

ผลกระทบของคำสาปที่มีต่อรูปแบบโครงเรื่องในนวนิยายเรื่อง “ก๊อบลิน”

Curse Effect on Plot in "Goblin"

Received: February 17, 2021; Revised: March 12, 2021; Accepted: March 16, 2021

ชไมพร คงอินทร์¹ ภาณุวัฒน์ สกุลสืบ² และทัตพิชา สกุลสืบ³

Chamaiporn Khong-in¹, Panuwat Sakulsueb² and Tatpicha Sakulsueb³

บทคัดย่อ

นวนิยายเรื่อง ก๊อบลิน นำคำสาปมาใช้เป็นปมปัญหาของเรื่อง โดยพระเอก ถูกสาปให้เป็นก๊อบลิน หรือ อีกชื่อหนึ่งในเกาหลี คือ โทแกบี หมายถึง อสูรที่ผูกวิญญาณติดกับวัตถุ คิมชินจะต้องตามหาเจ้าสาวของเขาเพื่อแก้คำสาปและหลุดพ้นจากความโดดเดี่ยวของการเป็นอมตะ แต่เมื่อเขาได้พบกับเธอแล้วกลับไม่อยากจะจากไปเพราะความรักที่เกิดขึ้นผูกพันคนทั้งสองไว้ บทความนี้มุ่งวิเคราะห์ผลกระทบของคำสาปที่มีต่อโครงเรื่องตามทฤษฎีของกุสตาฟ ไพรท์ทากซึ่งมี 7 ขั้นตอน ประกอบด้วย 1) ช่วงเปิดเรื่อง 2) จุดเร่ร่อน 3) การผูกปม 4) วิกฤต 5) จุดสุดยอด 6) การแก้ปม 7) เข้าสู่ภาวะสมดุล ผลการวิเคราะห์พบว่า ในช่วงเปิดเรื่องคำสาปของพระเจ้าทำให้พระเอกกลายเป็นโทแกบีที่ต้องติดตามหารักแท้เพื่อถอนคำสาป ต่อมาในจุดเร่ร่อน พระเอกพบกับนางเอกแล้วแต่กลับไม่แน่ใจว่าเธอเป็นเจ้าสาวตัวจริง การผูกปมของเรื่อง คือ นางเอกถอนคำสาปให้พระเอกไม่สำเร็จ ในขั้นวิกฤต ทั้งสองยังคงพบหน้ากันจนเกิดความรักขึ้น ต่อมาในขั้นจุดสุดยอด พระเอกถอนคำสาปได้สำเร็จ แต่นางเอกถูกลบความทรงจำ ต่อมาในขั้นการแก้ปมปัญหา คือ นางเอกฟื้นความทรงจำและได้แต่งงานกับพระเอก ขั้นสุดท้ายคือ การเข้าสู่ภาวะสมดุล นางเอกเสียชีวิตจากอุบัติเหตุ กลับมาเกิดใหม่จนได้ครองรักกันอีกครั้ง จากผลข้างต้นจะเห็นว่าคำสาปเป็นปมปัญหาสำคัญของเรื่องที่ทำให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ในขั้นแรกจนถึงขั้นที่ 5 ขณะเดียวกันความรักและการลืมเลือนถือเป็นตัวแปรสำคัญต่อความสำเร็จในการถอนคำสาปของตัวละครเอกทั้งสองด้วย

คำสำคัญ: คำสาป, โครงเรื่อง, ก๊อบลิน

¹ นักศึกษาศาสาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง (Faculty of Humanities and Social Science, Lampang Rajabhat University), e-mail: chamai7078@hotmail.com

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง (Faculty of Humanities and Social Science, Lampang Rajabhat University), e-mail: sakulsueb_9@hotmail.com

³ อาจารย์ประจำวิชาภาษาไทยเพื่อการสื่อสารสำหรับชาวต่างประเทศ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง (Faculty of Humanities and Social Science, Lampang Rajabhat University), e-mail: thatpic@hotmail.com

Abstract

Goblin, the novel, uses the curse as a story problem. The hero has been cursed to be goblin or dokkaebi. The dokkaebi means a demon tied his soul with object. Kimchin has to find his bride to lift the curse and free from the solitude of immortal but when he found her, he denies to leave because of love. This article aims to analyze the effect of the curse on plot following the theory of Gustav Freitag. The theory consists of 7 steps; state of equilibrium, 2) inciting incident, 3) point of attack, 4) rising action, 5) climax, 6) resolution, and 7) new state of equilibrium. The result found that at the first step, God's curse makes the hero become a goblin and has to find true love for lifting curse then the inciting incident the hero found the heroin but no confidence whether she is his bride. The point of attack is an unsuccessful curse lifting. The rising action is the hero and heroine have to meet each other until the love happened. For the climax, the hero lifts the curse successfully but makes the heroin loses her memory. The resolution is the heroin recalls the memory successfully and marries with the hero. The last step, the new state of equilibrium, the heroin died in an accident and reborn to meet the hero again. From the above result the curse is an important problem of story to push the characters express their acting from 1 to 5 steps. In the same time, love and oblivion are the important variables for the success of curse lifting of the main characters.

Keywords: curse, plot, goblin

บทนำ

นวนิยายเรื่อง ก๊อบลิน แปลมาจากต้นฉบับภาษาเกาหลีที่เขียนขึ้นจากการดัดแปลงบทละครโทรทัศน์เป็นรูปเล่ม ผู้เขียน คือ Kim Eun-sook (คิม อึน ซูก) ฉบับแปลเป็นภาษาไทยได้นำมาปกกาบุภาพพิมพ์ ถ่ายทอดเรื่องราวความรักระหว่างอสูรหนุ่มใหญ่กับเด็กสาวมัธยมปลาย ก๊อบลิน หรือโทแกบี คือ อสูรในตำนานของเกาหลี ในนวนิยายบอกเล่าความเป็นมาของโทแกบีตนนี้ว่าเดิมชื่อ คิมชิน เขาเป็นแม่ทัพยอดฝีมือที่ถูกกล่าวหาว่าเป็นกบฏ ครอบครัวของเขาถูกจับกุมเพราะพระราชเชื่อในคำยุแหยงของขุนนางเลว เมื่อหมดหนทางโต้แย้ง แม่ทัพหนุ่มจึงสั่งให้ลูกน้องปลิดชีพเขาเสียด้วยดาบที่เป็นอาวุธประจำกายของเขา ก่อนจะถูกทิ้งศพไว้อย่างไม่แยแส จนเวลาผ่านไปเป็นสามทศวรรษ วิญญาณของคิมชินยังคงผูกติดกับดาบและไม่ไปเกิดใหม่ เทพเจ้าจึงเยาะเย้ยเขาที่ถูกลืมนั่น แต่คิมชินเห็นแย้ง จึงกลายเป็นการทำพินันกันระหว่างวิญญาณและเทพเจ้า สุดท้ายคิมชินเป็นฝ่ายชนะ เพราะเข้ารับใช้เก่าแก่ของเขาได้ติดตามหาร่องรอยของเขาจนพบ เมื่อเทพเจ้าเป็นฝ่ายพราชัย ความเสียหน้าทำให้เทพเจ้าสาปคิมชินให้กลายเป็น

โทแกปี และต้องมีชีวิตร้อนรุ่มไปเพื่อรอพบเจ้าสาวที่จะมาถอนดาบออกจากอก ตลอดจนคำสาปแช่งที่ได้รับ โทแกปี คิมชินรอนแรมไปในร่างของชายหนุ่มที่หล่อเหลาและเป็นอมตะ เขาต้องทนทุกข์ทรมานกับการสูญเสียคนที่รักไป เช่น ลูกน้อง เพื่อนสนิท วันแล้ววันเล่าเป็นเวลา 939 ปี จนกระทั่งวันหนึ่งเขาได้ช่วยชีวิตหญิงตั้งครรภ์ให้รอดตายจากอุบัติเหตุ โดยที่ไม่รู้ว่า บุตรสาวในท้องของหญิงคนนั้นคือเจ้าสาวของเขาเด็กน้อยอินทกอยู่ก้นแม่ได้เพียง 9 ปี แม่ก็ตายจากไป ทำให้เธอต้องไปอยู่กับน้ำสาว อินทกมองเห็นวิญญาณได้ แต่กลับทำให้เธอกลายเป็นตัวประหลาดในสายตาคนรอบข้าง ในวันเกิดครบรอบ 19 ปี หญิงสาวอธิษฐานให้ตนเองหลุดพ้นจากความยากจน มิงานท่า และมีคนรัก หลังจากเป่าเทียน คิมชินปรากฏกายต่อหน้าเธอ ความสัมพันธ์ของทั้งสองคนจึงเริ่มต้นขึ้น อินทกเห็นดาบที่ปักอกของคิมชินตั้งแต่แรกพบแต่ไม่กล้าพูดทำให้คิมชินคิดว่าอินทกไม่ใช่เจ้าสาวของเขา จนกระทั่งสถานการณ์คับขัน หญิงสาวจึงสารภาพและจะช่วยดึงดาบออกจากอกของคิมชิน แต่ในครั้งแรก อินทกไม่สามารถ กำดาบเรืองแสงที่เห็นได้ ต่อมาอีกครั้ง หญิงสาวพยายามกำดาบจนสำเร็จแต่กลับด้านทวนพล้งของดาบไม่ไหว ทั้งสองเริ่มเห็นอกเห็นใจกันมากขึ้น และอยากยืดเวลาในการถอนคำสาปออกไป แต่แล้ววิญญาณร้ายของขุนนางเลวก็มาเข้าสิงอินทกทำให้คิมชินต้องยอมถอนดาบเพื่อทำลายวิญญาณขุนนางเลวรวมถึงคำสาปของตนเอง

เมื่อได้รับอิสรภาพจากเทพเจ้าแล้ว คิมชินกลับเลือกที่จะเป็นโทแกปีต่อไปเพื่อรอพบอินทกอีกครั้ง เขาต้องชดใช้กรรมที่ก่อไว้ขณะขัดขวางการทำงานของยมทูต จนเวลาผ่านไปสิบปี อินทกได้พบกับคิมชินอีกครั้ง ทั้งสองแต่งงานกัน แต่ความสุขนั้นอยู่เพียงไม่นาน เพราะอินทกประสบอุบัติเหตุเสียชีวิต เธอสัญญาแก่เขาว่าจะกลับมาหาเขาให้เร็วที่สุด คิมชินรอคอยต่อไปอีกจนมีอายุพันปี จึงได้ครองคู่กับอินทกที่กลับมาเกิด ทั้งสองพบกันอีกครั้งที่หลุมฝังศพของคิมชิน การรอคอยจึงสิ้นสุดลง

ปมปัญหาของเรื่องนี้ผูกขึ้นจากคำสาป การลืมเลือน ความรัก และการรอคอย ที่ทำให้เรื่องราวดำเนินไปในแต่ละภพชาติ ร่วมกับอำนาจพิเศษของโทแกปี เช่น การสาปแช่ง การหยั่งเห็นอนาคต การหยุดเวลาและการข้ามประตุมิติ

จากการศึกษาตัวบทวรรณกรรมทำให้เห็นบทบาทสำคัญของคำสาปที่มีต่อการดำเนินเรื่อง เพราะพระเอกต้องตามหาเจ้าสาวเพื่อถอนคำสาป เมื่อพบกันในตอนต้นเรื่องกลับถอนคำสาปไม่ได้เนื่องจากทั้งสองไม่ได้รักกัน แต่ต่อมาเมื่อเกิดความรักขึ้นแล้ว ทั้งสองกลับรื้อที่จะถอนคำสาปเพราะกลัวต้องพลัดพรากจากกัน

การดำเนินเรื่องโดยใช้คำสาปเป็นตัวแปรนี้มีผลกระทบต่อโครงเรื่อง ดังนั้น เพื่อให้เห็นภาพได้ชัดเจน บทความวิชาการเรื่องนี้จึงนำสูตรการเล่าเรื่องแบบพีระมิดของกุสตาฟ ไพรท์มาใช้ในการวิเคราะห์เนื่องจากเป็นทฤษฎีที่ได้รับการยอมรับและใช้ได้กับเรื่องเล่าในตัวบทหลากหลายประเภท

งานวิจัยของไทยส่วนใหญ่ที่วิเคราะห์องค์ประกอบของนวนิยายมักจะรวมการวิเคราะห์ลำดับเหตุการณ์ของโครงเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน แต่ไม่ได้ระบุว่าเป็นวิธีการวิเคราะห์ด้วยทฤษฎีของไพรท์ทาก และวิเคราะห์ตามขนบด้วยการชี้แจงรายละเอียดให้ทราบว่าแต่ละขั้นตอนเป็นอย่างไร แต่ในงานวิจัยนี้ได้

เพิ่มความชัดเจนด้วยการกำหนดเป้าหมายของการวิเคราะห์โครงสร้างของโครงเรื่องให้สัมพันธ์กับคำสาป เพื่อให้เห็นว่า เมื่อปมปัญหาหลักมีน้ำหนักมากพอจะสามารถร้อยเรียงเข้ากับลำดับเหตุการณ์ต่างๆ ของเรื่องได้อย่างเหมาะสม

สำหรับงานวิจัยในต่างประเทศมีจำนวนไม่น้อยเช่นกันที่ใช้ประโยชน์จากทฤษฎีพีระมิดของไพร่ทาก ดังงานวิจัยของ Harun (2013) ที่นำทฤษฎีไพร่ทากมาใช้เพื่อจำแนกเหตุการณ์ จากนั้นดัดแปลงโครงเรื่องจากนวนิยายเป็นสื่อบันเทิงประเภทอื่น ๆ เช่น การ์ตูนแอนิเมชัน หรือเช่นงานของ Mohsen (2019) ได้นำแนวคิดของไพร่ทากไปสร้างบทเพลงเพื่อสร้างความสะท้อนอารมณ์ 5 ขั้นตอน ซึ่งส่งผลให้บทเพลงเศร้าของ Tchaikovsky ประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี

นอกจากดนตรีและบทเพลงที่ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านลำดับเหตุการณ์แบบไพร่ทากแล้ว งานวิจัยปีล่าสุดของ Francis (2019) ได้ใช้ทฤษฎีไพร่ทากเพื่อวิเคราะห์รูปแบบการเล่าเรื่องในพิพิธภัณฑ์ ตลอดจนผลที่ก่อให้เกิดผู้เข้าชม ซึ่งเป้าหมายของการวิจัยเรื่องดังกล่าวนี้เป็นไปเพื่อนำทฤษฎีเก่าแก่ที่ถูกมองว่าหมดความหมายแล้วมาประยุกต์ใช้กับบริบทใหม่ในสังคมปัจจุบัน

ตัวบทบันเทิงคดีที่ต้องอาศัยเรื่องเล่านั้นสามารถนำทฤษฎีไพร่ทากไปใช้เพื่อวิเคราะห์และสร้างสรรค์ผลงานให้ประทับใจผู้ชมได้อย่างหลากหลาย เช่น งานวิจัยของ Rolfe, Jones, and Wallace (2010) ที่ศึกษาวิธีการสร้างเรื่องเล่าในเกมจากการประยุกต์โมเดลของ Csikszentmihalyi เข้ากับพีระมิดของไพร่ทาก ผลของการศึกษาพบว่า การออกแบบเกมต้องคำนึงถึงพื้นฐานเชิงจิตวิทยา และมีโครงสร้างการผจญภัยผ่านขั้นตอนต่าง ๆ โดยเฉพาะการผลักดันให้ผู้เล่นเกมออกจาก comfort zone เพื่อให้เกิดแรงจูงใจและความกดดันเชิงบวก ตลอดจนยุติเกมด้วยการท้าทาย ผู้เล่นด้วยความยากในระดับที่ต่ำกว่าทักษะที่ผู้เล่นมี เพื่อให้เกิดความผ่อนคลาย และได้รับประสบการณ์เมื่อเกมสิ้นสุด Queenberry and Coolsen (2019) ก็ได้ศึกษาวิดีโอโฆษณาที่ใช้โครงสร้างเรื่องเล่าแบบไพร่ทากในการสร้างความนิยมและบอกต่อ โดยเก็บข้อมูลจากการแชร์วิดีโอและยอดเข้าชมวิดีโอโฆษณาออนไลน์ ผลการวิจัยพบว่าเรื่องเล่าในโฆษณาที่ใช้โครงสร้างแบบไพร่ทากได้รับความนิยมมากกว่าโฆษณาที่ไม่ได้ใช้โครงสร้างดังกล่าว

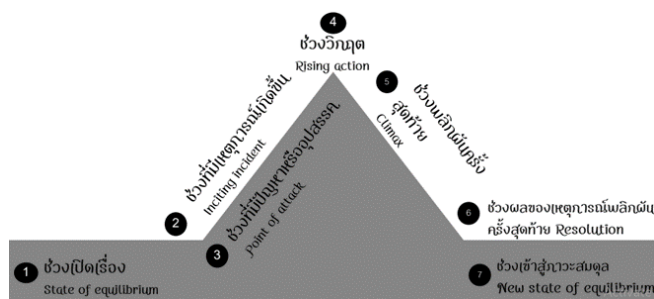
สำหรับบทความนี้เห็นว่าทฤษฎีพีระมิดของไพร่ทากเป็นสูตรการเล่าเรื่องที่มีประสิทธิภาพที่อยู่ในความเข้าใจของนักวิจัยไทยมานานแล้ว แต่เมื่อสืบถึงที่มาของการวิเคราะห์กลับมีงานวิจัยน้อยชิ้นที่อ้างอิงถึงทฤษฎีพีระมิดโดยตรง นั่นเป็นเพราะทฤษฎีพีระมิดถูกกลืนเข้ากับการวิเคราะห์ โครงเรื่องตามแนวขนบ อีกทั้งแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือหลายแหล่งได้ยุบรวมขั้นตอนการวิเคราะห์จาก 7 ขั้นตอนเหลือ 5 ขั้นตอน จึงอาจเป็นเหตุให้โครงสร้างการเล่าเรื่องแบบไพร่ทากถูกกลืนไป

อย่างไรก็ดี ในบทความนี้จะใช้โครงสร้าง 7 ขั้นตอนเป็นกรอบการวิเคราะห์

อลิซาเบธ เชย์ (Chey, 2019) ได้อธิบายนิยามแต่ละขั้นตอนไว้

1. **Exposition** หมายถึง ผู้เล่าเรื่องกำหนดฉากและภูมิหลังของตัวละครขึ้น
2. **Inciting incident** หมายถึง ตัวละครมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งที่เกิดขึ้น และสัมพันธ์ต่อเนื่องกันไปกับเหตุการณ์ที่ตามมา
3. **Rising action** หมายถึง เรื่องราวเกิดขึ้น และมีความซับซ้อนขึ้นจากความพยายามจะเอาชนะปัญหานั้นของตัวละคร
4. **Climax** หมายถึง เรื่องราวถึงจุดก่อกวนอย่างที่สุดระหว่างตัวละครเอกกับฝ่ายตรงข้าม
5. **Falling action** หมายถึง เรื่องราวเปลี่ยนไปตามผลของจุดสุดยอดของเรื่อง อาจมีการพลิกผันของตัวละครจากเหตุการณ์ก่อนหน้านี้
6. **Resolution** หมายถึง ตัวละครสามารถแก้ปัญหาหรือความขัดแย้งได้
7. **Denouement** หมายถึง จุดจบของเรื่อง หากเป็นแนวตลกขบขันจะจบลงด้วยความสุข แต่หากเป็นแนวโศกจะจบลงด้วยความเศร้า

แนวคิดดังกล่าวนี้สอดคล้องกับคำอธิบายของนักวิชาการไทยที่นำพีระมิดของไพล์ทากมาใช้กับละครเวที ซึ่งได้อธิบายเป็นแผนภาพสรุปขั้นตอนไว้ 7 ขั้นตอนเช่นเดียวกัน แต่มี 2 ขั้นตอนที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกัน คือ ขั้นตอนที่ 2-3 และขั้นตอนที่ 6-7 ดังภาพที่ 1 (ณฐกรณ์ รัตนชัยวงศ์, 2564)



ภาพที่ 1 มีรายละเอียดของแต่ละขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. **State of equilibrium** ขั้นตอนนี้จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละคร ฉาก และแนวโน้มของปัญหา ซึ่งผู้อ่านจะเข้าใจรายละเอียดเกี่ยวกับตัวละครในด้านบุคลิกภาพและความสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ส่วนฉากจะหมายถึงยุคสมัย สภาพสังคม และช่วงเวลาในการเล่าเรื่อง เช่น อดีต ปัจจุบัน อนาคต นอกจากนี้อาจบอกเล่าปัญหาบางอย่างที่กำลังจะเกิดขึ้น
2. **Inciting incident** ขั้นตอนนี้จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาที่ตัวละครเอกกำลังเผชิญ ความคิด ความรู้สึก และวิธีการรับมือกับปัญหาของตัวละครเอก ผู้อ่านจะได้ทราบถึงสาเหตุ ผลกระทบ และวิธีการแก้ปัญหาของตัวละคร
3. **Point of attack** ขั้นตอนนี้จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาที่ตัวละครประสบ และต้องการเอาชนะ

4. Rising action ขั้นตอนนี้จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบของเหตุการณ์ที่มีต่อตัวละครทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมเพื่อเอาชนะปัญหา หรือเป็นขั้นตอนที่สร้างความพลิกผันแก่ตัวละคร เช่น จากร้ายกลายเป็นดี

5. Climax ขั้นตอนนี้จะกล่าวถึงเหตุการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญอุปสรรคเป็นครั้งสุดท้าย ต้องต่อสู้หรือตัดสินใจครั้งสำคัญเพราะมีผลต่อชีวิตของตัวละคร ทำให้ตัวละครเกิดความตระหนักและรับรู้บางสิ่งที่ไม่เคยรู้มาก่อน และการรับรู้นี้ทำให้การมองโลกของตัวละครเปลี่ยนไป

6. Resolution ขั้นตอนนี้จะกล่าวถึงผลลัพธ์หลังการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ที่อาจสร้างความสมหวังหรือผิดหวัง และมีเส้นทางใหม่ให้เลือกเดิน ผู้อ่านจะเห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร และเอาใจช่วยให้ตัวละครดำเนินชีวิตได้ต่อไป

7. New state of equilibrium ขั้นตอนนี้จะกล่าวถึงสถานะของตัวละครที่กลับมามีชีวิตปกติอีกครั้ง และมีการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นหลังผ่านวิกฤตการณ์ที่เห็นได้ชัดเจน ทั้งการเปลี่ยนแปลงทางด้านจิตใจ และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เช่น การเริ่มต้นความสัมพันธ์ครั้งใหม่

จากคำอธิบายที่กล่าวมาข้างต้น ทำให้เห็นลักษณะสำคัญของการโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบพีระมิดของไทร์ทาก ในบทความนี้จะแสดงตัวอย่างการวิเคราะห์ นวนิยายเรื่อง ก๊อบลิน ดังต่อไปนี้

คำสาปกับพีระมิดของเรื่องเล่า

นวนิยายเรื่อง ก๊อบลิน ใช้คำสาปเป็นปมปัญหาหลักในการพัฒนาโครงเรื่องตามโครงสร้างการเล่าเรื่องแบบพีระมิด โดยการวิเคราะห์จะแสดงรายละเอียดเป็นลำดับ ดังนี้

1. ช่วงเปิดเรื่อง (State of equilibrium)

การเปิดเรื่องที่น่าสนใจ คือ การให้ข้อมูลเกี่ยวกับฉาก และตัวละคร นวนิยายเรื่องก๊อบลิน หยิบช่วงเวลาสำคัญของการถูกสาปขึ้นมากล่าวก่อนในหน้าแรก จากนั้นจึงเท้าความถึงเหตุการณ์ก่อนหน้านั้นเพื่อให้ผู้อ่านรู้จักตัวละครสำคัญของเรื่อง ได้แก่ แม่ทัพคิมชิน กษัตริย์วังยอ ขุนนางพักซุงฮอน และเทพเจ้าตัวอย่างจากช่วงเปิดเรื่อง ประกอบด้วย 2 เหตุการณ์ คือ

1.1 การถูกสาปโดยเทพเจ้า

ตัวอย่างนี้เป็นบทบรรยายแรกของนวนิยายเรื่อง ก๊อบลิน ที่กล่าวถึงเงื่อนไขของการหลุดพ้น คำสาปว่า โทแกปีต้องตามหาเจ้าสาวให้พบเพื่อหลุดพ้นจากคำสาป ดังข้อความในเล่มที่ 1 ว่า

สิ่งปรากฏกลางความมืดแห่งราตรีกาล คือดอกบั๊กวีตสีขาวที่ผลิบานทั่วลานกว้าง ส่งให้บรรยากาศรอบด้านสว่างไสวราวหิมะทับถมในฤดูหนาว หิ่งห้อยส่องแสงระยิบระยับบนดอกบั๊กวีต เป็นภาพที่ทั้งงดงามและเดียดาย ดาบเล่มใหญ่เล่มหนึ่งปักอยู่ตรงทุ่งลานกว้าง ตัวดาบถูกกัฏกร่อนและผุพังไปตามกาลเวลา ฝีเสื้อสีขาวตัวหนึ่งบินมาแต่ไกล เสียงฝีเสื้อตัวนั้น

กระพือปีกไปมาทำให้ดอกบัวตื้นไหว ดอกบัวตื้นเบาๆ ก่อนจะร่วงลงบนพื้นอย่างแผ่วเบา
ผีเสื้อตัวนั้นเกาะด้ามดาบ

บรรยากาศ อันเงียบสงบพลันถูกทำลายด้วยเสียงร้องไห้ร้องไห้จนกึกก้อง ดาบร่ำร้อง
ส้องประกายเป็นดอกไม้ไฟสีขาว พื้นดินสั่นสะท้าน เทพเจ้ากล่าวต่อดาบเล่ม นั้นว่า
“มีเพียงเจ้าสาวของโทแกบีเท่านั้นที่จะถอนดาบเล่มนี้ได้ และเมื่อถึงเวลานั้นร่าง
ของเจ้าจะกลายเป็นเถ้าถ่าน วิญญาณของเจ้าจะไปสู่สุคติ”

(คิมอินซุก, 2560, หน้า 9)

จะเห็นได้ว่า การเปิดเรื่องในลักษณะนี้ทำให้ผู้อ่านเกิดความสนใจใคร่รู้ต่อไปว่า เหตุใดดาบจึง
ร่ำร้องและส้องประกาย อีกทั้งสงสัยว่าเทพเจ้ากำลังกล่าวกับใครถึงการถอนดาบและการไปสู่สุคติ ซึ่ง
เนื้อความในลำดับต่อมาของนวนิยายได้กล่าวย้อนกลับไปถึงสาเหตุของเรื่อง ตลอดจนบรรยายฉากและ
เหตุการณ์ในอดีต

1.2 การเล่าความเป็นมาของคิมชิน ตัวละครเอกชาย

เนื้อหาต่อมาของนวนิยายกล่าวถึง เหตุการณ์ก่อนหน้าที่จะเกิดการสาปแช่งขึ้น โดยกล่าวถึง
ตัวละครเอกชายที่ชื่อว่า คิมชิน เขาเป็นแม่ทัพที่เก่งกาจของอาณาจักรโครยอ เมื่อเขาทำศึกจนมีชัยชนะ
เหนือเมืองคอรัน เขาก็ยกทัพกลับเข้าเมือง แต่ทันทีที่แม่ทัพคิมชินกลับเข้าเมืองมาพร้อมชัยชนะ เขาถูก
จับกุมตัวโทษฐานกบฏ อีกทั้งครอบครัวของเขาก็ถูกจับเป็นตัวประกัน คิมชินหมดหนทางสู้จึงสั่งลูกน้องให้
ปลิดชีวิตตนเองด้วยดาบที่ใช้เป็นอาวุธคู่กายของเขา ทั้งที่ยังค้างคาใจว่าเหตุใดกษัตริย์จึงยอมจึงคิดว่าเขา
ทรยศ ดังความว่า “น้องสาวของเราจากไปแล้ว คิมชินหลับตาลง ภาพสุดท้ายในชีวิตของเขา คือ แผ่นหลัง
อันไม่มีพระต่อสิ่งใดของพระราชินี พระราชาผู้เยือกเย็นโหดอำมหิต ไม่แยแสสนใจ แม้ข้าพเจ้าผู้ซื่อสัตย์จงรักภักดี
และสตรีนับเป็นที่รักของพระองค์จะจากโลกนี้ไป” (คิมอินซุก, 2560, หน้า 17) แต่ผู้อ่านจะได้ทราบหลังจากคิม
ชินตายว่ากษัตริย์จึงยอมถูกเป่าหูโดยขุนนางเลวที่ชื่อ พักซุงฮอน

หลังคิมชินตาย พักซุงฮอนอ้างคำสั่งของวังยอห้ามทุกคนจัดการศพของคิมชิน วิญญาณของ
เขาจึงผูกติดอยู่กับดาบ เวลาผ่านไปสามสิบปี เทพเจ้าเยาะเย้ยเขาที่ถูกลืมนั่นทั้งที่ทำความดีไว้มาก แต่
กลับไม่มีใครระลึกถึง คิมชินเถียง จึงเกิดการพนันกันขึ้นระหว่างเทพเจ้าและวิญญาณ ดังข้อความใน
เล่มที่ 1 ว่า

“แม้ข้าพเจ้าและประชาชนจะถูกท่านเย้ยหยัน แต่ข้าพเจ้าจะไม่ใช่ว่าผู้ที่ถูกลืมเลือน”

คิมชินตัดสินใจแน่วแน่ว่าจะเชื่อมั่นในตัวมนุษย์

ผีเสื้อกระพือปีกเบา ๆ วิญญาณของคิมชินกล่าวต่อว่า

“เรามาพนันกันหรือไม่ว่า คำกล่าวของใครจะถูกต้องมากกว่ากัน”

(คิมอินซุก, 2560, หน้า 19)

เหตุการณ์พลิกผัน เมื่อเวลาผ่านไปสามสิบปีแล้ว คนรับใช้เก่าของคิมชินกลับติดตามหาเขาจนพบ เทพเจ้าพายแพ้วจึงสาปให้เขากลายเป็นโทแกบี ด้วยเหตุผลว่า เขาม้าผู้คนมากมายจึงต้องชดใช้กรรมด้วยการเป็นอมตะเพื่อพบเจอกับความพลัดพรากอย่างไม่สิ้นสุด รวมถึงเงื่อนไขต่าง ๆ ที่ติดตามมาพร้อมกับการกลายร่างเป็นอมตะ เช่น ความเป็นอมตะ และการไม่เสื่อมเลือน ดังข้อความในเล่มที่ 1 ว่า

“เจ้าเป็นผู้ชนะ แต่ดาบของเจ้าแปดเปื้อนโลหิตของผู้คนหลายร้อยหลายพัน แม้พวกมันเหล่านั้นจะเป็นศัตรูของเจ้า แต่นั่นก็เป็นสายเลือดของเราเช่นกัน เราจะให้เจ้ามีชีวิตอมตะ เพื่อเฝ้าดูการตายของคนที่คุณรักจนแล้วคนเล่านั้นอย่างโดดเดี่ยว”

ลูกไฟขยายตัวใหญ่ขึ้นที่ละน้อยพร้อมกับร่างของคิมชินที่ปรากฏขึ้นตรงจุดที่ดาบปักอยู่ ร่างของคิมชินยามนี้อยู่ในสภาพที่มีดาบปักอก โลหิตชุ่มโชกไปทั้งตัว ลูกไฟ

โทแกบีกลายเป็นร่างของคิมชิน

คิมชินกลายเป็นเทพเจ้าโทแกบี

“เจ้าจะไม่มีวันเสื่อมเลือนความตายใด ๆ ที่เกิดขึ้นบนโลกใบนี้ นี่คือการล้างแค้นและบทลงโทษที่ได้รับจากข้า”

(คิมอินซุก, 2560, หน้า 21)

หลังจากคิมชินถูกสาปให้เป็นโทแกบี มีวิญญาณอมตะ เขาที่ต้องทนทุกข์ทรมานจากดาบที่ปักอก และความพยายามที่จะถอนคำสาป เขาต้องตามหาเจ้าสาวของโทแกบีให้พบเพื่อดึงดาบออกและปลดปล่อยวิญญาณเป็นอิสระ การเปิดเรื่องลักษณะนี้ทำให้อ่านเข้าใจปัญหาที่ตัวละครกำลังประสบอยู่ทันที และเริ่มเอาใจช่วยให้ตัวละครสามารถติดตามหาเจ้าสาวได้สำเร็จ

2. ขั้นตอนแรงเร้า (Incising incident)

ชีวิตของตัวละครเอกชายหลังโดนคำสาปจากเทพเจ้าทำให้เขาต้องรอนแรมไปในที่ต่าง ๆ เพื่อตามหาเจ้าสาว แต่เวลาผ่านไปหลายร้อยปีก็ยังไม่พบ ปัญหาอื่นที่ตามมาจากการเป็นอมตะของโทแกบี คือ เขาต้องย้ายที่อยู่บ่อยครั้งเพื่อไม่ให้คนจดจำได้ว่าเขาไม่แก่ และไม่ตาย อยู่มาวันหนึ่งโทแกบีคิมชินได้ช่วยชีวิตหญิงตั้งครรภ์ให้รอดตายจากอุบัติเหตุเพราะความสงสารทั้งที่ผิดกฎธรรมชาติ ยมทูตเห็นความผิดปกติ แต่ยังไม่สามารถติดตามวิญญาณนั้นกลับมาได้

เรื่องราวเริ่มน่าสนใจขึ้น เมื่อโทแกบีละเมิดกฎการช่วยชีวิตหญิงตั้งครรภ์ ซึ่งต่อมาได้คลอดบุตรสาว ชื่อ อินทัก ผู้มีคุณสมบัติพิเศษในการมองเห็นวิญญาณ และได้รับการบอกเล่าจากวิญญาณเหล่านั้นว่า เธอคือเจ้าสาวของโทแกบี

หลังจากตอนเปิดเรื่อง ผู้เขียนได้ให้ที่มาของตัวละครเอกหญิง ซึ่งถือกำเนิดมาจากการดาบที่โทแกบีช่วยชีวิตไว้ และมีสัมผัสพิเศษเกี่ยวกับวิญญาณ อินทักเชื่อว่าตนเองเป็นเจ้าสาวของโทแกบี หลังจากแม่ของอินทักเสียชีวิต เด็กสาวต้องไปอาศัยอยู่กับน้า ชีวิตของอินทักต้องทนทรมานกับความอดอยากและความคับ

แค้นใจ ในวันเกิดครบ 19 ปี อินทกจึงจุดเทียนอธิษฐานเพื่อให้หลุดพ้นจากสภาพความเป็นอยู่ที่แร้นแค้น แต่ผลปรากฏว่ามีชายวัยกลางคนคนหนึ่งมาปรากฏตัวต่อหน้าเธอแทนเทพเจ้าที่เธอกำลังอ้อนวอนขอ เหตุการณ์ในขั้นตอนจุดธูปนี้ จึงเป็นการพบกันครั้งแรกของตัวละครเอกฝ่ายชายและฝ่ายหญิง แม้ทั้งสองจะประหลาดใจในกันและกันที่สามารถสื่อสารกันได้ แต่ตัวละครทั้งสองยังไม่แน่ใจว่าเหตุใดพวกเขา จึงได้มาพบกัน ดังนั้น ในการพบกันครั้งนี้ คิมชินจึงช่วยให้คำอธิษฐาน 1 ใน 3 ข้อของอินทกเป็นจริง นั่นคือ ให้งานให้เธอทำ

ต่อมาทั้งสองคนได้พบกันอีกหลายครั้ง แต่ทั้งสองต่างเก็บจำความลับบางอย่างไว้ ทำให้ยังไม่รู้ว่า ทั้งสองคนเกิดมาเพื่อกันและกัน โดยคิมชินไม่ยอมถามอินทกว่า เธอเห็นดาบที่ปักอกของเธออยู่หรือไม่ เพราะคิดว่า ผู้ที่เป็นเจ้าสาวของโทแกบิต้องเห็นดาบโดยอัตโนมัติ ส่วนอินทก แม้ว่าเธอจะเห็นดาบปักอกของคิมชินตั้งแต่แรก แต่กลับไม่เฉลยเพราะกลัวว่าคิมชินจะเสียหน้า และไม่ช่วยเหลือเธอตามคำอธิษฐาน

ดังนั้น จากตัวอย่างที่จะยกมาประกอบในลำดับถัดไป จะแสดงให้เห็นว่าปมปัญหาของเรื่องกำลังมีความเข้มข้นขึ้น และยังไม่ได้รับการแก้ไข แม้ว่าตัวละครเอกทั้งสองจะพบกันแล้วก็ตาม ดังข้อความในเล่มที่ 1 ว่า

“คุณลุงคือโทแกบิตัวใหม่ ”

...

“นี่เธอ เป็นใครกันแน่”

“ให้ฉันพูดจากปากตัวเองก็กระดากเหมือนกันนะคะ ฉันเป็นเจ้าสาวของโทแกบิตะ”

“ว่าไงนะ”

“คุณลุงรู้ไหมว่าฉันมองเห็นวิญญาณของภูตผีได้ ฉันเห็นอย่างนี้มาตั้งแต่เกิด แล้ว บางทีอาจเป็นเพราะแบบนี้ พวกเขาเลยเรียกฉันว่า เจ้าสาวของโทแกบิตะได้คะ”

...

“เธอต้องมีคำตอบที่ฉันต้องการอยู่สิ ถ้าเธอพูดสิ่งที่เธอเห็นจากตัวฉันออกมาหมดแล้ว แสดงว่าเธอก็ไม่ใช่เจ้าสาวของโทแกบิตัวจริง”

(คิมอินซุก, 2560, หน้า 62-63)

แม้ว่าคิมชินจะหมดหวังจากคำบอกเล่าของอินทกแล้ว แต่ด้วยคุณสมบัติพิเศษที่หญิงสาวสามารถติดตามชายหนุ่มข้ามประตูมิติไปยังสถานที่ต่าง ๆ ได้ ทำให้ผู้อ่านแปลกใจไปพร้อมกับพระเอกเช่นกันว่า เหตุใดเจ้าสาวของโทแกบิตจึงไม่สามารถมองเห็นสิ่งสำคัญที่ปักอยู่กับร่างกายของเขได้

3. การผูกปม (Point of attack)

ในขั้นของการผูกปม จะต้องแสดงให้เห็นอุปสรรคใหญ่ที่ตัวละครต้องประสบ และหาทางออกไม่ได้ ในเรื่องนี้กำหนดให้คิมชินและอินทักได้พบหน้ากัน แต่ไม่เกิดความรู้สึกประทับใจกันและกัน แม้จะมีสัญญาณบ่งชี้ว่า อินทักเป็นเจ้าสาวของโทแกปี เช่น เดินทางข้ามประตูมิติได้เช่นเดียวกัน แต่ด้วยเหตุที่อินทักไม่ยอมพูดความจริงว่า เธอเห็นดาบที่ปักอกคิมชินอยู่ เพราะกลัวคิมชินไม่ช่วยเหลือตามคำอธิษฐาน ทำให้การคลายปมของเรื่องถูกยื้อระยะเวลาออกไป แต่กลับเป็นการดี เพราะช่วยให้ตัวละครเอกทั้งสองได้เรียนรู้ซึ่งกันและกันมากขึ้น ต่อมาอินทักทราบความปรารถนาของคิมชินได้ในที่สุด เธอจึงสารภาพว่าเธอเห็นดาบที่ปักอกเขาอยู่ และตัดสินใจช่วยเหลือ แต่เหตุการณ์กลับพลิกผันมากขึ้น เมื่ออินทักไม่สามารถกำดาบได้ และในความพยายามครั้งที่สอง เธอกลับได้รับบาดเจ็บจากการดึงดาบออก ดังข้อความในเล่มที่ 1 ว่า

โทแกปีล้มดาบพร้อมกับจกดจำใบหน้าของอินทักไว้เป็นครั้งสุดท้าย อินทักจำด้ามดาบ
ไม่ใช่สี อินทักพยายามคว้าจับด้ามดาบ
แต่มือของอินทักกลับไม่อาจสัมผัสด้ามดาบได้ เธอจับด้ามดาบไม่ได้ อินทักคว้าน้ำเหลว
หลายครั้ง ทั้ง ๆ ที่มองเห็นอย่างชัดเจนว่าด้ามดาบอยู่ตรงไหน แต่อินทักคว้าจับได้แค่อากาศ
(คิมอินชุก, 2560, หน้า 207)

การเปลี่ยนแปลงที่ละน้อยระหว่างอินทักและดาบเป็นสัญญาณที่แสดงให้เห็นถึงความผูกพันระหว่างหญิงสาวกับโทแกปีที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง เดิมทีดาบนั้นจับต้องไม่ได้ พัฒนามาจนเป็นจับได้ แต่ดึงไม่ได้ ซึ่งหมายถึง ความสัมพันธ์ที่เพิ่มขึ้นระหว่างตัวละครเอกทั้งสอง ผลกระทบที่มีต่อผู้อ่านจึงเป็นการซึมซับความรู้สึกของตัวละครเอก ดังข้อความในเล่มที่ 1 ว่า

“ค...คุณลุงคะ ดาบ ฉันจับได้แล้ว”
อินทักจับด้ามดาบได้แล้ว เธอเป็นเจ้าสาวของโทแกปีจริง ๆ เธอทำได้แล้ว
อินทักรีบยื่นสองมือไปจับด้ามดาบ
“อดทนไว้ก่อนนะคะ ฉันจะรีบดึงมันออกมา”
อินทักออกแรงไปที่สองมือ หมายถึงดึงดาบออก ดาบค่อยๆ ขยับทีละน้อย หน้าของ
โทแกปีเหยเกิดด้วยความเจ็บปวดอย่างที่สุด มันเป็นความเจ็บปวดที่ยากจะหาคำพูดใดมา
เปรียบเปรย
“อย่า”
โทแกปีร้องตะโกนห้ามอินทักเสียงดัง ทันใดนั้นอินทักที่ตั้งหน้าตั้งตาดึงดาบออก พลันกระเด็น
ลอยไปอย่างรุนแรง ตรงนั้นมีรถบรรทุกคันใหญ่จอดอยู่

พริบตาก่อนที่ร่างของอินทกจะกระแทกกับรถ โทแกบีที่ตั้งสติได้แล้ว พุ่งวาบเข้าไปกอดร่างอินทกจากด้านหลัง ร่างของโทแกบีบังร่างของอินทกไว้ขณะที่กระทรถบรรทุกเข้าอย่างจัง แรงกระแทกนั้นทำให้ทั้งสองกลิ้งไปบนถนน อินทกหมดสติ โทแกบีหลับตา ทั้ง ๆ ที่กอดอินทกไว้

(คิมอินชุก, 2560, หน้า 231)

นอกจากนี้ เหตุการณ์ที่พลิกผันต่อเนื่องจากคำสาปของดาบ คือ เมื่อความรักเพิ่มมากขึ้น คิมชินกลับไม่อยากให้อินทกดึงดาบออก เพราะไม่อยากไปเกิดใหม่ เขาจึงถ่วงเวลาการดึงดาบเพื่อถอนคำสาปออกไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งวันที่วิญญาณของขุนนางเลวพักซุนฮอนปรากฏตัวขึ้นเพื่อสิงร่างของอินทกและใช้ร่างของเธอในการกำจัดคิมชินอีกครั้ง

4. ช่วงพลิกผัน - วิกฤต (Rising action)

ในขั้นตอนนี้มีความสำคัญเพราะจะส่งผลกระทบต่อตัวละครเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ซึ่งจากเรื่องคือ เหตุการณ์ตอนที่อินทกถูกวิญญาณของขุนนางเลวสิงและมุ่งจะเอาชีวิตรคิมชิน เขาไม่อยากต่อสู้กับวิญญาณร้ายในร่างอินทกเพราะกลัวเธอบาดเจ็บ จึงต้องยอมดึงดาบออกจากร่างและใช้ดาบนั้นกำจัดวิญญาณพักซุนฮอน ดังข้อความในเล่มที่ 2 ว่า

ทันใดนั้น มือดำกร้านของพักซุนฮอนพลับปิบเข้าที่คออินทกแล้ว

“อย่าเสียใจไปเลย นี่เป็นโชคชะตาของเจ้า”

อินทกไอแค้นแค้นออกมาเพราะหายใจไม่ออก เธอเห็นร่างของพักซุนฮอนปรากฏขึ้นตรงหน้าอย่างเลือนราง อินทกหายใจไม่ออก สติกำลังจะหลุดลอย อินทกรวบรวมพลังเหือกสุดท้ายเป่าไปที่ไฟแช็ก ลูกไฟสีเขียวก่อตัวขึ้น มือที่ขยุ้มคออินทกพลันผละออกจากคออินทก โทแกบีรีบวิ่งตัวอินทกเข้ามากอด

“เป็นไรไหม ซิอินทก”

อินทกร้องไห้ด้วยความตกใจ พลาบเอ่ยอย่างละล้าละลักว่า

“ฉันรู้แล้ว ฉันรู้แล้วว่าทำไม มันเพิ่งปรากฏตัวออกมา รีบแหงฉันเร็วเข้า ถ้ามันเข้าไปในร่างฉันได้เมื่อไหร่ ทุกอย่างต้องจบแน่ มันคิดจะใช้ฉันเป็นเครื่องมือดึงดาบจากร่างคุณลงออกมา ถึงยังงี้ถ้าไม่มีคุณลุง ฉันคงถูกกำหนดให้ตายแต่แรกแล้ว เร็วเข้าค่ะ ฆ่าฉันเร็วเข้า”

(คิมอินชุก, 2560, หน้า 176)

5. ช่วงจุดสุดยอด (Climax)

จุดสุดยอด คือ เหตุการณ์ที่ล้นระทึกที่สุดเกี่ยวกับการตัดสินใจของตัวละคร ซึ่งในนวนิยายเรื่องนี้ คือ การกำจัดวิญญาณแพกซงฮอนที่เข้าสิงอินทักต้องอาศัยความประจวบเหมาะของหลายเหตุการณ์ ได้แก่ การติดตามวิญญาณขุนนางเลวของยมทูต สติของอินทักที่กำลังจะหลุดลอยไป และการใช้ดาบของคิมชิน เพื่อกำจัดแพกซงฮอน ดังข้อความในเล่มที่ 2 ว่า

“เด็กคนนี้พูดถูกแล้ว เจ้าต้องฆ่ามัน คราวนี้ถึงคราวของเจ้าแล้ว เจ้าน่าจะตายไปตั้งนานแล้ว ตอนนี้เจ้าต้องตายอีกครั้งด้วยน้ำมือของข้า...”

แพกซงฮอนเข้าสิงร่างอินทักจนสำเร็จเป็นคนพูดขึ้น อินทักเดินเข้าไปโทแกบี มือของอินทักสัมผัสกับด้ามดาบแล้ว

“แพกซงฮอน!”

เสียงอันดุดังของยมทูตดังขึ้นจากทางเบื้องหลัง ยมทูตที่แต่งกายด้วยชุดสีดำ สวมหมวกปีกกว้าง แวตาคู่นั้นเต็มไปด้วยความเกรี้ยวกราดเย็นชา

วันเวลาที่ปรากฏในบัตรรายชื่อคนตายของอินทัก เปลี่ยนมาเป็นวันนี้ ทำให้ยมทูตเกิดความสงสัย จึงตามมาถึงที่นี่ ยมทูตเรียกชื่อแพกซงฮอนที่เดินไปหาโทแกบีในร่างอินทัก

“เมื่อยมทูตเรียกหา คนตายต้องตอบรับ”

ยมทูตเรียกต่อ

“แพกซงฮอน”

“แก”

“แพกซงฮอน”

เสียงทุ้มต่ำของยมทูตราวกับจะสยบราตรีอันมืด ยมทูตเรียกชื่อของแพกซงฮอนติดต่อกันสามครั้ง ทำให้วิญญาณของแพกซงฮอนถูกดีดออกมาจากร่างของอินทัก โทแกบีรีบวิ่งร่างของอินทักที่ล้มลงไปโดยที่มือยังจับดาบอยู่

ตอนนั้นเองดาบที่ปักอยู่ตรงอกพลันทอประกายวาว โทแกบีกำมืออินทักด้วยสีหน้ามุ่งมั่น ก่อนดึงดาบออกช้า ๆ

ดาบที่สังสรรค์ความเศร้าและความแค้นมาเป็นเวลานานแสนนานกำลังทอประกายสีแดงเพลิง ออกของโทแกบีสั่นเทาด้วยความเจ็บปวด

พริบตานั่นเอง ปานตรงลำคอของอินทักเปล่งแสงสีขาว ก่อนจะหายไป อินทักลืมตาขึ้นด้วยความตกใจ

จะรอช้าไม่ได้ โทแกบียกดาบขึ้นฟันแพกซงฮอนในดาบเดียว แม้แต่ยมทูตที่จับตามองสถานการณ์อยู่ก็ยังไม่อาจเห็นชัดตา เป็นการลงมืออย่างรวดเร็วและเด็ดขาด

ดาบสีแดงฟันลงบนร่างของแพกซงฮอน

“สุดท้ายก็จบแบบนี้สินะ แต่ข้าไม่เสียใจ สุดท้ายข้าก็เอาชีวิตเจ้าไปได้อีกครั้ง”
วิญญาณร้ายหัวร่อเสียงดังก่อนจะสลายกลายเป็นเถ้าถ่านไป

(คิมอินซุก, 2560, หน้า 177-178)

6. ช่วงภาวะคลี่คลาย (Resolution)

หลังจากวิญญาณของพัคซุนฮอนถูกกำจัด คิมชินสามารถช่วยชีวิตของอินทักไว้ได้ และยังส่งผลให้เขาหลุดพ้นจากคำสาป ดาบสลายไป เทพเจ้าปรากฏขึ้นเพื่อปลดปล่อยโทแกปี วิญญาณของคิมชินกลับไปชำระบาปที่ดินแดนชั่วโลก ส่วนอินทักถูกลบความทรงจำ

เวลาผ่านไปอีกสิบปี อินทักประสบความสำเร็จกับการเรียน และเข้าทำงานที่บริษัทที่คิมชินเป็นเจ้าของ ส่วนคิมชินเมื่อชำระบาปเสร็จสิ้นแล้ว เขาขอพรจากพระเจ้าให้เป็นโทแกปีต่อไปเพื่อกลับไปตามหาอินทัก ดังนั้น เมื่อทั้งสองได้พบกันอีกครั้ง คิมชินพยายามทำให้เธอรลึกความทรงจำได้ แต่อินทักกลับนึกไม่ออก จนกระทั่งได้เห็นใบเมเปิ้ล เมื่อความทรงจำหวนคือ ทั้งสองจึงได้แต่งงานกันในที่สุด ดังข้อความในเล่มที่ 2 ว่า

อินทักสุดท้ายใจยาวก่อนจะเป่าเทียน อินทักกลืนใจรอ ด้วยหวังว่าเขาจะมาปรากฏตัวอยู่
ต่อหน้าเธอ

ความคิดถึงตลอดระยะเวลาเก้าปีถาโถมเข้ามาราวกับคลื่นอันบ้าคลั่ง ตอนนี้อะไรคิดถึงเขา
จนแทบจะขาดใจตายแล้ว อินทักทูลอ้อนพยายามสงบใจ แต่แล้วพลันก็มีมือใหญ่ ๆ ของใครคน
หนึ่งจับมือเธอไว้

อินทักพบโทแกปีอีกครั้งแล้ว

ตลอดเวลาเก้าปี ไม่มีวินาทีไหนที่เธอจะลืมรักแรก

และในที่สุดอินทักก็จดจำเขาได้

(คิมอินซุก, 2560, หน้า 222)

7. ช่วงเข้าสู่ภาวะสมดุล (New state of equilibrium)

ชีวิตหลังจากการแต่งงาน นับเป็นช่วงเข้าสู่ภาวะสมดุล แต่เรื่องราวกลับย้อนขึ้นตอนไปสู่การพลิกผันอีกครั้งก่อนจบเรื่อง เมื่ออินทักประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์ตามชะตาลิขิตให้เสียชีวิตเมื่อช่วงอายุลงท้ายด้วย 9 แต่ตอนอายุครบ 9 ปี มีเทพพิทักษ์แม่และเด็กมาช่วยชีวิตเธอไว้จากการติดตามของยมทูต ต่อมาเมื่ออายุครบ 19 ปี โทแกปีคิมชินและยมทูตได้ช่วยชีวิตเธอจากการถูกลักพาตัวไปเรียกค่าไถ่ แต่ในครั้งนี้นี่ที่อินทักอายุครบ 29 ปี กลับถึงคราวที่เธอต้องยอมรับชะตากรรม

อินทิกโทรบอกลาคิมชิน ขณะที่นำรถของตัวเองเข้าขวางรถบรรทุกเบรคแตกที่กำลังจะชนเข้ากับรถนักเรียนอนุบาล คิมชินตามมาพบอินทิกที่ร้านน้ำชาของยมทูตเพื่อลบความทรงจำ อินทิกให้สัญญากับคิมชินว่าจะรีบกลับมาและตามหาเขา อีกทั้งปฏิเสธการตีฆาตกรรมความทรงจำ ดังข้อความในเล่มที่ 2 ว่า

“ฉันไม่อยู่แค่ประเดี๋ยวเดียว ฉันสัญญา ครั้งนี้ฉันจะเป็นฝ่ายไปหาคุณเอง ชาติหน้าฉันจะเกิดมามีอายุยืนยาว แล้วอยู่ข้าง ๆ คุณลุง ฉันจะวิงวอนขอต่อเทพเจ้า ให้ฉันสมหวัง”

...

“ฉันจะไม่ตีฆาตกรหรอกนะ ฉันจะต้องไปแล้ว”

...

“ฉันจะรีบมานะคะ จะรีบวิ่งไป แล้วรีบวิ่งมาเลยคะ”

“เธอต้องมาหาฉันให้ได้นะ แม้เวลาจะผ่านไปร้อยปี หรือสองร้อยปี ฉันก็จะรอเธอ”

(คิมอินซุก, 2560, หน้า 253)

โทแกปีคิมชินใช้ชีวิตกับการรอคอยต่อไป แต่แตกต่างจากการรอคอยในอดีตที่เต็มไปด้วยความหม่นหมอง เพราะครั้งนี้เขามีความเชื่ออย่างเต็มเปี่ยมว่าอินทิกจะต้องกลับมา และไม่ลืมเตือนเขา ดังความว่า “โทแกปีเดินผ่านช่วงเวลาเหล่านั้นไป เขาทำทุกอย่างพลากรออินทิก ชีวิตแห่งการรอคอยดำเนินไปอย่างมีชีวิตชีวา แม้ไม่มีอินทิกอยู่” (คิมอินซุก, 2560, หน้า 258)

ในตอนสุดท้ายของเรื่อง คิมชินที่รอคอยอินทิกอยู่ที่แคนาดา ก็ได้พบกับเด็กสาวอินทิก ที่กลับชาติมาเกิดใหม่ในชื่อ พักโซมิน ทั้งสองได้เริ่มต้นความสัมพันธ์อีกครั้งอย่างมีความสุข ดังข้อความในเล่มที่ 2 ว่า

“คุณลุงคะ”

โทแกปีน้ำตาไหลพราก

“รู้ใช่ไหมคะว่าฉันคือใคร”

โทแกปีพยักหน้าช้า ๆ

“เป็นเจ้าสาวของโทแกปี คนแรกและคนสุดท้าย”

(คิมอินซุก, 2560, หน้า 260)

บทสรุป

โครงสร้างการเล่าเรื่องตามแนวคิดของกุสตาฟ ไพรท์ทากช่วยให้การทำความเข้าใจเรื่องเล่าที่ได้รับ ความนิยมอย่างนวนิยายเรื่อง โทแกปี ชัดเจนขึ้น และทั้ง 7 ขั้นตอนนี้ ดำเนินไปเพราะมีคำสาปเป็นสาเหตุหลัก ซึ่งการกำหนดปมปัญหาด้วยคำสาปตรงกับผลการศึกษาของปฏิพันธ์ อุทยานกุลและคณะ (2559) ที่ระบุว่า การสาปแช่งต้องประกอบด้วยสาเหตุ และผลลัพธ์ ซึ่งในนวนิยายเรื่อง ก๊อบลิน ได้ใช้ผลลัพธ์ของการถูกสาปมาสร้างเรื่องราวความรักระหว่างตัวละครเอกชายและหญิงได้อย่างลงตัวและน่าสนใจ

และหลังจากคำสาบสูญไป ตัวละครเอกทั้งสองจึงได้เข้าสู่สภาวะปกติ อย่างไรก็ตามสิ่งที่แตกต่างไปจากสภาวะปกติของตัวละครเอกชายในตอนเริ่มเรื่อง คือ ความรักและความหวัง ความรู้สึกใหม่ที่เกิดขึ้นกับพระเอกทำให้เขาใช้ชีวิตเป็นโทแกปต่อไปได้อย่างมีความสุข

เอกสารอ้างอิง

ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์. (2559). *โครงสร้างของโครงเรื่อง*, 30 กันยายน 2563.

http://www.elfar.ssru.ac.th/nataponn_ra/pluginfile.php/41/block_html/content/เอกสารประกอบวิชาการเขียนสร้างสรรค์_โครงสร้างของโครงเรื่อง.pdf

บุปผาหิมะ (ผู้แปล). (2560). *ก๊อบลิน เล่ม 1-2*. กรุงเทพฯ: สยามอินเตอร์บุ๊ค.

ปฏิพันธ์ อุทยานกุล, วรวรรณ ศรียาภัย, บุญยงค์ เกศเทศ, และพรสวรรค์ สุวรรณธาดา. (2559).

คำสาบแห่งในวรรณคดีไทย. *วารสารสังคมศาสตร์วิชาการ*, 9(3), 229-244.

Chey, A. (2019). *Learning Freytag's Pyramid: 5 Cool Examples of How to Use It in Marketing*, Retrieved February 11, 2021, from <https://www.clearvoice.com/blog/what-is-freytags-pyramid-dramatic-structure/>

Francis. (2019). *Excavating Freytag's Pyramid: Narrative, identity and the museum visitor experience*, from: <https://discovery.ucl.ac.uk/id/eprint/10118292/>

Harun, A. Razak, M.R.A., Nasir, M.N.F.M., & Ali, A. (2013). *Freytag's Pyramid: An Approach for Analyzing the Dramatic Elements and Narrative Structure in Film Negara Malaysia's First Animated Cartoon*, Retrieved February 11, 2021, from <https://www.researchgate.net/publication/301293373>

Mohsen, A. (2019). *A Study of Tragedy in Tchaikovsky's Romeo and Juliet*, Overture-Fantasia Based on Freytag's Pyramid, from <https://www.sid.ir/en/Journal/ViewPaper.aspx?ID=696194>

Queenberry and Coolsen. (2019). *Drama Goes Viral: Effects of Story Development on Shares and Views of Online Advertising Videos*, from <https://www.semanticscholar.org/paper/Drama-Goes-Viral%3A-Effects-of-Story-Development-on-Quesenberry-Coolsen/>

Rolfe, Jones, and Wallace. (2010). *Designing Dramatic Play: Story and Game Structure*, from <https://www.scienceopen.com/hosted-document?doi=10.14236/ewic/HCI2010.54>

