แสดงความรู้สึกสงสัย เป็นต้น ดังตัวอย่างตอน นักแปลงร่างหมายเลขสอง แผลงร้อยโรค พบการใช้คำอุทานแสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร เช่น “เอ๊ย อย่าเปิด” แต่สายไปเสียแล้ว กลิ่นปลาเน่าเหม็นคลุ้งลอยตลบอบอวล... หรือ “แหะ ปลาเน่าเนี่ย ใครจะกินเข้าไปลงอะ” หรือ “อี๋ หนอนทั้งนั้นเลย น่าขยะแขยงที่สุด” ต้นกล้าทำท่าขมลูก เป็นต้น

- การใช้คำเลียนเสียงธรรมชาติ แม้จะปรากฏให้เห็นน้อยกว่าเมื่อเทียบกับการใช้คำอุทานเพื่อแสดงอารมณ์ความรู้สึก ของตัวละคร แต่ก็ถูกนำมาใช้อย่างเหมาะสม ทั้งถ้อยคำเลียนเสียงสัตว์ เลียนเสียงธรรมชาติ และเลียนเสียงอื่น ๆ เช่น การเลียนเสียงอากัปกิริยาของยุง ดังความตอนหนึ่งว่า “จอมพลพาดันกล้าไปดูขวดแก้วใบแรกสุดที่อยู่บนชั้น ในนั้นมีแมลงเล็ก ๆ บินว่อน ส่งเสียงหวู่หวู่” (Changphoom, 2010, p. 16) ผู้เขียนได้ใช้คำว่า หวู่หวู่ เลียนเสียงของยุงที่กำลังบินอยู่ในขวดแก้วทดลอง ซึ่งการใช้คำนี้มาประกอบก็ช่วยให้ผู้อ่านเห็นภาพขณะเดียวกันก็ได้ยินเสียงไปพร้อม ๆ กันด้วย

๔.๑.๙ การใช้ภาพประกอบ ผู้เขียนเลือกใช้ภาพประกอบมาทำให้สารคดีเรื่องนี้มีความน่าสนใจ นับตั้งแต่การจัดวางภาพหน้าปกไปจนถึงภาพประกอบภายในเนื้อเรื่อง ผู้เขียนภาพใสใจรายละเอียด พิถีพิถัน และวาดออกมาค่อนข้างสมจริง จึงสามารถเสริมสร้างจินตนาการแก่ผู้อ่านได้ดี ทุกภาพไม่เพียงช่วยพักอารมณ์ความรู้สึกจากการอ่านงานวิชาการ แต่ยังได้ทำหน้าที่อธิบายขยายความเพื่อให้ความรู้แก่ผู้อ่าน

โดยภาพประกอบในเรื่องจะแบ่งได้ ๒ ส่วนคือ ภาพประกอบหน้าปก และภาพประกอบภายในเนื้อเรื่อง

๔.๑.๔.๑ ภาพประกอบปกหน้าและปกหลัง พบว่าเป็นไป

ตามหลักการจัดวางองค์ประกอบภาพที่ดี คือ มีความสัมพันธ์กับชื่อเรื่องและโครงเรื่องภายใน ขณะเดียวกันก็มีการให้ข้อมูลเกี่ยวกับผู้แต่งและผู้วาดภาพไว้ชัดเจนในปกหน้า มีการให้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับรางวัลที่ได้รับเพื่อเป็นการรับรองคุณภาพของหนังสือ รวมทั้งให้ข้อมูลอื่นที่ผู้อ่านควรรู้ เช่น จัดพิมพ์โดยสำนักพิมพ์ใด ส่วนหนึ่งของคำนิยมจุดมุ่งหมายของผู้เขียน เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบทั้งหมดถูกจัดวางในตำแหน่งอย่างเหมาะสม นอกจากนี้กำหนดสีสันของภาพประกอบและตัวอักษรก็สะดุดตา ทำให้รูปลักษณ์ของหนังสือดึงดูดใจ ชวนอ่าน



ภาพที่ ๒ ภาพปกหน้า

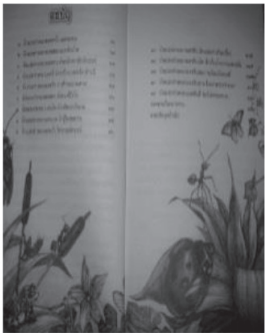
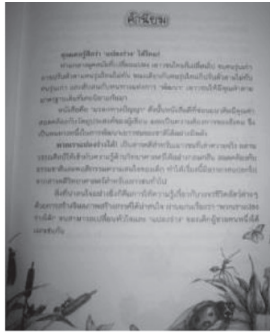


ภาพปกหลัง

จากภาพประกอบปกหน้า-ปกหลังข้างต้น เห็นได้ว่า ผู้เขียนได้เลือกนำเสนอจุดเด่นของปกด้วยภาพแมลงชนิดต่าง ๆ เช่น ผีเสื้อ ตัวงู ผึ้ง แมลงเต่าทอง แมลงปอ จักจั่น ต๊กแตน หิ่งห้อย มดแดง ฯลฯ ด้วยสีเสมือนจริง เพื่อช่วยสร้างจินตนาการและการคาดเดาเนื้อเรื่อง นอกจากนี้ภาพแมลงต่าง ๆ ยังช่วยเชื่อมโยงในการตีความชื่อเรื่อง “พวกเราแปลงร่างได้” อีกด้วย เนื่องจากวรรณกรรมเรื่องนี้ เป็นสารคดีสำหรับเยาวชน

เมื่อผู้อ่านในวัยประถมศึกษาตอนปลายถึงมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาพจำและความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับวงจรชีวิตสัตว์ หรือ แมลงบางชนิด เช่น ผีเสื้อ แมลงปอ ก็น่าจะช่วยให้คาดเดาเนื้อเรื่องได้ แม้จะยังไม่ได้อ่านเนื้อหาภายในทั้งหมด

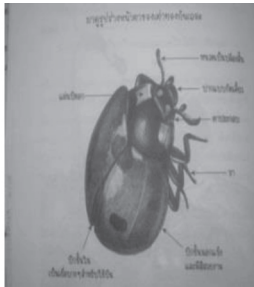
๔.๑.๔.๒ ภาพประกอบภายในเนื้อเรื่อง ในสารคดีเรื่องนี้ ผู้เขียนใช้ภาพประกอบตลอดเล่ม พบภาพถ่ายเพียงเล็กน้อย แต่เน้นภาพวาดเป็นหลัก ทุกภาพเป็นภาพขาวดำ ยกเว้นปกหน้าและปกหลัง แต่ถึงแม้จะเป็นภาพขาวดำ สีสันทันตึงดูดี แต่ก็ช่วยขยายความเนื้อเรื่องให้ชัดเจนขึ้น ส่วนภาพประกอบภายใน ผู้เขียนนำมาใช้เป็นระยะอย่างสัมพันธ์กับเรื่อง โดยให้ภาพทำหน้าที่ขยายความเนื้อเรื่องมากขึ้น ส่วนวิธีการเลือกใช้ภาพปรากฏ ๓ ลักษณะ คือภาพประกอบที่แสดงให้เห็นถึงรูปร่างลักษณะของ



ภาพประกอบหน้าปกใน

ภาพประกอบหน้าคำนิยม

ภาพประกอบหน้าสารบัญ



รูปร่างลักษณะของกบ รูปร่างลักษณะของแมลงเต่าทอง

ภาพที่ ๓ ภาพประกอบที่แสดงให้เห็นถึงรูปร่างลักษณะของนักแปลงร่าง

นักแปลร่างแต่ละตัว ภาพวงจรชีวิตของนักแปลร่างนั้น ๆ และภาพอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง กับฉาก บรรยากาศ หรือเหตุการณ์ในเรื่อง ดังตัวอย่าง

กล่าวโดยสรุป ความน่าสนใจของสารคดีไม่ได้อยู่ที่การนำเรื่องราวธรรมชาติ รอบตัวมาบอกเล่าแก่เด็ก ๆ ให้เข้าใจง่ายเพียงอย่างเดียว การเลือกสรรกลวิธีในการ ถ่ายทอดความรู้อย่างแยบยลนับเป็นจุดเด่น เพราะแทนที่ผู้เขียนจะเล่าหรือให้ ความรู้ด้วยวิธีการเขียนสารคดีแนวเก่า คืออธิบายความอย่างตรงไปตรงมา แต่กลับนำ วิธีการของนวนิยายหรือเรื่องสั้นมาใช้ โดยมีการวางโครงเรื่อง สร้างปมปัญหาอย่าง สัมพันธ์กับความเป็นจริงในสังคม คือปัญหาเด็กติดการ์ตูนจนไม่ยอมทำอะไร มีการใช้ตัวละครและบทสนทนาช่วยในการดำเนินเรื่อง มีการกำหนดฉาก และบรรยากาศให้ เหมาะสมกับเหตุการณ์ในเรื่อง มีการเลือกมุมมองที่เหมาะสมในการเล่าเรื่อง มีการ ตั้งชื่อเรื่อง ชื่อตอนให้สะดุดหู และช่วยดึงดูดความสนใจผู้อ่าน รวมทั้งเลือกใช้ภาพ ประกอบมาช่วยเสริมความเข้าใจ สารคดีเรื่องนี้เสมือนการจำลองปัญหาที่เกิดขึ้นใน สังคมจริงมาอยู่ในโลกจำลอง (หนังสือ) อย่างน่าติดตาม ซึ่งกลวิธีการประพันธ์เหล่านี้ สามารถชักจูงผู้อ่านสู่การเข้าใจ และเข้าถึงแก่นหรือสาระสำคัญที่ผู้เขียนต้องการ นำเสนออย่างขึ้น จึงอาจกล่าวได้ว่า จินตนาการที่เกิดขึ้นขณะอ่านไม่ใช่แค่ความสนุกสนาน จากการเลือกกลวิธีที่เหมาะสมมาสร้างสรรค์ผลงาน แต่เป็นการนำผู้อ่านไปสู่เป้าหมาย หลักที่ผู้มุ่งนำเสนอ คือความรู้ทางวิชาการ

๔.๒ คุณค่าของสารคดีที่มีต่อผู้อ่าน

นอกจากผู้อ่านจะได้ความสนุกสนานอันเป็นคุณค่าทางอารมณ์ผ่านกลวิธีการ ประพันธ์ดังกล่าวแล้ว สารคดีเรื่อง “พวกเราแปลงร่างได้” ยังให้คุณค่าด้านอื่นแก่ ผู้อ่าน สรุปได้ ๔ ด้าน ดังนี้

๔.๒.๑ คุณค่าทางภาษา พบว่า นอกจากสารคดีเรื่องนี้จะให้สนุกสนาน ขวนติดตามแล้ว ยังให้ความรู้ทางวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับชีววิทยา และสอนคำศัพท์เกี่ยวกับวงจรชีวิตของสัตว์และแมลงนานาชนิดที่อยู่รายรอบตัวผู้อ่าน ซึ่งคำศัพท์ต่าง ๆ ที่ ปรากฏในเรื่อง แบ่งได้เป็น ๒ กลุ่มใหญ่ ได้แก่ คำศัพท์เฉพาะ (ภาษาไทย) ที่เกี่ยวข้อง กับวงจรชีวิตสัตว์และแมลงในเรื่อง และคำศัพท์เฉพาะ (ภาษาอังกฤษ) ที่เกี่ยวข้อง กับ วงจรชีวิตสัตว์และแมลงในเรื่อง นอกจากนี้ ผู้เขียนมีวิธีสรุปความรู้หรือสาระสำคัญ

ที่ต้องการให้ผู้อ่านจดจำเพื่อเอาไปใช้ ไว้ในตอนท้ายของแต่ละตอน ภายใต้หัวข้อที่ชื่อว่า **“ลุงจอมขोज้อ”** ผู้อ่านจะได้รู้ศัพท์ภาษาอังกฤษเกี่ยวกับชื่อทางวิทยาศาสตร์ การจำแนกชั้นทางวิทยาศาสตร์ อาณาจักร ไฟลัม ชั้น อันดับ อันดับย่อย อันดับฐาน และวงศ์ของนักแปลร่างแต่ละตัวเป็นภาษาอังกฤษ เพื่อให้ผู้อ่านสามารถท่องจำเพื่อนำไปใช้อย่างถูกต้อง

๔.๒.๒ คุณค่าด้านการพัฒนาทางความคิดและสติปัญญา พบว่าสารคดีเรื่องนี้ให้ความรู้แก่ผู้อ่าน ๓ ส่วน ดังนี้

๔.๒.๒.๑ ความรู้เรื่องกระบวนการเมตามอร์โฟซิส ซึ่งเป็นกระบวนการในการเจริญเติบโตของพวกแมลงและสัตว์สะเทินน้ำสะเทินบก เป็นขั้นตอนที่เกิดขึ้นหลังจากคลอดหรือฟักออกจากไข่ โดยมีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างหรือรูปแบบของร่างกาย ซึ่งแต่ละขั้นตอนจะมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน ซึ่งกระบวนการดังกล่าว แบ่งได้เป็น ๒ ลักษณะ คือ เมตามอร์โฟซิสแบบสมบูรณ์ และเมตามอร์โฟซิสแบบไม่สมบูรณ์ โดยเมตามอร์โฟซิสแบบสมบูรณ์ประกอบไปด้วย ๔ ขั้นตอน อันได้แก่ ไข่ ตัวอ่อน ดักแด้ และตัวเต็มวัย มักเป็นแมลงที่มีอายุยืน ซึ่งสัตว์ที่มีเมตามอร์โฟซิสแบบสมบูรณ์นี้จะมีคุณสมบัติขอยู่ที่ระยะตัวอ่อน กล่าวคือ ตัวอ่อนจะมีรูปร่างลักษณะไม่เหมือนกับตัวเต็มวัยผู้ให้กำเนิด ส่วนเมตามอร์โฟซิสแบบไม่สมบูรณ์หรือเมตามอร์โฟซิสอย่างง่าย มีความพิเศษอยู่ที่ตัวอ่อนของแมลงชนิดนี้จะมีลักษณะรูปร่างคล้ายตัวเต็มวัยผู้ให้กำเนิด แต่อาจไม่มีปีก ไม่มีอวัยวะเพศ หรือมีจำนวนปล้องของท้องหรือสัดส่วนของร่างกายไม่เท่ากัน ลักษณะที่สำคัญอีกประการหนึ่งของสัตว์ที่มีการเปลี่ยนแปลงรูปร่างแบบไม่สมบูรณ์ ก็คือไม่มีระยะดักแด้ นั่นคือจะมีกระบวนการเปลี่ยนสัณฐานเพียง ๓ ระยะเท่านั้น ได้แก่ ไข่ ตัวอ่อน และตัวเต็มวัย และมักเป็นแมลงที่มีอายุสั้น

สารคดีเรื่องนี้มีคุณค่าต่อผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน ในฐานะที่เป็นสารให้ความรู้และข้อเท็จจริงทางชีววิทยาเกี่ยวกับวงจรชีวิตของสัตว์และแมลงถึง ๑๔ ชนิด ได้แก่ ยุง แมลงวัน แมลงสาบ แมลงปอ แมลงเต่าทอง จักจั่น หิ่งห้อย ตัวง ปลวก มดแดง ผึ้ง กบ ผีเสื้อ และแมงกะพรุน ผู้เขียนได้นำเสนอให้เห็นการเปลี่ยนแปลงสัณฐานหรือรูปร่าง ตั้งแต่ระยะไข่ ระยะตัวอ่อน ระยะดักแด้ จนกระทั่งเป็นระยะตัวเต็มวัย โดยได้กำหนดให้ตัวละครในเรื่องเรียกระบวนการดังกล่าวด้วย

คำพูดที่เข้าใจง่ายว่า **“การแปลงร่าง”** นอกจากนี้ผู้อ่านยังให้ข้อมูลเกี่ยวกับการดำรงชีวิต ลักษณะเฉพาะ รวมทั้งตำนานหรือเรื่องเล่าเกี่ยวกับสัตว์และแมลงบางชนิดด้วย อนึ่ง การที่ผู้เขียนเรียกสัตว์และแมลงเหล่านั้นว่า **“นักแปลงร่าง”** จึงสามารถช่วยให้ผู้อ่านคิดเชื่อมโยงไปสู่ **“เป็นเท็น”** ตัวละครซูเปอร์ฮีโร่ที่สามารถแปลงร่างได้ ๑๐ แบบ จากภาพยนตร์การ์ตูนทางโทรทัศน์ที่ต้นกล้าและเด็กในโลกของความจริงหลงใหลได้อย่างรวดเร็ว

๔.๒.๒.๒ รายละเอียดปลีกย่อยเกี่ยวกับแมลงและสัตว์สะเทิน

น้ำสะเทินบก รวม ๑๓ ชนิด ผู้เขียนมีการบรรยายขยายความกระบวนการดังกล่าวไว้โดยละเอียด และอธิบายให้เห็นว่าทั้ง ๑๓ ชนิด เป็นกลุ่มเมตามอร์โฟซิสแบบสมบูรณ์ ๘ ชนิด ได้แก่ ยุง แมลงวัน แมลงเต่าทอง หิ่งห้อย ตัวงม กวาง มดแดง ผึ้ง และผีเสื้อ และเมตามอร์โฟซิสแบบไม่สมบูรณ์ ๕ ชนิด ได้แก่ แมลงสาบ แมลงปอ จักจั่น ปลวก และกบ (ส่วนนักแปลงร่างหมายเลข ๑๔ แมงกะพรุนไฟนั้น เป็นกระบวนการแปลงร่างแบบการแตกหน่อ)

๔.๒.๒.๓ การสอดแทรกคำอธิบายเกร็ดความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับ

สัตว์ และแมลงบางชนิด เช่น ประวัติหรือที่มาของชื่อว่า เลดีบี๊ก ของแมลงเต่าทองหรือตำนานเรื่องเล่าเกี่ยวกับหิ่งห้อย เป็นต้น ซึ่งเกร็ดความรู้เหล่านี้ช่วยเสริมให้เรื่องมีความโดดเด่นมากยิ่งขึ้น อีกทั้งเรื่องราวทุกส่วนสามารถกระตุ้นให้ผู้อ่านเกิดความรู้สึกใคร่รู้ พยายามติดตามค้นหาคำตอบบนหน้ากระดาษ อันนำมาซึ่งข้อเฉลยอันเป็นความรู้ทางวิทยาศาสตร์ที่ถือเป็นหัวใจสำคัญของเรื่อง นอกจากนี้การผสมผสานกับกลวิธีการประพันธ์แบบบันเทิงคดีอย่างลงตัว สามารถช่วยขจัดความน่าเบื่อจากข้อมูลความรู้ทางวิชาการที่เคร่งเครียดมาเป็นเนื้อหาสาระที่มีเสน่ห์น่าติดตาม และสร้างความสนุกสนานรื่นเริงให้แก่ผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชนได้เป็นอย่างดี

๔.๓ คุณค่าด้านพัฒนาการทางบุคลิกภาพ ในขณะที่อ่านวรรณกรรมนั้น

เด็กในวัยต่าง ๆ จะมีโอกาสสัมผัส และเรียนรู้เกี่ยวกับบุคคลและเหตุการณ์ ตลอดจนปัญหา อุปสรรค ความใฝ่ฝันและการต่อสู้ของตัวละคร ได้เรียนรู้ความทุกข์ ความสุข ความอดทน ความเศร้าโศกของตัวละคร ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจ เห็นใจ ซาบซึ้ง และมีอารมณ์ร่วม ได้เรียนรู้ที่จะมีอารมณ์ความรู้สึกและการควบคุมอารมณ์ต่าง ๆ ไป

พร้อมกัน การอ่านทำให้เด็กรู้จักตนเอง กล่าวคือการได้อ่านเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตของ ตัวละคร ปัญหา การแก้ปัญหา ส่วนที่ดีและส่วนที่ไม่ดีของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านรู้จัก เปรียบเทียบกับตัวเองทั้งในแง่ของความคิด ความรู้สึก และการประพฤติปฏิบัติ การให้โอกาสเยาวชนได้อ่านวรรณกรรม ได้สนทนากับตัวละคร เหตุการณ์และการกระทำ ต่าง ๆ ของตัวละครทำให้เด็กเข้าใจคนอื่น เข้าใจตนเอง นับถือตนเอง และรู้จักที่จะ ยอมรับนับถือผู้อื่น (Jarunat, 1999, p. 41)

บุคลิกลักษณะที่ถือเป็นลักษณะเชิงบวกที่โดดเด่นของต้นกล้า ที่สามารถเป็นแบบอย่างที่ดีแก่ผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน พบ ๓ ลักษณะ ดังนี้ *ลักษณะแรก* ต้นกล้าเป็นเด็กสนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว ช่างสงสัย และช่างซักถาม ซึ่ง คุณลักษณะข้อนี้ อาจดูเป็นเรื่องปกติของเด็กวัย ๗-๘ ขวบ แต่นับว่าสามารถเป็นจุด เริ่มต้นของการเป็นเด็กฉลาด เพราะความช่างสงสัยและพยายามไขข้อข้องใจให้ตนเอง จะนำไปสู่การเรียนรู้และเป็นผู้มีปัญญาในที่สุด *ลักษณะที่สอง* ต้นกล้าเป็นเด็กที่มีน้ำใจ ขยัน และช่วยแบ่งเบาภาระของพ่อแม่ แม้จะติดออด และมีข้อต่อรองบ้างแต่ต้นกล้า ก็ยินดีทำ ส่วน*ลักษณะสุดท้าย*คือ ต้นกล้าเป็นเด็กที่พูดจาไพเราะ มีหางเสียง และ แสดงความสุภาพต่อผู้ใหญ่ตลอดเวลา แม้จะเป็นเด็กชายที่ดื้อ เอาแต่ใจบ้าง แต่จะไม่มี การพูดจากระโชกโฮกฮาก หรือใช้คำไม่สุภาพกับแม่และลุงแม่เพียงสักครั้ง ซึ่งคุณสมบัติ ทั้ง ๓ ประการนี้ หากผู้อ่านซึมซับและนำมาปรับใช้ในชีวิตจริง ก็จะทำให้ตนเองดูดีใน สายตาผู้อื่น และจะนำไปสู่การเป็นที่รักของคนในครอบครัวและผู้พบเห็น นอกจากนี้ยัง พบอีกว่า ในขณะที่อ่านสารคดีเรื่องนี้ เด็กในวัยต่าง ๆ จะได้มีโอกาสเรียนรู้เกี่ยวกับชีวิต ของตัวละคร ปัญหา การแก้ปัญหา ส่วนที่ดีและส่วนที่ไม่ดีของตัวละคร ทำให้ผู้อ่านรู้จัก เปรียบเทียบกับตัวเองทั้งในแง่ของความคิด ความรู้สึก และการประพฤติปฏิบัติกับตัว ละครอย่างต้นกล้า จึงน่าจะเป็นทางหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กเรียนรู้ว่าพฤติกรรมใดเป็นสิ่งที่ ควรประพฤติและไม่ควรประพฤติ เรียนรู้ที่จะเข้าใจตนเอง เข้าใจคนอื่น นับถือตนเอง และรู้จักที่จะยอมรับนับถือผู้อื่นไปพร้อมกันด้วย

๔.๔ คุณค่าด้านพัฒนาการทางสังคม การที่เด็กเติบโตขึ้นในครอบครัวหรือ ชุมชนใด เด็กย่อมได้รับอิทธิพล ความคิด ความเชื่อ และแนวทางการปฏิบัติตนของ ครอบครัวและชุมชนนั้น เมื่อเด็กเรียนรู้ที่สัมผัสความคิด ความเชื่อและการปฏิบัติตน เช่นนั้น ก็จะมีความคิดความเชื่อและการปฏิบัติตนในลักษณะเดียวกัน เพื่อให้เกิด

ความกลมกลืน เป็นที่ยอมรับและไม่ก่อให้เกิดความขัดแย้ง เด็กจะเรียนรู้ที่จะสร้างสัมพันธ์ภาพกับสมาชิกในครอบครัวเป็นลำดับแรก แล้วจึงขยายออกไปสู่เพื่อน ๆ ที่โรงเรียน และบุคคลอื่น ๆ ในชุมชน (Jarunat, 1999, p. 43) ในที่นี้ผู้วิจัยขอขยายคำว่าพัฒนาการทางสังคมให้กว้างไปถึงโลกของเราด้วย เพราะเห็นว่าไม่ได้มีเพียงมนุษย์เท่านั้นที่ทำให้โลกของเราอยู่ แต่ได้เชื่อมโยงสัมพันธ์ไปกับพืช และสัตว์ที่เติบโตและอาศัยอยู่ในโลกใบนี้ไปด้วยกัน และอยู่ร่วมกันอย่างเกื้อกูลเพื่อสร้างให้โลกใบนี้ดำรงมาตั้งนั้นพัฒนาการทางสังคมในที่นี้จึงขอยุ่รวมถึง คุณค่าของวรรณกรรมที่นำพาผู้อ่านได้เรียนรู้และปรับตัวเพื่อการอยู่บนโลกใบนี้กับทุกสรรพสิ่งอย่างมีความสุข

ผลการศึกษาพบว่า ผู้เขียนจะได้นำเสนอคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็กและเยาวชนผ่านตัวละครเอก เพื่อให้ผู้อ่านได้ซึมซับและนำไปปฏิบัติตามเพื่อจะได้เป็นที่รักของคนในครอบครัวและของบุคคลอื่นในสังคมในโลกแห่งความจริง โดยเฉพาะการนำเสนอภาพที่ต้นกล้าเป็นเด็กดี ช่วยแบ่งเบาภาระของพ่อแม่และลดการกระทำดังกล่าวถือเป็นคุณธรรมที่เด็กและเยาวชนควรประพฤติปฏิบัติ นอกจากนี้การพยายามเรียนรู้และเข้าใจธรรมชาติที่อยู่รอบตัว และแสดงความเห็นอกเห็นใจสิ่งอื่นไม่ว่าจะเป็นมนุษย์ สัตว์ หรือพืช ก็เป็นอีกส่วนที่สำคัญที่ทำให้ต้นกล้ากลายเป็นที่รักของผู้พบเห็น และช่วยให้เขาสามารถดำรงตนอยู่ในสังคมโลกอย่างมีความสุข เพราะต้นกล้าพยายามเรียนรู้ที่จะเข้าใจผู้อื่น และพยายามปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมที่เป็นอยู่อย่างเหมาะสม โดยอาศัยผู้ใหญ่ที่ดีเช่นแม่ และลุงจอมพลเป็นผู้บ่มเพาะคุณลักษณะทั้งดงามให้ จากในเรื่องผู้อ่านจะพบว่าต้นกล้าได้พยายามเรียนรู้และปฏิบัติต่อกันในครอบครัว ต่อบุคคลอื่นในสังคม รวมทั้งต่อธรรมชาติรอบตัวด้วยความเคารพ ให้เกียรติ และเข้าใจพวกเขา ซึ่งคุณลักษณะที่พึงประสงค์เช่นนี้ทำให้ต้นกล้าเป็นเด็กต้นแบบที่ผู้อ่านสามารถนำมาเป็นแบบอย่างในโลกแห่งความเป็นจริงได้

๕. อภิปรายผล

วรรณกรรมเยาวชนเรื่องพวกเราแปลงร่างได้ เป็นตัวอย่างของสารคดีที่สามารถนำเสนอสาระความรู้ผ่านชั้นเชิงทางวรรณศิลป์ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ มีความโดดเด่นในฐานะสารคดีแนวใหม่ที่ตอบสนองความต้องการของผู้อ่านที่ต้องการหลีกเลี่ยงจากสารคดีแบบเดิมที่เน้นให้ความรู้หรือนำเสนอเนื้อหาสาระด้วยลีลาการบรรยายหรือ

การอธิบายเป็นหลัก

สารคดีก็เช่นเดียวกับงานเขียนประเภทอื่น ๆ ที่ต้องปรับตัวให้ทันยุคทันสมัย และทันบริบททางสังคมวัฒนธรรมที่เปลี่ยนไป ซึ่งสารคดีสำหรับเยาวชนเรื่องพวกเรา แปลงร่างได้ ก็แสดงให้เห็นว่า ผู้เขียนได้พยายามปรับและคลี่คลายรูปแบบวิธีการในการเขียนให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้อ่านที่อาจต้องการเสพทั้งสาระความรู้ และความบันเทิงไปพร้อม ๆ กัน ในยุคสมัยที่ผู้คนต้องใช้ชีวิตอย่างรีบเร่ง และดำรงอยู่ท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลง เร่งรีบ แข่งแย่ง และแข่งขัน ความเคร่งเครียดจึงเกิดขึ้นตามมาอย่างไม่อาจปฏิเสธ ดังนั้นวิธีผ่อนคลายที่คนเราสามารถทำได้ง่ายประการหนึ่งก็คือ *การอ่านหนังสือ* แต่หนังสือแนวสารคดีจะได้รับความนิยมมากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับความน่าสนใจภายในเล่ม และการที่ผู้เขียนพยายามพัฒนารูปแบบ เนื้อหา สาระให้มีความโดดเด่น และดึงดูดใจให้ผู้อ่าน โดยเฉพาะกลุ่มเด็กและเยาวชนที่สังคมปรารถนาให้ได้รับการพัฒนาทางสมองเพื่อจะได้เติบโตอย่างผู้รู้รอบด้าน

นักเขียนที่ดี จะต้องรู้ว่าเด็กมีความแตกต่างจากวัยผู้ใหญ่ทั้งลักษณะทางกายภาพ ทัศนคติ ความคิด จินตนาการ หรือแม้แต่วิชาพูด ดังนั้นการสร้างหนังสือสำหรับเด็ก ผู้เขียนที่ใส่ใจทุกรายละเอียดและสร้างให้มีความแตกต่าง ดังที่ Baikachuyee (1999, p. 7) ได้กล่าวไว้ว่า “...หนังสือสำหรับเด็ก คือหนังสือที่จัดทำขึ้นเพื่อให้เด็กใช้ในการฟัง การอ่าน และการเรียนรู้ด้วยเนื้อหาสาระที่มุ่งให้ความรู้ ความคิด และสาระอันเป็นประโยชน์ต่อผู้อ่าน หรือให้ความเพลิดเพลินจรรโลงใจผู้อ่านอย่างหนึ่งอย่างใด หรือให้ทั้งความรู้และความเพลิดเพลินร่วมกันไป โดยใช้แนวเขียนสารคดีและบันเทิงคดี รวมทั้งจัดทำรูปเล่มที่เหมาะสมกับวัย ความสนใจ และความสามารถในการอ่านของผู้อ่าน” นอกจากนี้ Sirisingha (1994) ได้กล่าวว่า หนังสือที่จัดทำเพื่อเด็ก ผู้เขียนต้องเขียนจากหัวใจ ปลูกฝังคุณธรรมความดี สอดแทรกเนื้อหาสาระไว้ในเรื่อง หนังสือนั้นย่อมมีคุณค่าแก่เด็กหลายประการ เช่น ให้เด็กได้แก้ปัญหาเมื่อนำตนเข้าไปเป็นตัวละครในเรื่อง ให้เด็กได้ทราบถึงความเป็นจริงในโลกรอบ ๆ ตัวเด็ก ให้เด็กมีพัฒนาการกว้างขวางและมีพัฒนาการที่ก้าวหน้า รู้จักค้นหาความหมายต่าง ๆ ของชีวิต เปิดโอกาสให้เด็กหัวเราะร่วมกัน และช่วยให้เด็กได้ตัดสินใจว่าอะไรเป็นสิ่งที่สังคมของเขายอมรับ หนังสือเล่มหนึ่งจึงมีคุณค่ามากมายต่อเด็ก ด้วยเหตุนี้ ในการนำเสนองานประเภทสารคดี กลวิธีการประพันธ์ที่ถูกเลือกใช้อย่างเหมาะสม จึงทำให้ผู้อ่านโดยเฉพาะ

เด็กและเยาวชนได้มีโอกาสผจญภัยในโลกหนังสือไปกับตัวละคร โดยที่พวกเขาไม่รู้สึกรู้สึกว่าถูกขัดเขียดเนื้อหาหรือความรู้ทางวิชาการมากเกินไป การเลือกวิธีการนำเสนออย่างที่ไม่เข้าใจธรรมชาติของผู้อ่านคงไม่ต่างจากการบังคับให้เด็กดื่มยาขมที่เป็นศัตรูตัวฉกาจของเขานั่นเอง ส่วนคุณค่าที่จะเกิดขึ้นแก่ผู้อ่านในกรณีของงานสารคดีย่อมชัดเจนแล้วว่าต้องให้ความรู้เป็นสำคัญ แต่หากผู้เขียนมุ่งนำเสนอความรู้เพียงอย่างเดียวอาจจะทำให้เด็กได้รับการพัฒนา “ไอคิว” อย่างโดดเด่น แต่ “อีคิว” อันเป็นพัฒนาการทางอารมณ์ และมีผลต่อการอยู่ร่วมและมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นอาจจะไม่เกิดหรือเกิดน้อย ดังนั้น หากผู้เขียนคนใดสามารถทำให้ผู้อ่านนำพาตัวเองก้าวไปไกลแสนอยู่ในโลกของหนังสือร่วมกับตัวละคร และซึมซับนำเอาสิ่งดี ๆ มาปรับใช้กับชีวิตจริง ก็นับได้ว่าผู้เขียนมีความรับผิดชอบต่อสังคม เพราะสามารถรังสรรค์วรรณกรรมให้เกิดคุณค่า และมีส่วนช่วยในการอบรมเด็กและเยาวชนให้ตระหนักถึงสิ่งดี ๆ ที่ควรประพฤติปฏิบัติเพื่อให้ตนเองดี และกลายเป็นที่รักของคนอื่นในที่สุด

วรรณกรรมที่ดีจึงต้องมีประโยชน์ในการบำรุงและส่งเสริมให้เด็กงอกงามทั้งทางสติปัญญา ร่างกาย และจิตใจ พ่อแม่ ผู้ปกครอง รวมทั้งครูจึงต้องพินิจพิเคราะห์สาระและรายละเอียดต่าง ๆ ที่ปรากฏในหนังสือ รวมทั้งรู้จักเลือกสรรหยิบยกสิ่งที่เป็นประโยชน์นำมาให้เด็กและเยาวชนได้อ่าน เพราะหนังสือที่ดีไม่ควรให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินเท่านั้น แต่ต้องช่วยให้พวกเขารู้จักตนเอง รู้จักการแก้ปัญหา ทั้งยังสามารถใช้ชีวิตอย่างมีความสุขกับครอบครัว เพื่อนฝูง และบุคคลทั่วไปด้วย สำหรับผู้ที่จะสร้างสรรค์งานเขียนสำหรับผู้อ่านที่เป็นเด็กและเยาวชน นอกจากจะต้องพิจารณาคุณค่าของหนังสือตามประเด็นที่กล่าวมายังจะต้องพิถีพิถันและมีความละเอียดถี่ถ้วนในการวางแผนที่จะเขียน เพื่อที่จะให้ผู้อ่านได้รับประโยชน์อย่างแท้จริง

References

- Baikachuyee, J. (1999). *Theknik kan khian nangsue samrap dek*. [Techniques of Writing Children's Books]. Bangkok: Department of Academic Affairs, Ministry of Education.
- Changphoom, T, Captain. (2010). *Phuakrao plaeng rang dai*. [We Can Transform]. Bangkok: Nanmee Book Publication.
- Chupongpairote, K. (2000). *Kan sangsan nangsue dek*. [Creating Children's Books]. Bangkok: Thairath Foundation.
- Education, Ministry. (1998). *Khumue kan khian rueang Banthoeng khadi lae sarakhadi samrap dek*. [A Handbook of Writing Fiction and Nonfiction for Children]. Bangkok: Kurusapa Printing Ladphrao.
- Jarunat, S. (1999). *Khumue kan khian rueang banthoeng khadi lae sarakhadi samrap dek*. [A Handbook of Writing Fiction and Nonfiction]. Bangkok: Department of Academic Affairs, Ministry of Education.
- Khowdee, S. (2012). *Rai ngan wichai chabap sombun rueang Wikhro sarakhadi samrap yaowachon rueang "Phuakrao plaeng rang dai"*. [An Analysis of Children's Nonfiction "Phuakrao Plaeng Rang Dai"]. Ubonratchathane: Faculty of Liberal Arts .
- Kongthong, P. (1989). "Naeothang kan son kan khian sarakhadi" nai ekkasan prakopkan sammama rueang naeothang kan son kan. ["Guidelines for Teaching Documentary Writing in Seminar Materials" in *Guidelines for Teaching Writing at Higher Education*]. Bangkok: University of Thai Chamber of Commerce.
- Lohitkun, T. (2001). *Kwa cha ma pen sarakhadi*. [Before becoming a Documentary]. (2nd ed.). Bangkok: Praew Publishing.
- Phakdiphasuk, S. (2015). *Kan phasomphasan watthanatham nai nangsue nithan naeo edutainment [sara banthoeng] phasa thai nai rueang lao phuenban thai nai lok thi plianplaeng*. [Thai Folktales in a

- Changing World]. (p.159). Na Talang, S. (ed.). Bangkok: Princess Maha Chakri Sirindhorn Anthropology Centre.
- Sangkaphanthanon, T. (1999). *Wannakam wichan*. [Literary Criticism]. Bangkok : Nakorn.
- Sirisingha, W. (1994). *Kan sangsan wannakam samrap dek lae yaowachon*. [The Creation of Literature for Children and Youth]. Bangkok. Suwiriyasarn.
- Tailangka, I. (2000). *Sat lae sin haeng kan lao rueang*. [Science and the Art of Storytelling]. Bangkok: Department of Literature.

