



บทที่ ๖

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น

ในบทที่ ๖ นี้ผู้วิจัยจะวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น เพื่อให้เข้าใจกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันรูปแบบต่างๆ ของการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ซึ่งทำให้การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นถ่ายทอดวรรณกรรมสามก๊กพร้อมกับสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่าน และเป็นการ์ตูนสามก๊กที่มีความโดดเด่นและแตกต่างจากการ์ตูนสามก๊กฉบับอื่นๆ อีกด้วย

การวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันมาใช้ในการวิเคราะห์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงขอก้าวถึงแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ขัน และแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันเพื่อเป็นพื้นฐานความเข้าใจ

ในบทนี้ผู้วิจัยจะนำเสนอเนื้อหาเป็น ๒ หัวข้อ ได้แก่

๑. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในแนวคิดทฤษฎีต่างๆ
๒. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น

๖.๑ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในแนวคิดทฤษฎีต่างๆ

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันเป็นประเด็นที่มีผู้ศึกษาวิจัย และเสนอแนวคิดทฤษฎีไว้หลากหลายแนวทาง ไชมอน คริตซ์ลีย์* (Simon Critchley) ได้สรุปไว้ว่า แนวคิดทฤษฎีที่หลากหลายเกี่ยวกับกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันนั้นสามารถจัดกลุ่มเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้ ๓ กลุ่ม คือ

๑. แนวคิดเรื่องความเหนือกว่า (Superior theory) แนวคิดนี้เห็นว่าคนเรามีอารมณ์ขันและหัวเราะเมื่อเราตระหนักอย่างฉับพลันว่าเราเหนือกว่าผู้อื่นที่เป็นเป้าของอารมณ์ขันและเสียงหัวเราะ แนวคิดนี้เป็นแนวคิดในทางปรัชญาซึ่งมีความโดดเด่นตั้งแต่สมัยกรีกจนกระทั่งศตวรรษที่ ๑๘

๒. แนวคิดเรื่องการปลดปล่อย (Relief theory) แนวคิดนี้มองว่าการหัวเราะคือการปลดปล่อยพลังงาน พลังงานที่ถูกปลดปล่อยมาพร้อมกับเสียงหัวเราะทำให้เกิดความเพลิดเพลินเพราะเป็นการใช้พลังงานซึ่งโดยปกติแล้วจะถูก

* Critchley Simon, *On Humor* (London/New York: Routledge, 2002), pp. 2-3. อ้างถึงใน ศิริพร ภักดีมาศุข, "อารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทย," วารสารภาษาและวรรณคดีไทย ๒๑ (ธันวาคม ๒๕๔๕): ๕๔-๕๕.

ใช้เพื่อเก็บหรือคคกิจกรรมของจิต แนวคิดนี้เริ่มก่อตัวในศตวรรษที่ ๑๙ ผู้ริเริ่มคือ เฮอร์เบิร์ต สเปนเซอร์ (Herbert Spencer) และต่อมาซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) นำแนวคิดนี้ไปใช้

๑. แนวคิดเรื่องความไม่เข้ากัน (Incongruity theory) แนวคิดนี้อธิบายว่า อารมณ์ขันคือ ผลของการรับรู้เรื่องความไม่เข้ากัน (Incongruity) อารมณ์ขันเกิดจากประสบการณ์ที่ได้ค้นพบความไม่เข้ากันระหว่างสิ่งที่เรารู้หรือคาดหวังกับสิ่งที่เกิดขึ้นในเรื่องขำขัน มุขตลก ฯลฯ ผู้เสนอแนวคิดนี้คือ ฟรานซิส ฮัทชีสัน (Francis Hutcheson) จากนั้นนักวิชาการสาขาอื่นๆ ได้พัฒนาแนวคิดนี้ต่อมาอีก^๒

ไกล์รุ่ง อามระดิษ ได้ศึกษาแนวคิดและคำอธิบายเกี่ยวกับอารมณ์ขันของนักวิชาการต่างๆ และได้สรุปความไว้ว่าคำอธิบายในการวิเคราะห์อารมณ์ขันสามารถแบ่งได้เป็น ๒ กลุ่มใหญ่ๆ คือ คำอธิบายทางด้านปัญญา และคำอธิบายทางด้านอารมณ์ ดังนี้

แนวคิดที่อธิบายเกี่ยวกับปัจจัย หรือเหตุภายนอกที่ก่อให้เกิดความขบขันสามารถจำแนกได้เป็น ๓ กลุ่มใหญ่ๆ คือ ๑) ความผิดปกติหรือบกพร่องของผู้อื่นทั้งทางกาย ลักษณะนิสัยและสติปัญญา ๒) ความไม่เข้ากัน และ ๓) การเปลี่ยนทิศทางไปอย่างกะทันหัน โดยการชักจูงความคิดของผู้อ่าน ผู้ฟัง หรือผู้ดูให้มุ่งคิดว่าจะไปยังจุดๆ หนึ่ง แล้วก็แปรเรื่องให้จบลงอีกอย่างหนึ่งที่ผู้ฟังผู้อ่านมิได้คาดคิดมาก่อน ไกล์รุ่ง อามระดิษ อธิบายว่าสาเหตุทั้งสามนี้แม้จะดูเหมือนแตกต่างกัน แต่อันที่จริงล้วนตั้งอยู่บนพื้นฐานหรือหลักการเดียวกันคือ ความขบขันเกิดจากการเบี่ยงเบน (deviation) ไปจากมาตรฐานปกติ ความเบี่ยงเบนนั้นอาจเป็นความเบี่ยงเบนของการกระทำ คำพูด เหตุการณ์ รูปลักษณะ อุปนิสัย กริยาท่าทาง ฯลฯ ก็ได้ มาตรฐานปกติก็อาจจะเป็นมาตรฐานปกติของแต่ละบุคคล เช่นในกรณีของการเปลี่ยนทิศทางไปอย่างกะทันหันก็คือเปลี่ยนทิศทางไปจากทิศทางมาตรฐานปกติที่ผู้อ่านตั้งไว้ มาตรฐานปกติของแต่ละสังคมซึ่งมีขนบธรรมเนียม วัฒนธรรม ความเชื่อ ค่านิยมของแต่ละสังคม เป็นตัวกำหนดมาตรฐานที่แตกต่างกันออกไป และสุดท้ายมาตรฐานปกติซึ่งมีร่วมกันของมนุษย์ทุกชาติทุกภาษา ความผิดปกติทางกายไม่ว่าจะเป็นการแสดงกริยาอาการหรือรูปลักษณะที่ผิดปกติไปนั้น ก็อาจกล่าวได้ว่าเบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานปกติของการแสดงท่าทางหรือรูปลักษณะตามธรรมชาติที่มนุษย์มีเหมือนกัน ดังนั้นน่าจะ

^๒ ศิริพร ภักดีหาสุข, "อารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทย," วารสารภาษาและวรรณคดีไทย ๒๑ (ธันวาคม ๒๕๔๕): ๕๔-๕๕.

กล่าวได้ว่าหลักพื้นฐานของเหตุแห่งอารมณ์ขันคือความไม่สอดคล้องหรือเบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานปกติ

แนวคิดที่อธิบายอารมณ์ความรู้สึกที่เกิดขึ้นในขณะที่เกิดอารมณ์ขันสามารถจัดกลุ่มได้เป็น ๓ กลุ่ม คือ ๑) ความเหนือกว่าและการทำให้ด้อยค่าลง (Superiority and Degradation) ความรู้สึกนี้สัมพันธ์กับสาเหตุของความขบขันที่เกิดจากความผิดปกติหรือความบกพร่องทางกาย ลักษณะนิสัย และสติปัญญา ที่ผู้หัวเราะอยู่ในสถานะที่เหนือกว่า สิ่งที่ขบขัน นำหัวเราะอยู่ในสถานะที่ต่ำด้อยกว่า ๒) ความไม่เข้ากัน ความคับข้องใจจากความผิดหวังและการเชื่อมโยงระหว่างเหตุการณ์ที่ไปด้วยกันไม่ได้ (Incongruity, Frustration of Expectation and Bisociation) ทฤษฎีนี้จะสัมพันธ์กับสาเหตุของอารมณ์ขันที่เกิดจากความไม่เข้ากัน และการเปลี่ยนทิศทางไปอย่างกะทันหัน ปัจจัยทั้งสองจะก่อให้เกิดความผิดหวังและความคับข้องใจ หลังความรู้สึกคาดหวังของผู้อ่านต่อเหตุการณ์ซึ่งต่อมาได้เปลี่ยนทิศกลับตาลปัตรถูกปล่อยออกมาเป็นเสียงหัวเราะ ๓) การผ่อนคลายความตึงเครียดและการหลุดพ้นจากการบังคับกวดขัน (Relief of Tension and Release of Inhibition) ตามแนวคิดทั้ง ๓ กลุ่มนี้ อารมณ์ความรู้สึกที่เกิดจากอารมณ์ขันมีลักษณะก่อนไปในทางก้าวร้าวและกวดขัน^๓

คำอธิบายของนักวิชาการแขนงต่างๆ เกี่ยวกับเรื่องอารมณ์ขันนั้นมีอยู่มากมาย จากการพิจารณาคำอธิบายทางด้านปัญญา และทางด้านอารมณ์ ไกล์รุ่ง อามระดิษ จึงได้สรุปความหมายของอารมณ์ขันไว้อย่างกว้างๆ ว่าเป็น “ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการได้ประสบสิ่งซึ่งไม่สอดคล้องหรือเบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานปกติ แต่ไม่ได้ก่อให้เกิดความทุกข์หรือความเสียหาย ทั้งนี้อาจเกิดจากความเก๋กตหรือความก้าวร้าวหรือไม่ก็ได้”^๔

ศิริพร ภักดีผาสุข กล่าวเรื่องแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขันตามที่ไกล์รุ่งและคริสตีส์สรุปไว้ว่ามีความสอดคล้องกัน ดังนี้

คำอธิบายทางด้านปัญญาทั้ง ๓ แนวคิด และคำอธิบายทางด้านอารมณ์ทั้ง ๓ แนวคิดนั้นมีความสัมพันธ์เกี่ยวเนื่องกัน ในลักษณะที่คำอธิบายทางด้านปัญญา มุ่งที่เหตุปัจจัยที่ทำให้เกิดอารมณ์ขัน ส่วนคำอธิบายทางด้านอารมณ์มุ่งที่ผลที่

^๓ ไกล์รุ่ง อามระดิษ, ร้อยแก้วแนวขบขันของไทยตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ ๕ ถึง ๑ (วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๓๓), หน้า ๖-๑๐.

^๔ เรื่องเดียวกัน, หน้า ๑๐.

เกิดขึ้น ดังนั้น จึงอาจกล่าวได้ว่าข้อสรุปของไกล์รุ่ง อามระดิษ นั้นแม้จะเป็นการมองจากต่างมุม แต่ก็สอดคล้องกับข้อสรุปของคริสทีลีย์ กล่าวคือ แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขันสามารถจัดกลุ่มได้ ๓ กลุ่มหลักๆ คือ แนวคิดเรื่องความเหนือกว่า แนวคิดเรื่องความไม่เข้ากัน และแนวคิดเรื่องการปลดปล่อย แนวคิดเรื่องความเหนือกว่าและแนวคิดเรื่องการปลดปล่อยนั้นเป็นแนวคิดที่อธิบายอารมณ์ขันด้วยหลักการทางจิตวิทยา และสังคมวิทยา ดังนั้น การวิจัยอารมณ์ขันในมุมมองทางด้านภาษา แนวคิดทฤษฎีเรื่องความไม่เข้ากันจึงมีความเหมาะสมมากที่สุด^๕

แนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันตามคำอธิบายทางด้านอารมณ์ของไกล์รุ่ง อามระดิษ ซึ่งสัมพันธ์กับสาเหตุของอารมณ์ขันที่เกิดจากความไม่เข้ากัน และการเปลี่ยนแปลงทิศทางไปอย่างกะทันหันที่อยู่บนพื้นฐานหรือหลักการคือ ความขบขันเกิดจากการเบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานปกติ หรือเหตุแห่งอารมณ์ขันคือความไม่สอดคล้องหรือเบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานปกติ แสดงให้เห็นว่าการเบี่ยงเบน และความไม่เข้ากันมีความเกี่ยวข้องกัน การเบี่ยงเบนทำให้เกิดความไม่เข้ากันซึ่งเป็นการไม่เข้ากันที่สามารถอธิบายได้ สามารถมองเห็นลักษณะที่ไม่เข้ากันได้อย่างชัดเจน และทำให้เกิดอารมณ์ขัน

จากข้อสรุปของศิริพร ภักดีผาสุข ที่กล่าวว่าการศึกษาวิจัยอารมณ์ขันในมุมมองทางด้านภาษา แนวคิดทฤษฎีเรื่องความไม่เข้ากันมีความเหมาะสมมากที่สุด ผู้วิจัยจึงนำแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันมาใช้ในการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นในงานวิจัยเรื่องนี้

แนวคิดเรื่องความไม่เข้ากัน

เมอร์เรย์ เดวิส (Murray Davis) ผู้เขียนหนังสือ *What So Funny? The Comic Conception of Culture and Society* อธิบายความหมายของความไม่เข้ากันว่า

ความไม่เข้ากันหรือไม่เข้าพวกเป็นมโนทัศน์เชิงความสัมพันธ์ กล่าวคือไม่มีสิ่งใดที่จะ “ไม่เข้ากัน” หรือ “ไม่เข้าพวก” โดยตัวของสิ่งนั่นเอง ความไม่เข้ากันเกิดจากการที่สิ่งนั้น “เบี่ยงเบน” หรือ “แหวก” ออกมาจากระบบที่มีความเป็นแบบแผน (conventional system) ดังนั้น การตัดสินใจว่าสิ่งใดไม่เข้าพวกหรือก่อให้เกิดความไม่เข้ากันจะต้องพิจารณาสิ่งนั้นกับสิ่งที่เป็มาตรฐานหรือแบบ

^๕ ศิริพร ภักดีผาสุข, “อารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทย,” วารสารภาษาและวรรณคดีไทย ๒๓ (ธันวาคม ๒๕๔๕): ๕๖.

แผน การค้นพบความไม่เข้ากันก่อให้เกิดความอศรรยใจอย่างฉับพลันซึ่งเป็นสิ่ง
ที่ก่อให้เกิดอารมณ์ขัน และกระตุ้นให้เกิดเสียงหัวเราะ หรือเกิครอยยิ้ม^๖

นอกจากนี้ องค์ประกอบที่สำคัญอีกประการหนึ่งที่เมอร์เรย์ เควิส กล่าวไว้ คือ “นำเสนอใน
กรอบการเล่น (Playful Frame) ซึ่งบ่งให้รู้ว่าความไม่เข้ากันที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเรื่องเล่นๆ ไม่ใช่เรื่อง
จริงจัง”^๗ ดังที่ นาริรัตน์ บุญช่วย กล่าวไว้ว่า

เงื่อนไขที่ทำให้เกิดความตลกมีมากมาย ที่สำคัญที่สุดคือ การเข้าใจว่า
การตลกนั้นเป็นการเล่น กล่าวคือเป็นเงื่อนไขที่ว่าเหตุการณ์นั้นไม่เป็นเรื่องจริงจัง
เหตุการณ์นั้นไม่มีผลต่อชีวิตจริง เป็นความเข้าใจว่าเรื่องที่กำลังรับรู้เป็นเรื่องเล่น^๘

เจอร์รี ซัลต์ (Jerry Sult) อธิบายกระบวนการเกิดอารมณ์ขันว่า “การเกิดอารมณ์ขันในการ
ฟังเรื่องขบขันนั้น มีขั้นตอนที่เกี่ยวข้อง ๒ ขั้นตอน ในขั้นแรกผู้ฟังเรื่องขบขันจะพบความไม่เข้ากัน
ระหว่างตัวเรื่องกับบรรทัดหักมุม จากนั้นในขั้นที่สอง ผู้ฟังต้องพยายามที่จะเชื่อมโยงว่าสิ่งที่ไม่เข้า
กันนั้นเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กันอย่างไร อันจะทำให้เข้าใจตรรกะหรือมุขตลกของเรื่องดังกล่าว”^๙

แอนดรู โรบิน เฮก (Andrew Robin Haig) กล่าวว่า การเกิดอารมณ์ขันประกอบด้วยปัจจัยที่
เกี่ยวข้องอันเป็นเงื่อนไขที่จะทำให้เกิดอารมณ์ขัน ๓ ข้อ คือ

๑. ผู้ฟังต้องมีความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับหัวข้อเรื่องนั้น กล่าวคือ หากผู้ฟังไม่มี
พื้นความรู้เกี่ยวกับเรื่องหรือประเด็นในการสร้างอารมณ์ขันก็ย่อมจะไม่สามารถ
เห็นความไม่เข้ากัน และเข้าใจมุขตลกได้

๒. ผู้ฟังต้องมีความสามารถที่จะมองเห็นลักษณะที่ไม่เข้ากัน และหาทาง
ออกที่จะอธิบายให้สิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นเข้ากันได้ ความสามารถดังกล่าวเกี่ยวข้องกับ
ความชาญฉลาดและวุฒิภาวะ

^๖ Murray Davis, *What So Funny? The Comic Conception of Culture and Society* (Chicago/London: University of
Chicago Press, 1993), pp. 13-16. อ้างถึงใน ศิริพร ภักดีหาตุข, “อารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทย,” *วารสารภาษาและวรรณคดีไทย* ๒๓
(ธันวาคม ๒๕๔๕): ๕๖.

^๗ เรื่องเดียวกัน, หน้า ๕๖.

^๘ นาริรัตน์ บุญช่วย, “การนำเสนอความตลก,” *ศาสตร์แห่งภาษา* ๕ (สิงหาคม ๒๕๔๐): ๒๖๔.

^๙ Sult, Jerry M, “A Two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons: An information processing analysis,” in
The Psychology of Humor, (eds). Jeffrey H. Goldstein and Paul McGhee (New York: Academic Press, 1972), pp. 81-100.

๓. ผู้ฟังต้องแยกตัวเองออกจากเรื่องนั้น (certain detachment) หรือการวางตัวเป็นกลาง (objectivity) หากผู้ฟังมีส่วนเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ถูกนำมาสร้างอารมณ์ขัน หรือเป็นผู้ที่ตกเป็นเป้าของอารมณ์ขันก็จะไม่รู้สึกรู้ว่าประเด็นนั้นน่าขัน^{๑๑}

สุธา ศาสตร์ ได้ศึกษาเรื่อง การเสนอความตลกด้วยการแสดงออกทางวาจา^{๑๒} โดยนำทฤษฎีแห่งความไม่เข้ากัน (Theory of incongruity) ของ พอล อี. แมคกี (Paul E. McGhee) มาใช้เป็นกรอบในการวิเคราะห์การเสนอความตลกด้วยการแสดงออกทางวาจา พบว่าปัจจัยอย่างหนึ่งของความตลกคือความแตกต่างจากปกติไม่ว่าจะเป็นด้านวาจาหรือร่างกาย แต่ความแตกต่างจากปกติเพียงอย่างเดียวไม่อาจทำให้เกิดความตลกขึ้นได้ เราอาจเห็นความตลกในบางสิ่งได้เหมือนกับผู้อื่นซึ่งแตกต่างจากเราในลักษณะข้างต้น โดยมีเงื่อนไขว่า เรามองเห็นปัจจัย ๒ อย่างในบางสิ่งนั้นเหมือนกันคือ ความผิดจากเกณฑ์ปกติ และความเข้าใจว่าเป็นการเล่น ไม่มีอะไรรุนแรงเกินไป ปัจจัยที่น่าจะเป็นเงื่อนไขสำคัญของความตลก ๒ ประการ ในเมื่อมีความไม่เข้ากันเป็นพื้นฐาน คือ การตีความสิ่งซึ่งไม่เข้ากันอย่างไม่เห็นเป็นความจริง และมีกรอบของการเล่นเป็นเครื่องจำกัดทศนะต่อข้อสนเทศซึ่งกำลังพิจารณาให้เป็นไปในทางตลก

สุธา ศาสตร์ มีความคิดเห็นว่า วาจาเกิดจากหน่วยเล็กที่สุดที่สื่อความหมายได้ คือ คำ คำที่สื่อความหมายด้านสติปัญญานั้น มักจะมีความหมายข้างเคียงแฝงอยู่ด้วย ในภาษาทั่วไปที่ไม่ใช่ภาษาทางวิชาการนิยมใช้คำซึ่งสื่อความหมายได้หลายอย่างและหลายระดับ คำเหล่านี้อาจทำให้เกิดความตลกเมื่อความหมายข้างเคียงถูกดึงไปใช้เป็นความหมายเด่น นอกจากคำแล้ว ก็มีวลีและประโยคซึ่งเป็นหน่วยแสดงลักษณะของความไม่เข้ากันได้มากขึ้น

สุธา ศาสตร์ สรุปว่าการเสนอความตลกด้วยวาจามี ๕ ประเภท ดังต่อไปนี้

๑. การเล่นคำ (pun) ใช้ใน ๒ ลักษณะ อย่างหนึ่งเป็นการเล่นเสียงคำ ๒ คำซึ่งมีเสียงซ้ำกันแต่มีความหมายแตกต่างกันและอาจสะกดต่างกัน เช่น คัน - ครรภ์ มุขตลกชนิดนี้เหมาะสำหรับการเสนอเป็นคำพูดมากกว่าการเขียน อีกอย่างหนึ่งคือคำเดียวแต่มี ๒ ความหมาย เช่น หนุ่มน้อย อาจมีความหมายว่า ชายที่มีอายุน้อย หรือ ชายที่เหลือความหนุ่มอยู่น้อย (แก่แล้ว) ก็ได้ ดังนั้น

^{๑๑} Haig, Robin Andrew, "Chapter 2: Theories of Humor-A Chronological Glimpse," in *The Anatomy of Humor: Biopsychosocial and Therapeuti Perspective*, (Springfield, IL.: Charles C Thomas, 1998). อ้างถึงใน ศิริพร ภักดีหาสุช, "อารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทย," วารสารภาษาและวรรณคดีไทย ๒๓ (ธันวาคม ๒๕๔๕): ๕๗-๕๘.

^{๑๒} สุธา ศาสตร์, "การเสนอความตลกด้วยการแสดงออกทางวาจา," ศาสตร์แห่งภาษา : เอกสารวิชาการ (กรุงเทพมหานคร: ภาควิชาภาษาศาสตร์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๒๕), หน้า ๕๕.

การเล่นคำจึงสามารถแบ่งได้เป็น ๒ ประเภท คือ การเล่นคำพ้องเสียง และการเล่นคำที่สามารถตีความได้หลายนัย

๒. การพูดเล่นคารม (quip) ได้แก่ การตั้งข้อสังเกตหรือตอบโต้โดยมุ่งที่คำเป็นใหญ่ ไม่ใช่เหตุผล เป็นคำกล่าวซึ่งฟังแล้วเราจะรู้สึกได้ว่าแสดงความฉลาดในการพลิกแ่งให้เป็นเรื่องเล่น มุขตลก จำพวกอะไรเอ่ยก็จัดอยู่ในจำพวกนี้ เช่น อะไรเอ่ย ยิ่งคิดยิ่งยาว (ถนน) อะไรตรงข้ามกับ minimum (minidad เพราะ mum ตรงข้ามกับ dad)

๓. การพูดสองแง่ (double entendre) ความหมายสองแง่มีลักษณะเด่นอย่างหนึ่ง คือ อีกแง่มักจะไม่วุฒิกาลักษณะทางวาจาประเภทนี้ที่จริงเป็นการแสดงออก (expression) ไม่ใช่คำพูดคำเดียวดังในกรณีของการเล่นคำ แสดงว่าความหมายที่สองแสดงตัวเมื่อได้บริบทที่เหมาะสม การเล่นคำอีกลักษณะหนึ่งซึ่งน่าจะถือเป็นการพูดสองแง่ในมุมมองกลับคือ คำผวน หรือ anagram คือวิธีทำให้เกิดความหมายใหม่ซึ่งมักไม่วุฒิกาลักษณะเช่นกัน มีตัวอย่างหนึ่งที่ตลกโดยไม่ขาดความสุภาพซึ่งนับว่าหายาก พบในตลกชุดสามเกลอ ของ ป. อินทรปาลิต ตอนสามเกลอรอบอินโดจีน มีนายทหารฝรั่งเศสชื่อ นายพลโก้ดส์บะแรง อันเป็นคำผวนของคำว่า แกงสับประรด

๔. อุปมา (anecdote) ได้แก่ การบรรยายเหตุการณ์ซึ่งจบในตัว มาจากคำกรีกที่มีความหมายว่า ยังไม่ได้เผยแพร่ ตามความจริงมุขตลกในรูปแบบนี้อาจเกิดขึ้นโดยบังเอิญ หรืออาจเป็นการเรียบเรียงก็ได้ มักมีความยาวไม่มาก และอาจจบด้วยตอนสำคัญ เช่น

สุนัขตัวนั้นหน้าตาประหลาดที่สุดเท่าที่ผู้คนในร้านเหล้าเคยพบเห็น และลูก้าประจำที่พูดถึงมันอย่างเป็นทางการสนทนาที่สำคัญ ในที่สุดคนหนึ่งก็เผลอเข้าไปหาเจ้าของสุนัขและกล่าวว่า “หมาของคุณตัวนั้นหน้าตามันโง่งนะ มันดูเป็นไหม” “แน่ละ” เจ้าของตอบ “ฉันพนันคุณ ๕ ปอนด์ว่า เจ้าแลบราดอร์ของผมชนะหมาคุณแน่” ชายคนนั้นกล่าว เจ้าของสุนัขรับพนัน แล้วสุนัขแลบราดอร์ก็ถูกนำมาต่อสู้ หลังจากนั้น ๒๒ วินาที สุนัขแลบราดอร์ก็นอนตายอยู่กับพื้น ชายผู้แพ้พนันมองร่างสุนัขของเขา สายสิริระอย่างเศร้าๆ และกล่าวว่า “หมาของคุณดูเป็นจริงๆ แท้ละ แต่ผมก็ยังคิดว่าหน้าตามันตลกอยู่นั่นเอง” “ใช่” เจ้าของเห็นด้วย “หน้าตามันตลกมากกว่านี้อีกก่อนที่ผมจะโกนขนคอมันออก”

จากตัวอย่างเป็นการบรรยายเหตุการณ์ที่จบในตัวเอง และเป็นการเรียบเรียงที่ทำให้ผู้อ่านเกิดความสงสัย แล้วจบด้วยตอนสำคัญที่ทำให้ผู้อ่านคิดและเข้าใจว่าสุนัขหน้าตาประหลาดตัวนั้นไม่ใช่สุนัข แต่เป็นสิ่งใดที่เจ้าของโกนขนค้อออก ทำให้หน้าตาตลกจนคนในร้านเหล้าเข้าใจผิดว่าเป็นสุนัข

๕. การเยาะเย้ย (satire) รูปแบบนี้อาจเป็นกระบวนการความซึ่งยาวเพียง ๒-๓ ประโยค จนถึงหลายๆ หน้า ส่วนใหญ่แต่งเป็นคำประพันธ์ ที่เป็นร้อยแก้วหรือบทละครก็มี ความคลกทางวาจาในการเยาะเย้ยเป็นวัตถุประสงค์รอง เป็นวิถีทางหนึ่งซึ่งนำไปสู่วัตถุประสงค์หลักคือการเยาะเย้ยความชั่วความเขลาของมนุษย์

๖. การล้อ (parody หรือ burlesque) เป็นการล้อลักษณะเฉพาะตัวของนักเขียนหรือกวี หรือล้อวรรณกรรม ตลอดจนท่าทาง ความคิดของบุคคลในวงกว้างด้วยการเลียนแบบ ถ้าเป็นงานที่จริงจังก็กล่าวให้คลก ถ้าเป็นท่าทางก็ใช้วิธีเสริมขยายให้เกิดความจริงมากๆ อันจะทำให้เกิดความคลกได้เช่นเดียวกัน

๗. ริกมาโรล (rigmarole) เป็นการเล่าเรื่องเพื่อความคลกโดยไม่สนใจเหตุผล หน่วยของวาจาที่ใช้จะต้องยาวพอจะเห็นรายละเอียดซึ่งแปลกและไปกันคนละทาง เช่น เรื่องอะแซมเลอร์เนมด์ ดีไซร์ (A Samlor named Desire) ของ แฮร์รี่ โรลนิก (Harry Rolnick) ดังนี้

ฉากที่ ๒

คลองเตยเป็นรวงผึ้งแห่งธุรกิจวุ่นวายโดยแท้ ขณะที่เรือเครื่องจักรไอน้ำชื่อ “ประสาธ” ทอดสมอและเตรียมเข้าเทียบท่า กรรมกรท่าเรือแต่งกายกะทัดรัดสวมเครื่องแบบเท่ มีเสื้อครึ่งท่อนสีแดง เสื้อหนังสีน้ำทะเล และกางเกงขาสั้นสีเขียวตอง เดินวุ่นไปมา เข็นสินค้ามีเครื่องเทศหายาก ผ้าไหม ลูกจันทน์ และวิฑูทรานซิสเตอร์

ทันใดนั้นหญิงสาวหน้าซีดเขียวท่าทางอิดโรยก็โผล่ออกมาจากห้องเก็บกระเป๋ เธอเดินเขย่งปลายเท้าลงมาตามสะพานไม้ด้วยความสง่างามรูปปั้นของเทพธิดาจีนซึ่งอาจจะมีอายุสักหน่อย แต่ก็ยังมีความอ่อนเยาว์เยี่ยงสาวพรหมจารีซึ่งอาจรักษาไว้ได้ด้วยการบริโภคอาหารสุครที่ประกอบด้วยหมูทอด ถั่วลาย และพายหนูน้าอย่างสม่ำเสมอเท่านั้น

สุภาพบุรุษรูปหล่อวัยกลางคนแต่งเครื่องแบบนายพลเรือแห่งท้องทะเลหลวงยืนคอยเธออยู่บนท่า และขณะที่เธอเข้ามาใกล้ก็จับมือเธอขึ้นมาอย่างสง่างามและจูบมือนั้น

เขาร้องว่า “มิส โอสาร่า เป็นความยินดีอย่างใหญ่หลวงที่เราได้คุณมาอยู่ในบรรดาเคบินของเราตลอดการเดินทางอันเต็มไปด้วยภัยอันตรายนี้ ลูกเรือทุกคนบอกผมว่าอย่างนั้น”

จากตัวอย่างจะเห็นได้ว่าบทประพันธ์นี้มีการบรรยายรายละเอียดที่ไม่เข้ากัน เช่น เครื่องแบบกรรมกรท่าเรือที่กล่าวว่า “เท่” นั้นก็มีการบรรยายลักษณะเครื่องแบบไว้ไม่สอดคล้อง

หรือไม่เห็นว่าเท่าแต่อย่างใด ลักษณะของหญิงสาวที่หน้าตาซีดเซียว ท่าทางอิดโรย เดินเขย่งปลายเท้าก็ไม่สอดคล้องกับที่กล่าวว่าหญิงนั้น “สง่างามดังรูปปั้นของเทพธิดาจีน” และอาหารที่รักษาความอ่อนเยาว์อันประกอบด้วย หมูทอด ถั่วลันเตา และพายหนูนํ้าก็ไม่มี ความสอดคล้องกัน ไม่มีเหตุผลว่าอาหารเหล่านี้จะรักษาความอ่อนเยาว์ได้ เป็นต้น

๘. เอปี้แกรม (epigram) เป็นรูปแบบคำประพันธ์ซึ่งกะทัดรัด มีเพียงบทละ ๒ บรรทัดซึ่งสัมผัสกัน ข้อความที่บรรจุในเอปี้แกรมจึงต้องจบในตัว เหมาะสำหรับเสนอความตลกที่แสดงการเล่นคำ การพลิกแง่ เป็นต้น จึงมีความสัมพันธ์ใกล้ชิดกับการเล่นคำ และการพูดเล่นคารม เช่น

If what you advance , dear Doctor , be true,
That wisdom is sorrow , how wretched are you!

๙. กลอนนिरอรรด (Nonsense verse) ดังที่ชื่อประเภทบอกกล่าว คำประพันธ์ชนิดนี้ไม่มีข้อจำกัดด้านเหตุผล และอาจจะใช้ถ้อยคำชนิดใดก็ได้แม้แต่ที่แต่งขึ้นเอง เช่น คำประพันธ์ที่มีชื่อว่า รับ-อะ-ดึบ-ดึบ (Rub-a-dub-dub (Anonymous))

Rub-a-dub-dub ,
Three men in a tub
And how do you think they got there?
The butcher , the baker ,
The candlestick-maker ,
They all jump out of a rotten potato ,
'Twas enough to make a man stare.

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ก็เสนอแนวความคิดทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขัน โดยเห็นว่าอารมณ์ขันเกิดจากการทำอะไรที่เบี่ยงไปจากมาตรฐานของสังคม และการที่อารมณ์ขันเสนอสิ่งที่ “เบี่ยง” ออกไปจากความหมายที่เป็นมาตรฐาน หรือที่เข้าใจกันว่าเป็นความหมาย “ปกติ” ทำให้อารมณ์ขันยืนอยู่ระหว่างความปกติและความผิดปกติ ความมีอารยธรรมและความป่าเถื่อน คนดีกับคนบ้า และข้อสำคัญ ระหว่างความมีกฎเกณฑ์กับความไร้กฎเกณฑ์ บรรดานักเล่านิทานตลกคือผู้ที่สามารถ “เล่น” กับความหมายในชีวิตประจำวันของเรา เสียงหัวเราะทำให้กฎเกณฑ์บางอย่างสลายไป และการมองความเป็นจริงทางสังคมแตกต่างจากที่เคยเป็นอยู่เดิม อารมณ์ขันอาจก่อให้เกิดการตั้งคำถาม

เกี่ยวกับคุณค่าของสิ่งต่างๆ รอบตัวเราได้ และบางครั้งก็ทำให้เกิดความสงสัยว่าอะไรคือพื้นฐานของสิ่งที่เชื่อกันว่าเป็นความจริง^{๑๒}

อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์ ได้เสนอตรรกะของเรื่องตลกไว้ว่าเรื่องตลกเกิดขึ้นจากการเล่นกับความหมาย รูปแบบต่างๆ คือการทำให้เรื่องที่เสนอคิดไปจากความคาดหมายโดยทั่วไป เรื่องตลกมักจะเอาเรื่องราวต่างๆ มาล้อเลียนทำให้ความหมายเปลี่ยนไป หรือกลับหน้าเป็นหลังเสีย ซึ่งเรื่องธรรมดาๆ ก็กลายเป็นเรื่องตลกขึ้นมาได้ ความหมายที่เรากล่าวถึงในที่นี้หมายถึงระบบสัญลักษณ์ต่าง อาทิ ภาษา คนตรี การแต่งกาย และกิริยาท่าทางที่เป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความคิดและอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลและของสังคมโดยส่วนรวม ระบบความหมายหรือสัญลักษณ์นี้มีแบบแผนเฉพาะของตนเองซึ่งอาจเรียกได้ว่าเป็นสถาบันที่ประกอบด้วยกฎเกณฑ์ต่างๆ สมาชิกของสังคมจะเข้าใจ และสามารถใช้สัญลักษณ์เหล่านี้ก็ต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้ในวัฒนธรรมนั้นๆ โดยทั่วไปแล้วการเรียนรู้แบบแผนของสถาบันทางสังคมเป็นการบ่มเพาะให้สมาชิกประพฤติปฏิบัติตามแบบแผนที่วางไว้ แต่ในขณะที่เดียวกันก็มีสมาชิกที่ขบถ หรือเบี่ยงเบนออกไปนอกกฎเกณฑ์อยู่เสมอๆ ซึ่งทำให้ต้องมีการปรับแบบแผนอยู่เป็นระยะๆ ดังนั้นเรื่องของอารมณ์ขันจึงเหมือนกับการเล่นเกม แต่ละฝ่ายต้องเข้าใจกฎเกณฑ์จึงจะเล่นกันได้ หากมีฝ่ายหนึ่งไม่เข้าใจหรือไม่รับรู้กฎเกณฑ์ เรื่องที่คิดว่าจะตลกก็อาจแปรเปลี่ยนเป็นการดูหมิ่นกันได้ นอกจากนี้ อุบลรัตน์ยังได้สรุปการเล่นกับความหมายเพื่อให้เกิดอารมณ์ขันไว้ ๕ ประเภท คือ การเล่นตลกกับภาษา การเล่นตลกกับสามัญสำนึก การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน และการเล่นตลกกับกลไกของชีวิต

๑. การเล่นตลกกับภาษา คือ การนำเอาโครงสร้างเดิมของภาษา เช่น รูปประโยค หรือกลุ่มคำมากลับเสียใหม่ จากซ้ายไปขวา หรือขวาไปซ้าย เนื่องจากโดยทั่วไปการใช้ภาษาจะมีไวยากรณ์และรูปประโยคคอยกำกับให้เป็นแบบแผนเดียวกัน เมื่อไรก็ตามที่เราพูดถึงไปจากแบบแผนที่กำหนดไว้ สิ่งที่เราพูดจะกลายเป็นเรื่องน่าขันไปทันที

๒. การเล่นตลกกับสามัญสำนึก เป็นการล้อเลียนเรื่องที่เราเข้าใจกันว่าเป็นเรื่องของสามัญสำนึก ซึ่งในสังคมต่างๆ จะมีกฎเกณฑ์ว่าเรื่องใดสามารถพูดคุยกันได้อย่างเปิดเผย และเรื่องใดบ้างเป็นเรื่อง 'ต้องห้าม' หรือเป็นเรื่องเพื่อฝันที่เป็นจริงไปไม่ได้ กฎเกณฑ์เหล่านี้เป็นที่รับรู้กันโดยทั่วไปจนกลายเป็นสามัญสำนึกของสมาชิกในสังคมนั้น การเล่นตลกกับสามัญสำนึกนี้จึงเป็นการแหวกกฎเกณฑ์ต่างๆ ที่รู้อยู่แล้วว่าเป็นไปไม่ได้ โดยเล่นกับความคิดที่ โง่ หรือ บ้า มากๆ หรือเล่นตลกโดยการใช้ตรรกะแบบฉลาดแกมโกง

^{๑๒} อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์, อารมณ์ขันในสื่อมวลชน (กรุงเทพมหานคร: โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนามนุษยศาสตร์,

๓. การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึก หรือ black humour เป็นการนำเอาเรื่องเกี่ยวกับ ความตาย ความเจ็บป่วย หรือความรู้สึกในเรื่องเพศที่เราเก็บซ่อนไว้ในส่วนลึกออกมาเสนอในอีก แง่มุมหนึ่ง เรื่องเหล่านี้มักเป็นเรื่องต้องห้าม เป็นเรื่องแสดงหรือเรื่องที่ค่อนข้างละเอียดอ่อน ซึ่งมนุษย์เรียนรู้วิธีการแสดงออกเกี่ยวกับอารมณ์ความรู้สึกจากวัฒนธรรม เป็นต้นว่า อารมณ์รักจะมีการแสดงออกแบบหนึ่ง อารมณ์เศร้าเสียใจก็มีการแสดงออกอีกแบบหนึ่ง เราเรียนรู้ว่าในงานศพ เราควรแสดงสีหน้าเศร้าหรือเคร่งขรึม ไม่หัวเราะต่อกระซิกกัน เพราะไม่ว่าจะเป็นอารมณ์รัก เสียใจ ดีใจ หรือโกรธ สังคมมีแบบแผนที่กำหนดไว้แล้วว่าควรจะมีการแสดงออกอย่างไร แต่ การเล่นตลกกับอารมณ์ความรู้สึกจะนำเอาสิ่งที่เชื่อว่าเป็นการแสดงออกที่ถูกที่ควรมาล้อเลียน ซึ่งบางครั้งแทนที่จะตลก ก็อาจกลายเป็นตอกย้ำความเจ็บปวด

๔. การเล่นตลกกับเรื่องในชีวิตประจำวัน เป็นการหยิบเอาเรื่องรอบตัวขึ้นมาล้อเลียน ไม่ว่าจะ เป็นเรื่องในครอบครัว เรื่องระหว่างมิตรสหาย เรื่องศิลปวัฒนธรรม หรือเรื่องการเมืองที่ทุกคน มีประสบการณ์ร่วมในชีวิตประจำวัน วิธีการเล่นตลกกับเหตุการณ์เหล่านี้ทำได้หลายรูปแบบขึ้นอยู่กับเจตนาของเจ้าของอารมณ์ขันว่าต้องการเล่นตลกแบบจ้อวุด หรือว่าต้องการล้อเลียนอย่างเบาๆ เพื่อหยอกเย้า หรือเสียดสีรุนแรง

๕. การเล่นตลกกับกลไกของชีวิต คือ การทำให้แบบแผนที่ซ้ำซากเหมือนหนึ่งการทำงานของเครื่องจักรเกิดอาการสะดุด หรือหันเหไปจากทิศทางที่คาดเอาไว้ การเล่นกับระบบความหมาย ต่างๆ กับอารมณ์ความรู้สึก รวมทั้งกับแบบแผนที่ซ้ำซากในสังคม นอกจากจะเป็นเรื่องของ ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว ยังเป็นส่วนหนึ่งของการแก้ปัญหาของมนุษย์เมื่อต้องเผชิญหน้ากับ เหตุการณ์ที่ไม่คาดฝัน เช่น การแข่งพายเรือของประชาชนในย่านสุขุมวิทในคราวน้ำท่วมกรุงเทพฯ พ.ศ. ๒๕๒๖ เป็นการแก้ปัญหาด้วยการใช้อารมณ์ขัน เป็นต้น

ศิริพร ภักดีผาสุข นำแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันมาศึกษาเรื่องอารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทย^{๑๑} พบว่ากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทยนั้นสามารถแบ่งได้เป็น ๒ กลุ่มหลัก คือ กลวิธีทางด้านเนื้อหา และกลวิธีทางด้านภาษา

กลวิธีทางด้านเนื้อหา คือ การสร้างเนื้อหาที่ก่อให้เกิดความไม่เข้ากันซึ่งทำให้เกิดอารมณ์ขัน กลวิธีทางด้านเนื้อหาที่ทำให้เกิดอารมณ์ขันประกอบด้วย

๑. การหักมุม คือ การเบี่ยงประเด็นหรือบิดเบือนเรื่องจากแนวหรือกรอบที่ควรจะเป็น ผลที่ตามมาคือเกิดความไม่เข้ากันระหว่างสิ่งที่คาดว่าควรจะเป็นกับเรื่องหรือประเด็นที่ถูกบิดไป

๒. การผูกเรื่องที่ไม่เกี่ยวข้องกันโดยตรงเข้าด้วยกัน คือ การนำเรื่อง ๒ เรื่องหรือประเด็น ๒ ประเด็นซึ่งโดยปกติแล้วไม่ได้มีความสัมพันธ์กันโดยตรงมาประสานเข้าด้วยกัน ทั้งนี้เกิดจาก

^{๑๑} ศิริพร ภักดีผาสุข, "อารมณ์ขันในการ์ตูนการเมืองไทย," วารสารภาษาและวรรณคดีไทย ๒๓ (ธันวาคม ๒๕๔๕): ๘๖-๑๑๕.

การที่นักเขียนการ์ตูนมองเห็นแง่มุมหรือตรรกะบางอย่างที่สามารถเชื่อมโยงเรื่องทั้งสองเข้าด้วยกันได้ ผลที่ได้จากการผูกเรื่องหรือประเด็นซึ่งไม่ได้เกี่ยวข้องกัน โดยตรงเข้าด้วยกันนั้นก่อให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างเรื่องหรือประเด็นเหล่านั้น เมื่อผู้อ่านพิจารณาเรื่องหรือประเด็นที่นำมาผูกเข้าด้วยกันก็จะเห็นความไม่เข้ากันซึ่งก่อให้เกิดอารมณ์ขันตามมา

๓. การล้อคำพูดของนักการเมือง คือ การยกคำพูดที่นักการเมืองเคยกล่าวไว้และเป็นคำพูดที่เป็นที่รับทราบในวงกว้างมาล้อ โดยการเพิ่มเติมหรือเปลี่ยนแปลงเนื้อความ กลวิธีดังกล่าวก่อให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างเนื้อความเดิมที่เป็นคำกล่าวของนักการเมืองกับเนื้อความใหม่ในเชิงยั่วล้อที่นักเขียนการ์ตูนสร้างขึ้น ทำให้เกิดอารมณ์ขัน

ส่วนกลวิธีทางด้านภาษาในการสร้างอารมณ์ขันนั้น เป็นการจัดการกับองค์ประกอบทางด้านภาษาในระดับต่างๆ และแง่มุมต่างๆ เพื่อสร้างความไม่เข้ากัน กลวิธีทางด้านภาษาประกอบด้วย

๑. การเล่นกับความกำกวมทางภาษา คือ การที่หน่วยทางภาษาหน่วยหนึ่งสามารถตีความได้มากกว่าหนึ่งความหมาย

๒. การใช้อุปลักษณะแบบแหวกแนวที่พบในการวิจัยนี้ คือ การเปรียบเทียบที่มีการเลือกใช้แบบเปรียบเทียบที่ต่างไปจากที่ใช้กันอยู่โดยทั่วไป และการเลือกใช้แง่มุมในการเปรียบเทียบที่แปลกและแตกต่างไปจากขนบหรือสิ่งที่คนทั่วไปนึกถึง อาจกล่าวได้ว่าเป็นการเปรียบเทียบโดยใช้คุณสมบัติที่ไม่โดดเด่นมาเชื่อมโยงแบบเปรียบกับสิ่งถูกเปรียบ ความแหวกแนวของการใช้แบบเปรียบเทียบและแง่มุมในการเปรียบดังกล่าวทำให้อุปลักษณะนั้นแหวกแนว หรือเบี่ยงจากการใช้อุปลักษณะแบบตามขนบ และก่อให้เกิดความไม่เข้ากันขึ้น ความไม่เข้ากันดังกล่าวทำให้เกิดอารมณ์ขันตามมา

๓. การใช้ถ้อยคำนัยผกผัน คือ การใช้ภาษาเพื่อประชดประชัน เพื่อสร้างความกำกวม และเพื่อสร้างความขบขัน

๔. การกล่าวเกินจริง คือ การกล่าวถ้อยคำที่เนื้อหาเกินจากความเป็นจริง การกล่าวเกินจริงสามารถสร้างอารมณ์ขันได้เพราะสามารถทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างถ้อยคำที่กล่าวกับสภาพความเป็นจริงของเหตุการณ์หรือสิ่งที่กล่าวถึง

จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการสร้างอารมณ์ขันจากคำอธิบายของผู้ศึกษาด้านอารมณ์ขัน ผู้วิจัยสรุปแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันที่ก่อให้เกิดอารมณ์ขันได้ดังนี้

๑. ความไม่เข้ากันเกิดจากการที่สิ่งนั้นเบี่ยงเบน หรือแหวกออกมาจากระบบที่มีความเป็นแบบแผน หรือเกณฑ์ปกติ หรือมาตรฐานของความเป็นปกติที่รับรู้กันในสังคม ทำให้เกิดการพลิกความคาดหมาย และผู้ฟัง ผู้อ่าน หรือผู้ชมมองเห็นลักษณะที่ไม่เข้ากันอันเกิดจากการเบี่ยงเบนหรือการแหวกออกมาจากกฎเกณฑ์นั้น ๆ แล้วสามารถอธิบายหรือเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้

๒. ความไม่เข้ากันจะต้องอยู่ในกรอบของการเล่น ไม่ใช่เรื่องจริงจัง หรือมีผลกระทบต่อชีวิตจริง และผู้ฟัง ผู้อ่าน หรือผู้ชมจะต้องวางตัวเป็นกลางคือไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ถูกนำมาสร้างอารมณ์ขันหรือเป็นผู้ที่ตกเป็นเป้าของอารมณ์ขัน

๖.๒ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น

เมื่อนำแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันที่ผู้วิจัยสรุปไว้ข้างต้นมาใช้ในการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น พบว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับนี้มีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน ๓ วิธีหลักๆ ได้แก่ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา และกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันทั้ง ๓ วิธีนี้มีพื้นฐานมาจากแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันอันเกิดจากการดัดแปลงให้สิ่งนั้นเบี่ยงเบนออกไปจากกฎเกณฑ์หรือมาตรฐานปกติ โดยผู้เขียนการ์ตูนได้ดัดแปลงเนื้อหาของวรรณกรรมสามก๊ก และใช้ภาษาและภาพที่เบี่ยงเบนหรือแหวกออกไปจากมาตรฐานปกติที่รับรู้กันในสังคม ทำให้เกิดความไม่เข้ากัน เมื่อผู้อ่านการ์ตูนมองเห็นความเบี่ยงเบนของสิ่งที่ไม่เข้ากัน และสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะก่อให้เกิดอารมณ์ขัน

๖.๒.๑ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหาเป็นการสร้างอารมณ์ขันด้วยการสร้างความไม่เข้ากันให้เกิดขึ้นในเนื้อหาของเรื่องสามก๊ก โดยเนื้อหาในบทนี้หมายรวมถึงองค์ประกอบทางด้านเนื้อหาทั้งหมดในการ์ตูนสามก๊ก ทั้งเนื้อเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา และฉาก ผู้วิจัยพบว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา ๕ วิธี ได้แก่ การนำเรื่องของสังคมปัจจุบันเข้าไปแทรกในเรื่องสามก๊ก การเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊กเข้าไปในเรื่องสามก๊ก การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องสามก๊ก การเพิ่มฉากสมัยปัจจุบัน เข้าไปในเรื่องสามก๊ก และการเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนเข้าไปในเรื่องสามก๊ก ดังตัวอย่างต่อไปนี้

๖.๒.๑.๑ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการนำเรื่องของสังคมปัจจุบันแทรกเข้าไปในเรื่องสามก๊ก

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีการนำเรื่องของสังคมปัจจุบันแทรกเข้าไปในเรื่องสามก๊กเป็นจำนวนมาก เรื่องของสังคมปัจจุบัน คือ เรื่องราว เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมสมัยปัจจุบัน ซึ่งอาจเกี่ยวพันกับสังคม การเมือง หรืออาจเป็นการใช้ถ้อยคำที่รับรู้กันในสังคมปัจจุบัน การนำเรื่องของสังคมปัจจุบันแทรกเข้าไปในเรื่องสามก๊กก็เพื่อให้การ์ตูนสามก๊กเป็นการ์ตูนที่มีความร่วมสมัย เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้อ่านที่อยู่ในบริบทของสังคมวัฒนธรรมสมัย

ปัจจุบัน การนำเรื่องของสังคมปัจจุบันแทรกเข้าไปในเรื่องสามก๊กนั้น ผู้เขียนการ์ตูนจะนำเรื่องราวหรือเหตุการณ์ต่างๆ แทรกไว้ในคำพูดหรือบทสนทนาของตัวละคร หรือแทรกไว้ในฉากที่ล้อเลียนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ตัวอย่างเช่น

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๑ โจรโทกผ้าเหลือง ผู้เขียนการ์ตูนได้เพิ่มบทสนทนาตอนที่ขันที่รายงานเรื่องโจรโทกผ้าเหลืองให้พระเจ้าเลนเต้ทรงทราบ พระเจ้าเลนเต้ทรงไม่สนพระทัย แต่เมื่อทรงทราบว่าเหตุการณ์โจรโทกผ้าเหลืองจะทำให้ผ้าเหลืองที่ใช้ตัดฉลองพระองค์ขาดแคลนจึงได้ร้อนพระทัย ก่อนที่จะมีพระราชโองการให้บรรดาหัวเมืองต่างๆ ปราบโจรโทกผ้าเหลือง บทสนทนาที่เพิ่มเข้ามามีดังนี้

- | | |
|---------------|--|
| ขันที่ | : ขอเดชะ เดียวก๊ก ช่องสุ่มกำลังเป็นกลุ่มโจร โทกผ้าเหลืองเที่ยวก่อความวุ่นวายจนเดือดร้อนไปทั่วแผ่นดิน |
| พระเจ้าเลนเต้ | : โจร โทกผ้าเหลือง มันพวกโจรกระจอก ที่หลังอย่าเอามารายงานให้ระคายหูข้ารู้ม้วย |
| ขันที่ | : โจร โทกผ้าเหลืองกระจอก แล้วโจรไหนจะสำคัญล่ะเพ้อ |
| พระเจ้าเลนเต้ | : ถ้าเป็นโจรหม่มผ้าเหลืองค่อยมารายงานข้า |

บทสนทนาในการ์ตูนสามก๊กตอนนี้กล่าวถึง “โจรกระจอก” ซึ่งเป็นการล้อเลียนคำพูดของ พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร อดีตนายกรัฐมนตรีที่เคยให้สัมภาษณ์ว่าโจรได้เป็นโจรกระจอก นอกจากนี้ยังกล่าวถึง “โจรหม่มผ้าเหลือง” ซึ่งเป็นคำที่รับรู้กันในสังคมปัจจุบันว่าหมายถึง “พระที่ประพฤติตนไม่อยู่กฎของสงฆ์” เมื่อเปลี่ยนคำว่า “โทก” เป็น “หม่ม” ทำให้ความหมายของคำแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง บทสนทนาของพระเจ้าเลนเต้กับขันที่ในตอนนี้นี้จึงเป็นการนำเรื่องของสังคมสมัยปัจจุบันซึ่งมีทั้งเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับอดีตนายกรัฐมนตรี และคำที่รับรู้กันในสังคมปัจจุบัน เรื่องราวของสังคมปัจจุบันที่แทรกเข้าไปในเรื่องสามก๊กนั้นเป็นเรื่องที่ผู้อ่านไม่ได้คาดหวังว่าจะพบในบทสนทนาของตัวละครในเรื่องสามก๊ก และทำให้เรื่องสามก๊กเบี่ยงเบนไปจากที่ควรจะเป็น เมื่อผู้อ่านเข้าใจความหมายของคำที่นำมาใช้ และสามารถเชื่อมโยงไปถึงเรื่องราวของสังคมปัจจุบันที่เกี่ยวข้องได้ก็จะเห็นความเข้ากัน และเกิดอารมณ์ขัน

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๑๐๒ เดียวสงมอบแผนที่ เดียวสงพูดเสถวนจะนำเมืองเสถวนไปมอบให้โจโฉ แต่เห็นว่าโจโฉหยิ่งจองหองจึงมาหาเล่าปี่ ขงเบ้งให้จัด

เสียงต้อนรับเที่ยวสงอย่างดี ก่อนลากลับเที่ยวสงจึงได้มอบแผนที่เสฉวนให้เล่าปี่เพื่อให้เล่าปี่เข้ายึดเสฉวน ดังบทสนทนาต่อไปนี้

เที่ยวสง : ซ้ำรักในน้ำใจอันสูงส่งของท่าน จึงขอมอบที่เค็ดนี้ให้

เล่าปี่ : เลขเค็ด

เที่ยวสง : มิได้ๆ นี่เป็นแผนที่ของเสฉวนโดยละเอียด บอกกระยะทางและส่วนกว้างส่วนแคบของทาง แสดงภูเขาและลำน้ำที่อันตรายไว้โดยตลอด บอกแหล่งเสบียง ฉางข้าวและคลังเงินอย่างถี่ถ้วน ท่านดูแผนที่นี้แล้วก็จะเข้าเสฉวนได้โดยสะดวก

เล่าปี่ : โอ้วว้าว... ขายชาติ ขายชาติชัดๆ

เที่ยวสง : ท่านว่าอะไรนะ

เล่าปี่ : ข้าว่าเป็นบุญของชาติแล้ว

บทสนทนาในการ์ตูนสามก๊กตอนนี้มีคำพูดที่รับรู้กันในสังคมปัจจุบันคือ “เลขเค็ด” ซึ่งเป็นคำที่เข้าใจกันดี และมีความหมายเกี่ยวข้องกับการเสี่ยงโชค การที่เที่ยวสงกล่าวถึงที่เค็ดแล้วเล่าปี่กลับคิดถึงเลขเค็ดนั้น เป็นการใช้คำที่เขียนใกล้เคียงกันแต่ความหมายแตกต่างกันมาทำให้เกิดความขบขันจากความหมายของคำทั้งสองที่ไม่เข้ากันนั้น นอกจากนี้ การที่เล่าปี่บอกว่าเที่ยวสง “ขายชาติ” ก็เป็นการใช้คำที่รับรู้กันในสังคมปัจจุบัน และตรงกับพฤติกรรมของเที่ยวสงที่ทรยศต่อนายวางแผนจะยกเมืองเสฉวนให้แก่เล่าปี่ ซึ่งในเรื่องสามก๊กมิได้กล่าวว่าเที่ยวสงเป็นคนทรยศ หากแต่เป็นการรู้จักเลือกนาย รู้จักเลือกคนดีมาปกครองบ้านเมือง โดยให้เหตุผลว่าเล่าเจี้ยงเจ้าเมืองเสฉวนนั้นไร้สติปัญญา แต่ผู้เขียนการ์ตูนมีทัศนะที่แตกต่างออกไป และได้แสดงทัศนะของตนเองผ่านบทสนทนาของตัวละครเล่าปี่ การเบี่ยงเบนบทสนทนาของตัวละครในตอนนี้ทำให้เกิดการพลิกความคาดหมาย เพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดหวังว่าเล่าปี่จะพูดถึงเลขเค็ด และว่าเที่ยวสงขายชาติ แต่เมื่อเที่ยวสงถามอีกครั้ง เล่าปี่ก็กลับบอกว่า “เป็นบุญของชาติ” ซึ่งมีความหมายต่างกันโดยสิ้นเชิง การเบี่ยงเบนบทสนทนาในตอนนี้จึงทำให้เกิดความไม่เข้ากันของบทสนทนาที่ควรจะเป็นกับบทสนทนาที่ผู้เขียนการ์ตูนเบี่ยงเบนไป และเมื่อผู้อ่านเห็นความไม่เข้ากันและสามารถเชื่อมโยงความหมายของสิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะทำให้เกิดอารมณ์ขัน

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๕๐ เล่าปี่เข้าพึ่งโจโฉ เที่ยวหุยไปขโมยม้าของลิโป้ เล่าปี่กับลิโป้จึงผัดใจกัน ลิโป้ล้อมเมืองเสียวพ่ายของเล่าปี่ไว้ ชุนเขียนจึงเสนอให้เล่าปี่หนีไปพึ่งโจโฉ เที่ยวหุยอาสาตีฝ่าวงล้อมพาเล่าปี่หนีไป ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กได้เพิ่มฉากบรรลือสาส์นระเบิดที่กระเบิดด้วยโทรศัพท์ หรือ “คาร์บอมบ์” โดยให้เที่ยวหุยอาสาพาเล่าปี่ฝ่าวงล้อม

ออกไป เล่าปี่ก็บอกว่าจะไม่ยอมให้เตียวหุยไปเสี่ยงตายอย่างนั้นเด็ดขาด เตียวหุยจึงว่าไม่เสี่ยงเลย คนมีวิธีคือแอบเอารถบรรทุกระเบิดไปจอดแล้วก็กดโทรศัพท์ จากนั้นก็ปรากฏภาพมือกำลังกดโทรศัพท์ทำให้รถระเบิด แล้ว ๓ พี่น้องก็หนีออกไปได้ ฉากที่มีรถบรรทุกทุกคืนระเบิดนี้เป็นการล้อเลียนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ที่มีการนำคาร์บอนมาใช้ในการก่อการร้ายในภาคใต้ และข่าวการลอบสังหาร พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร ที่มีการใช้คาร์บอนในการลอบสังหาร คาร์บอนจึงเป็นวิธีการก่อการร้ายที่รู้จักกันดีในสังคมปัจจุบัน การเรื่อนำคาร์บอนมาแทรกในฉากเรื่องสามก๊กทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างฉากที่ควรจะเป็นกับฉากที่ผู้เขียนเขียนขึ้นมาให้มีความเป็นปัจจุบัน และทำให้ผู้อ่านเกิดการพลิกความคาดหมาย เพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดคิดว่าในสมัยสามก๊กจะมีการใช้คาร์บอนสู้รบกัน ดังภาพ



จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีการสร้างอารมณ์ขันด้วยการนำเรื่องของสังคมปัจจุบันแทรกเข้าไปในเรื่องสามก๊ก โดยอาจแทรกไว้ในคำพูดของตัวละคร หรือแทรกไว้ในฉากที่ล้อเลียนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน เรื่องของสังคมปัจจุบันที่นำมาแทรกในเรื่องสามก๊กอาจมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องการเมือง สังคม หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสมัยปัจจุบัน อาจมีคำพูดซึ่งเป็นที่รับรู้อันในสังคมปัจจุบัน ทำให้การ์ตูนสามก๊กมีความร่วมสมัย แต่การนำเรื่องของสังคมปัจจุบันมาแทรกในเรื่องสามก๊กก็เป็นการเบี่ยงเบนเรื่อง

สามก๊กเดิมให้แหวกไปจากที่ควรจะเป็น ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างเรื่องสามก๊กเดิมกับเรื่อง
ของสังคมปัจจุบันที่ผู้เขียนการ์ตูนแทรกเข้าไปในเรื่องสามก๊ก และผู้อ่านสามารถเห็นความไม่เข้า
กันที่เกิดขึ้นได้อย่างชัดเจน ทำให้เกิดอารมณ์ขันขึ้น แต่การสร้างอารมณ์ขันด้วยนำเรื่องของสังคม
ปัจจุบันแทรกเข้าไปในเรื่องสามก๊กนั้นอยู่ในกรอบการเล่นของสื่อประเภทการ์ตูน ที่ทำให้เรื่อง
จริงจึงกลายเป็นเรื่องไม่จริงจัง จึงสร้างอารมณ์ขันได้โดยไม่ทำให้ผู้อ่านเกิดการเข้าใจผิด

**๖.๒.๑.๒ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊กเข้าไป
ในเรื่องสามก๊ก**

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีการเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊กเข้า
ไปในเรื่องสามก๊กว่าบ่อยครั้ง ตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊กที่เพิ่มเข้าไปในั้น อาจเป็นตัวละคร
ในสังคมปัจจุบัน หรือเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงในปัจจุบัน ตัวละครในจินตนาการของผู้เขียนการ์ตูน
และตัวละครที่มาจากภาพยนตร์จีน ตัวอย่างเช่น

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๑๒๕ แสหัวเอียนตายคาสนามรบ
แสหัวเอียนทำศึกกับสองตง หวดเจ้งเสนอให้ยึดเขาสูงด้านตะวันตกของเขาเตงกุนตันซึ่งมองเห็นภูมิ
ประเทศโดยรอบได้อย่างชัดเจน สองตงเห็นด้วยและนำทหารบุกยึดในเวลาตีสองคืนนั้น เมื่อ
แสหัวเอียนรู้ว่าสองตงยึดยอดเขาด้านตะวันตกได้ก็โกรธแค้น นำทหารมาทำรบ ผู้เขียนการ์ตูนได้
เพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊ก ด้วยการเพิ่มตัวละครผีจีนโบราณมารายงาน แสหัวเอียนว่า
ยอดเขาด้านตะวันตกของเขาเตงกุนตันถูกข้าศึกยึดไปแล้ว แสหัวเอียนเห็นผีแล้วก็บอกว่า “ลวจะ
ตกใจกับไอ้ผีตัวนี้ หรือยอดเขาโค่นยึดคิดล่ะ” แล้วก็คิดว่า “นี่เรื่องสามก๊ก สำคัญเรื่องการศึก
ก่อน” ผีเห็นว่าแสหัวเอียนไม่ตกใจแล้วก็กระโดดกลับไป แสหัวเอียนจึงเยาะเย้ยว่า “มาคิดก็คิด
แหวกกลับไปสิ” การเพิ่มตัวละครในตอนนี้เป็นดังภาพ





การเพิ่มตัวละครในการ์ตูนสามก๊กตอนนี้เป็นการนำตัวละครฝิจินที่พบเห็นได้ในภาพยนตร์จีนสมัยปัจจุบันเพิ่มเข้ามาในเรื่องสามก๊ก นอกจากนี้ยังเป็นการต่อร่องระหว่างวัฒนธรรมเก่ากับวัฒนธรรมใหม่ที่ปรากฏชัดเจนในคำพูดของเสี่ยวเอี้ยนที่ว่า “นี่เรื่องสามก๊ก สำคัญเรื่องการศึกษา” เป็นการแสดงให้เห็นว่าขณะที่ผู้เขียนการ์ตูนมีการต่อร่องให้เรื่องสามก๊กมีความทันสมัยและลดความเคร่งขรึมจริงจังในเรื่องสามก๊กลง แต่ก็ยังตระหนักว่าตนกำลังถ่ายทอดเรื่องสามก๊กให้ผู้อ่าน และเรื่องสามก๊กนั้นเรื่องการศึกษาที่สำคัญที่สุด แต่การเพิ่มตัวละครในตอนนี้ก็ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างตัวละครในเรื่องสามก๊กเดิมกับตัวละครที่ผู้เขียนการ์ตูนเพิ่มเข้ามา และผู้อ่านย่อมไม่คาดคิดว่าจะมีฝิจินมารายงานข่าวศึกให้เสี่ยวเอี้ยนรู้ เมื่อมีฝิจินเข้ามาทำให้ผู้อ่านคาดหวังว่าเสี่ยวเอี้ยนจะต้องตกใจกลัวผี แต่ผู้เขียนการ์ตูนกลับให้เสี่ยวเอี้ยนสนใจเรื่องการศึกษามากกว่าที่จะกลัวผี แล้วยังเบอะเขี่ยผีอีกด้วย พฤติกรรมของเสี่ยวเอี้ยน สร้างความไม่เข้ากันระหว่างสิ่งที่คาดว่าจะเกิดขึ้นกับสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในการ์ตูนสามก๊ก ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขุ่น

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรณวิเสศ ตอนที่ ๓๕ เล่าปี่รับตำแหน่ง โตเกียวเจ้าเมืองซีจิวป่วยหนักจึงเรียกเล่าปี่เข้าพบ โตเกียวมอบเมืองซีจิวให้เล่าปี่ปกครองแล้วก็เสียชีวิต ผู้เขียนการ์ตูนได้เพิ่มตัวละครนางพยาบาลสาวสวยแต่งชุดพยาบาลสมัยปัจจุบันนำยามาให้โตเกียว พอโตเกียวเห็นนางพยาบาลสาวก็เกิดอาการเลือดกำเดาไหล ช็อกและถึงแก่ความตาย ดังภาพ



ตัวละครนางพยาบาลสาวที่นำมาให้โตเกียวนี้เป็นการเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊ก ด้วยการให้ตัวละครนางพยาบาลสาวสวย แต่งกายสมัยปัจจุบันนำมาให้โตเกียว ตัวละครที่เพิ่มเข้ามามีส่วนทำให้โตเกียวเสียชีวิต เพราะผู้เขียนการ์ตูนเปลี่ยนวิธีการเสียชีวิตของโตเกียวจากการป่วยตายเป็นการช็อกตายเพราะเห็นนางพยาบาลสาวสวย ซึ่งในเรื่องสามก๊กไม่มีเนื้อเรื่องส่วนนี้ แต่ผู้เขียนการ์ตูนเพิ่มตัวละครตัวนี้เข้ามาเพื่อต่อรองให้การ์ตูนสามก๊กมีความร่วมสมัย และทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างตัวละครในเรื่องสามก๊กเดิมกับตัวละครที่ผู้เขียนการ์ตูนเพิ่มเข้ามา ทำให้ผู้อ่านเกิดการพลิกความคาดหมาย เพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดคิดว่าเรื่องสามก๊กจะมีตัวละครนางพยาบาลสาวสวย และไม่คาดคิดว่าโตเกียวจะช็อกตายเพราะเห็นนางพยาบาลสาว เมื่อผู้อ่านเห็นความไม่เข้ากันและสามารถเชื่อมโยงความไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะทำให้เกิดอารมณ์ขัน

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๘๕ ตีชิงตำกุน จิวอี้ทำสัญญากับเล่าปี่ ขงเบ้งว่าจะยกทัพไปชิงเมืองลำกุน หากชิงไม่สำเร็จจะให้เล่าปี่ยกทัพไปตีแทน โจหยินแกล้งทิ้งเมืองหนีล่อให้จิวอี้เข้าเมือง แล้วให้ทหารที่ซ่อนอยู่ในเมืองระดมยิงเกาทัณฑ์ลงมา จิวอี้ถูกเกาทัณฑ์

ได้รับบาดเจ็บ ผู้เขียนการ์ตูนได้เพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊ก ด้วยการเพิ่มตัวละครหมอนี่ที่มีลักษณะล้อเลียนแพทย์หญิงคุณหญิงพรทิพย์ โรจนสุนันท์ ในมือถือมีดผ่าตัด จิวอี้เห็นหมอนี่แล้วก็ตกใจกลัว และพูดว่า “ยัง! ผมยังไม่ตายจะชันสูตรเลยอะ” ตัวละครหมอนี่ที่เพิ่มเข้ามา และกิริยาอาการของจิวอี้เป็นดังภาพ



การเพิ่มตัวละครหมอนี่ที่มารักษาจิวอี้เป็นการเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊กเข้าไปในเรื่องสามก๊ก ด้วยการให้มีตัวละครที่มีลักษณะคล้ายบุคคลที่มีชื่อเสียงในสมัยปัจจุบัน หรือเป็นการล้อเลียนบุคคลในสังคมปัจจุบัน คือ แพทย์หญิงคุณหญิงพรทิพย์ โรจนสุนันท์ ซึ่งเป็นแพทย์ที่มีชื่อเสียงด้านการชันสูตรศพเข้ามาในเรื่องสามก๊ก แสดงให้เห็นการต่อรอยระหว่างวัฒนธรรมเก่ากับวัฒนธรรมใหม่ที่ทำให้การ์ตูนสามก๊กมีความร่วมสมัย และการเพิ่มตัวละครแพทย์หญิงคุณหญิงพรทิพย์เข้ามารักษาอาการจิวอี้ก็ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างตัวละครในเรื่องสามก๊กเดิมกับตัวละครที่ผู้เขียนการ์ตูนเพิ่มเข้ามา และเกิดการพลิกความคาดหมายเพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดคิดว่าจะมีบุคคลที่มีชื่อเสียงในสังคมปัจจุบันเข้ามาอยู่ในเรื่องสามก๊ก เมื่อผู้อ่านมองเห็นความไม่เข้ากัน แล้วสามารถเชื่อมโยงเรื่องที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะทำให้เกิดอารมณ์ขัน

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๘๖ แผนยึดสี่หัวเมือง จิวอี้ให้กำแหงยกทัพไปตีเกงจิว เล่งทองไปตีซงหยง แล้วค่อยวกกลับมาตีลำกุนทีหลัง แต่ทหารก็เข้ามารายงานว่าเตียวหุยยึดเกงจิวไว้ และกวนอูก็ยึดซงหยงไว้แล้ว เพราะขงเบ้งใช้อุบายลวงให้ทหารที่รักษาเกงจิวและซงหยงยกทัพไปช่วยโจหยินที่ลำกุนที และถือโอกาสเข้ายึดเมืองไว้โดยง่าย จิวอี้โกรธ พิชเกาหลีกำแหงรีบล้มหมอนี่ ผู้เขียนการ์ตูนได้เพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊ก ด้วยการให้โลซกออกคำสั่งให้เชิญพยาบาลมาผายปอดให้จิวอี้ แล้วพยาบาลรูปร่างใหญ่โตสวมชุดพยาบาลสมัยปัจจุบันก็เข้ามาบอกว่า “เดิมลมหรือฮ่า...” ทำให้จิวอี้ตกใจกลัวตัวสั่น รีบบอกให้เอาพยาบาลร่าง

ยักษ์ออกไป แล้วถามนายทหารว่า “ที่ข้าหมดสติ พวกเจ้าได้เอานังนี้มาเมาท์ทูเมาท์กับข้าทุกครั้งเลย หรือเปล่า” ดังภาพ



การเพิ่มตัวละครนางพยาบาลร่างยักษ์ในตอนนี้เป็นการเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊ก ด้วยการเพิ่มตัวละครนางพยาบาลร่างยักษ์ แต่งกายเหมือนนางพยาบาลในสมัยปัจจุบัน เข้ามาในเรื่องสามก๊ก และมีการใช้บทสนทนาที่มีความเป็นปัจจุบัน ได้แก่ คำว่า “เต็มลม” และ “เมาท์ทูเมาท์” การเพิ่มตัวละครนางพยาบาลร่างยักษ์ในตอนนี้แสดงให้เห็นการต่อรอยระหว่างวัฒนธรรมเก่าและวัฒนธรรมใหม่ ทำให้การ์ตูนสามก๊กมีความร่วมสมัย และลดความเคร่งขรึมจริงจังของเรื่องสามก๊ก และทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างตัวละครในเรื่องสามก๊กเดิมกับตัวละครที่ผู้เขียนการ์ตูนเพิ่มเข้ามา ทำให้เกิดการพลิกความคาดหมายเพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดคิดว่าจะมีนางพยาบาลสมัยปัจจุบันเข้ามาอยู่ในเรื่องสามก๊ก และมีคำพูดที่รับรู้กันในสมัยปัจจุบันปรากฏในเรื่อง เมื่อผู้อ่านมองเห็นความไม่เข้ากัน แล้วสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะทำให้เกิดอารมณ์ขัน

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีการสร้างอารมณ์ขัน ด้วยการเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊ก ตัวละครที่เพิ่มเข้าไปอาจเป็นตัวละครในสังคมปัจจุบัน หรือเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงในปัจจุบัน เช่น แพทย์หญิงคุณหญิงพรทิพย์ โรจนสุนันท์ ตัวละครในจินตนาการของผู้เขียนการ์ตูน เช่น นางพยาบาลสาวสวยและนางพยาบาลร่างยักษ์ และตัวละครที่มาจากภาพยนตร์จีน เช่น ผีจีนโบราณ ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างตัวละครในเรื่องสามก๊กเดิมกับตัวละครที่ผู้เขียนการ์ตูนเพิ่มเข้าไปในการ์ตูนสามก๊ก และความไม่เข้ากันที่เกิดขึ้นนั้น ผู้อ่านสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน เพราะตัวละครที่เพิ่มเข้าไปมีความเกี่ยวข้องกับสังคมสมัยปัจจุบัน หรือมีความร่วมสมัยกับผู้อ่าน และเมื่อผู้อ่านการ์ตูนมองเห็นความไม่เข้ากันแล้วสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะทำให้เกิดอารมณ์ขัน นอกจากนี้ การเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊กเข้าไปในเรื่องสามก๊กก็อาจเป็นไปในทางล้อเลียนบุคคลที่มีชื่อเสียงในสมัย

ปัจจุบัน หรือล้อเลียนตัวละครในเรื่องสามก๊กเดิม ดังจะเห็นได้ว่าผู้เขียนการ์ตูน สามก๊ก ได้ล้อเลียนให้โตเกียวซ็อกตายเพราะพยาบาลสาวสวย และจิวอี้ตกใจกลัวพยาบาลร่างยักษ์จนตัวสั่น อารมณ์ขันที่เกิดขึ้นจึงไม่ได้เกิดจากความไม่เข้ากันระหว่างยุคสมัยของตัวละครเท่านั้น แต่อาจเกิดจากความไม่เข้ากันของตัวละครในเรื่องสามก๊กกับตัวละครที่เพิ่มเข้ามาด้วย เพราะการเพิ่มตัวละครสมัยปัจจุบันในเรื่องที่ผูกเข้มนั้นทำให้ตัวละครเดิมของเรื่องสามก๊กแสดงกิริยาอาการหรือบทบาทที่เบี่ยงเบนไปจากที่ควรจะเป็น หรือผิดไปจากความคาดหมายของผู้อ่าน ดังจะเห็นได้จากกิริยาอาการของโตเกียวและจิวอี้ อย่างไรก็ตาม การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊กเข้าไปในเรื่องสามก๊กก็เป็นการสร้างอารมณ์ขันที่อยู่ในกรอบการเล่นของสื่อประเภทการ์ตูน จึงไม่ทำให้ผู้อ่านเกิดการเข้าใจผิด

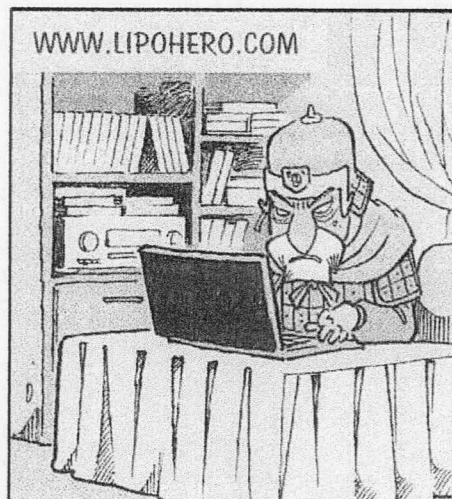
๖.๒.๑.๔ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มฉากสมัยปัจจุบันเข้าไปในเรื่องสามก๊ก

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีการเพิ่มฉากสมัยปัจจุบันเข้าไปในเรื่องสามก๊กเป็นจำนวนมาก เป็นการต่อรอยระหว่างวัฒนธรรมเก่าและวัฒนธรรมใหม่ ทำให้การ์ตูนสามก๊กมีความร่วมสมัย และการเพิ่มฉากสมัยปัจจุบันในบางครั้งก็ทำให้เกิดอารมณ์ขันอีกด้วย ตัวอย่างเช่น

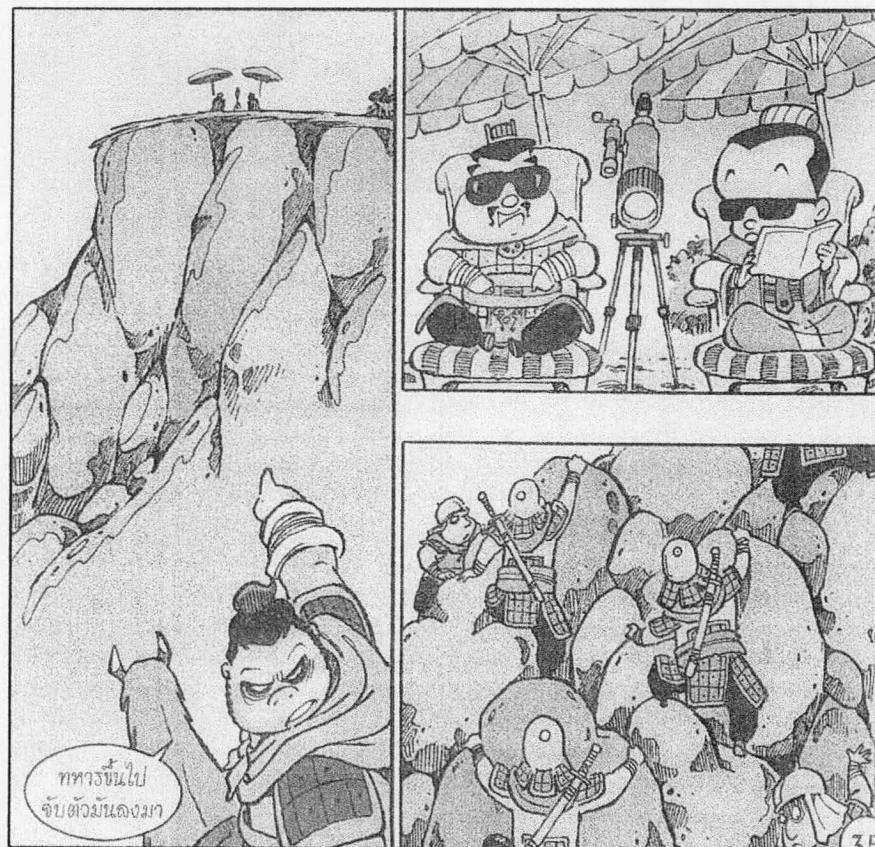
การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๔ บำเหน็จความชอบ เล่าปีได้รับการแต่งตั้งให้เป็นนายอำเภออันฮ้อกวน เมืองจงซาน ผู้ตรวจราชการมาตรวจราชการที่อำเภออันฮ้อกวน และแสดงอาการดูหมิ่นเล่าปี ผู้เขียนการ์ตูนได้เพิ่มฉากสนามกอล์ฟเข้ามา โดยให้ผู้ตรวจราชการชวนเล่าปีมาออกรอบด้วย เล่าปีปฏิเสธว่าเล่นกีฬาเช่นนี้ไม่เป็น เวลาของตนหมดไปกับราชการงานเมืองเท่านั้น ผู้ตรวจราชการโกรธและว่ากล่าวเล่าปีว่าเป็นถึงเชื้อพระวงศ์แต่กลับตีกอล์ฟไม่เป็น แสดงว่าแอบอ้างเป็นเชื้อพระวงศ์ และถามเล่าปีว่าตำแหน่งนายอำเภอนั้นใช้เงินซื้อมาทำไหร่ ฉากสนามกอล์ฟที่เพิ่มเข้ามาในเรื่องนั้นทำให้ผู้อ่านพลิกความคาดหมาย เพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดหวังว่าจะมีฉากสนามกอล์ฟในเรื่องสามก๊ก การเบี่ยงเบนฉากของการ์ตูนสามก๊กตอนนี้จึงทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างฉากที่ควรจะเป็นกับฉากที่ผู้เขียนการ์ตูนเบี่ยงเบนไป เพราะฉากอื่นๆ ในเรื่องเป็นฉากที่อยู่ในสมัยโบราณ แต่ฉากสนามกอล์ฟที่เพิ่มเข้มนั้นเป็นฉากที่ผู้เขียนเบี่ยงเบนให้มีความเป็นปัจจุบัน ดังภาพ



การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรดิ้อาสน์ ตอนที่ ๔๔ เล่าปีเสียดเมือง เล่าปีกทัพไปรบกับ อ้วนเสี้ยว เตียวหุยอาสาอยู่รักษาเมืองซิจิว เล่าปีห้ามปรามไม่ให้เตียวหุยตี้มเหล่า แต่พอ เล่าปีไป เตียวหุยก็ตี้มเหล่ากับบรรดาทหาร โจป้าไม่ยอมตี้ม เตียวหุยโกรธจึงให้โบย โจป้าขอให้เตียวหุย เห็นแก่ลิโป้ลูกเขยของตน เตียวหุยยิ่งโกรธมากขึ้นให้โบยตีจนโจป้าสลบไป โจป้าจึงลอบส่งข่าว ไปให้ลิโป้มาตีเมืองซิจิว ผู้เขียนการ์ตูนได้เพิ่มฉากที่โจป้าส่งข่าวให้ลิโป้ และเปลี่ยนจากการส่ง หนังสือไปให้เป็นการส่งอีเมลล์ โดยเพิ่มฉากลิโป้กำลังกดคอมพิวเตอร์แบบพกพา แล้วมีชื่อ เว็บไซต์ WWW.LIPOHERO.COM ปรากฏอยู่ในภาพ เพื่อให้รู้ว่าโจป้ากำลังติดต่อกับลิโป้ ฉากที่ เพิ่มเข้ามานี้เป็นฉากที่เบี่ยงเบนไปจากฉากอื่นๆ ในเรื่องสามก๊ก และทำให้เกิดความไม่เข้ากัน ระหว่างฉากที่ควรจะเป็นกับฉากที่ผู้เขียนการ์ตูนเบี่ยงเบนไป นอกจากนี้ยังทำให้ผู้อ่านเกิดการพลิก ความคาดหมาย เพราะผู้อ่านย่อมไม่คิดว่าในสมัยสามก๊กจะมีคอมพิวเตอร์และเว็บไซต์ ดังภาพ



การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๗๓ เล่าปี่อพยพ โจโฉยกทัพมาตีเล่าปี่
 ขงเบ้งจึงให้เล่าปี่อพยพราษฎรไปอยู่ฮั่นเซีย แล้วให้กวนอูนำทหารหนึ่งพันเอาระสอบทรายกัน
 ดินน้ำแปะโห เดียวหุยซุ่มทหารไว้ที่ปากน้ำพักเหลง จูล่งแบ่งทหารเป็น ๔ กอง ซุ่มไว้ ๔ ทิศ เอา
 คินประสิ่ว กำมะถันสาธไว้ตามบ้านต่างๆ ที่ร้างอยู่ เมื่อทัพซำศึกเข้าเมืองและพักในบ้านเหล่านั้นก็
 ให้ระดมยิงเกาทัณฑ์เพลิง ทิ้งประตู่ให้หนีทางด้านตะวันออก ไล่ต้อนไปทางแม่น้ำ เคาทูนำทหาร
 ลาดตระเวนมาถึงทุ่งฉวย โศกก็พบกับกองทัพธงเขียวธงแดงของเล่าสองกับบิฮองเดินสลับกันไปมา
 ซ้ายขวาก็หยุดทัพอยู่ไม่กล้าเข้ารบ โจหยินเห็นว่าไม่มีทหารซุ่มอยู่ก็ให้เข้าตี กองทัพธงก็หายไป
 เคาทูเห็นเล่าปี่กับขงเบ้งอยู่บนยอดเขาก็ให้ทหารปืนขึ้น ไปก็ถูกทหารขงเบ้งกลิ้งก้อนหินลงมา
 ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กได้เพิ่มฉากบนยอดเขาซึ่งมีขงเบ้งกับเล่าปี่นั่งบนเตียงชายหาด มีร่มสี่อันสอดใส่
 และกล้องส่องทางไกล เล่าปี่กับขงเบ้งสวมแว่นกันแดดสีดำ ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างฉาก
 ที่ควรจะเป็นกับฉากที่ผู้เขียนการ์ตูนเบี่ยงเบนไป และทำให้ผู้อ่านเกิดการพลิกความคาดหมาย
 เพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดคิดว่าจะมีวัตถุ สิ่งของที่อยู่ในสมัยปัจจุบันปรากฏอยู่ในฉากเรื่องสามก๊ก ดัง
 ภาพ



การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๗๕ เล่าปี่หาพันธมิตร เล่าปี่อพยพผู้คน
 หนีทัพของโจโฉ จูล่งที่ได้รับมอบหมายให้ดูแลครอบครัวของเล่าปี่เกิดพัดหลงกับครอบครัวของ

เล่าปี่จึงออกตามหา พบนางบิสูหยินที่บาดเจ็บบอยู่ นางบิสูหยินมอบอาต๋ៅให้จูล่งแล้วโจนน้ำตาย จูล่งมีอาต๋ៅไว้ในเสื้อเกราะแล้วฝากองทัพแปดสิบสามหมื่นของโจโฉออกไป โจโฉอยู่บนยอดเขา เก่งสันเห็นจูล่งมีฝีมือก็ถามนายทหารว่าเป็นใคร โจหองจึงขับม้าลงมาจากเนินเขา แล้วร้องถามจูล่งว่ามีชื่อแะอะไร จูล่งตอบ โจหองก็กลับไปบอกโจโฉ ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กเพิ่มฉากสมัยปัจจุบัน โดยให้โจโฉดูภาพการสู้รบของจูล่งในคอมพิวเตอร์ แล้วก็ให้นักข่าวขัรบรถยนต์ไปสัมภาษณ์จูล่ง และมีกล้องถ่ายวีดีโอด้วย เมื่อจูล่งแนะนำตัวเสร็จก็ขับรถกลับไปรายงานโจโฉ ฉากที่มีการทำข่าว การสู้รบของจูล่งนี้ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างฉากที่ควรจะเป็นกับฉากที่ผู้เขียนการ์ตูน เบี่ยงเบนไป และทำให้ผู้อ่านเกิดการพลิกความคาดหมาย เพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดหวังว่าจะมีวัตถุ สิ่งของที่อยู่ในสมัยปัจจุบันปรากฏอยู่ในเรื่องสามก๊ก ดังภาพ



การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๑๖๓ ชนะใจเกียงอุย โจจิ้นยกทัพมารบกับทัพขงเบ้ง ตั้งทัพที่แม่น้ำอู๋ โองตองขุนนางวัย ๑๖ ปีอาสาเจรจากับขงเบ้ง โจจิ้นจึงมีหนังสือไปถึงขงเบ้ง วันรุ่งขึ้นกองทัพทั้ง ๒ ฝ่ายประจันหน้ากัน โองตองปะทะคารมกับขงเบ้ง แต่ก็สู้ขงเบ้งไม่ได้ ถูกขงเบ้งตอบโต้ด้วยคารมจนแน่นหัวอกพลัดตกจากหลังม้าถึงแก่ความตาย ผู้เขียนการ์ตูนได้เพิ่มฉากที่โจจิ้นแพกซ์หนังสือถึงขงเบ้ง แล้วให้องตองใช้โทรโข่งในการเจรจา ส่วนขงเบ้งขับรถกอล์ฟออกมา ให้ทหารติดตั้งเครื่องขยายเสียงแล้วปะทะคารมกัน เบี่ยงเบนฉากในเรื่องสามก๊กให้มีเครื่องแพกซ์ โทรโข่ง และเครื่องขยายเสียงเพิ่มเข้ามา และให้ขงเบ้งขับรถกอล์ฟแทนรถ (สามก๊กฉบับเจ้าพระยาพระคลังกล่าวว่าเป็นเกวียน) เป็นการเบี่ยงเบนฉากในสมัยสามก๊กให้มีความเป็นปัจจุบัน ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างฉากที่ควรจะเป็นกับฉากที่ผู้เขียนการ์ตูนเบี่ยงเบนไป และทำให้ผู้อ่านเกิดการพลิกความคาดหมาย เพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดหวังว่าจะมีวัตถุสิ่งของในสมัยปัจจุบันปรากฏอยู่ในเรื่องสามก๊ก ดังภาพ



จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีการเพิ่มฉากสมัยปัจจุบันเข้าไปในเรื่องสามก๊ก โดยฉากที่เพิ่มเข้าไบนั้นเป็นฉากที่มีการเบี่ยงเบนให้เหวี่ยงไปจากที่ควรจะเป็น เป็นการต่อร่องระหว่างวัฒนธรรมเก่าและวัฒนธรรมใหม่ ทำให้ฉากในเรื่องสามก๊กมีความร่วมสมัย และฉากสมัยปัจจุบันที่เพิ่มเข้ามานั้นทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างฉากที่ควรจะเป็นกับฉากที่ผู้เขียนการ์ตูนเบี่ยงเบนไป เพราะเรื่องสามก๊กเกิดขึ้นในสมัยโบราณ ฉากที่อยู่ในเรื่องและอยู่ในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น โดยทั่วไปก็เป็นฉากสมัยโบราณ แต่ฉากที่ผู้เขียนการ์ตูนเพิ่มเข้ามานั้นเป็นฉากสมัยปัจจุบัน มีความร่วมสมัยกับผู้อ่าน ทำให้ผู้อ่านมองเห็นความเบี่ยงเบนหรือความไม่เข้ากันได้อย่างชัดเจน เช่นในตอนที่ ๔๔ ที่ผู้เขียนการ์ตูนให้โจปาลอบส่งข่าวบอกลิโป้ด้วยวิธีการส่งอีเมลล์แทนการส่งหนังสือนั้น แม้ว่าวิธีการส่งจะไม่เข้ากับยุคสมัยสามก๊ก แต่ก็มีความเกี่ยวข้องกันเพราะเป็นการส่งข่าวเช่นเดียวกัน หากแต่การส่งข่าวในการ์ตูนนั้นมีความทันสมัยมากขึ้น เป็นการนำสิ่งที่ปรากฏในสังคมสมัยปัจจุบันเข้าไปไว้ในสมัยสามก๊กที่ทำให้เกิดความไม่เข้ากัน เมื่อผู้อ่านสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะทำให้เกิดอารมณ์ขันในที่สุด

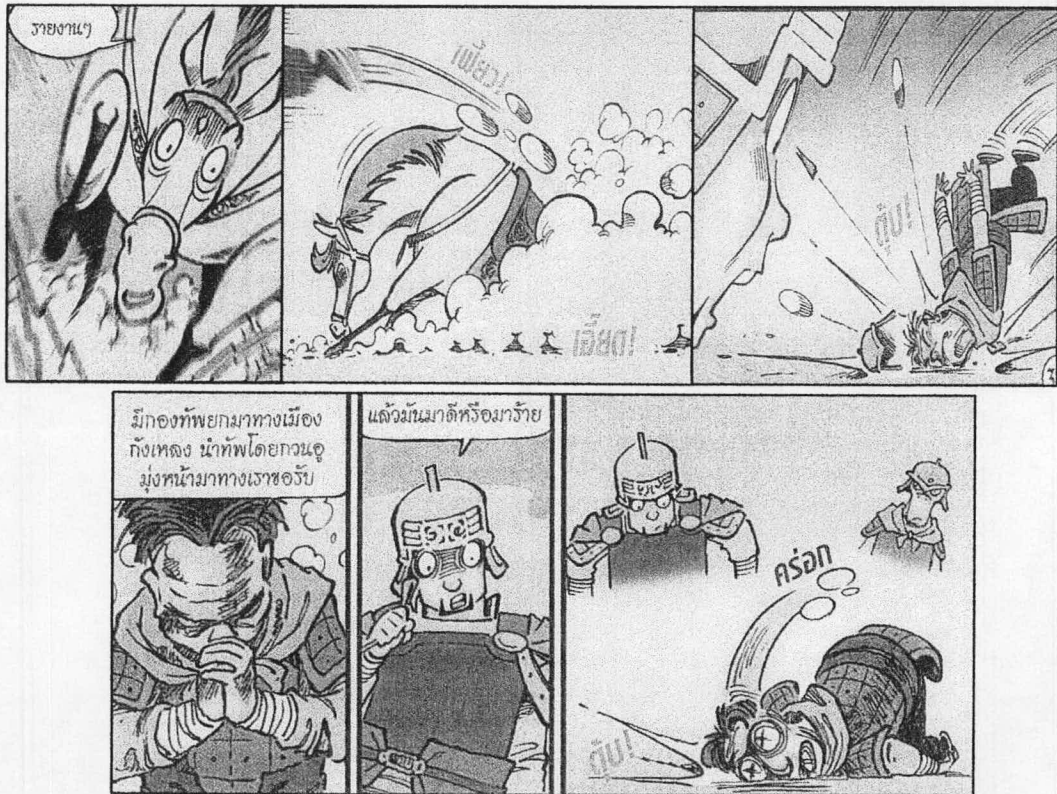
การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มฉากสมัยปัจจุบันเข้าไปในเรื่องสามก๊กเป็นการสร้างอารมณ์ขันโดยที่ผู้อ่านการ์ตูนมิได้เข้าใจว่าฉากเหล่านี้มีอยู่ในเรื่องสามก๊กจริงๆ เพราะผู้เขียนการ์ตูนนั้นสร้างความไม่เข้ากันซึ่งอยู่ในกรอบของการเล่น และผู้อ่านก็มีความเข้าใจกฎเกณฑ์เรื่องความแตกต่างที่เห็นได้ชัดเจน ดังนั้น การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มฉากสมัยปัจจุบันจึงสร้างอารมณ์ขันโดยไม่ทำให้ผู้อ่านเกิดการสับสนแต่อย่างใด

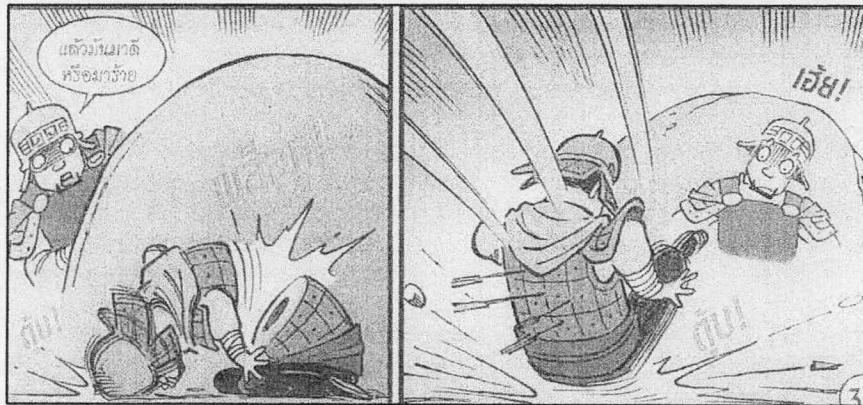
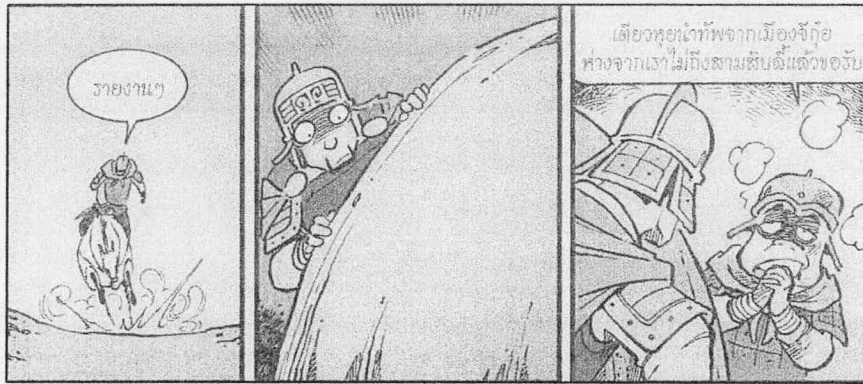
๖.๒.๑.๔ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องสามก๊ก

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีการเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องสามก๊กบ่อยครั้ง การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างพฤติกรรมของตัวละครที่ควรจะเป็นกับพฤติกรรมของตัวละครที่ผู้เขียนการ์ตูนเบี่ยงเบนไป ทำให้เกิดอารมณ์ขัน ตัวอย่างเช่น

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๖๓ ซอนแผนจิวยี่ จิวี่วางอุบายว่าจะยกทัพไปตีเมืองเสฉวนให้เล่าปี่เพื่อจะฉวยโอกาสเข้าตีเกงจิว โดยที่เล่าปี่ไม่รู้ตัว ขงเบ้งรู้ทันกลอุบายนี้ จึงลวงให้จิวี่ยกทัพมา จิวี่ยกทัพมาถึงเมืองเกงจิวเห็นเมืองปิดอยู่ก็เรียกให้เปิดประตูเมือง จู่งบอกว่าขงเบ้งรู้อุบายข้อมิทางเมืองหงิไปตีเมืองเล็กของจิวี่ดีจึงให้ตนอยู่ในเมืองนี้ เล่าปี่กับเล่าเจี้ยงเป็นพระญาติวงศ์อันสนิท จะคิดการอันต่ำช้ายกไปตีเมืองจกนั้นหาได้ไม่ หากจิวี่จะไปตี

เมืองจก เล่าปี่ก็จำเป็นต้องออกไปอยู่เขา บวชเป็นฤาษีซึ่งโปรดักว่าจะอยู่ให้คนทั้งปวงเย็บ จิวอี้ได้ฟังก็ ทำท่าจะดอยกลับ กองสอดแนมก็เข้ามารายงานว่า มีทหารยกมาทั้ง ๔ ด้าน กวนอูยกมาทางเมือง กังเหลง เตียวหุยยกมาทางเมืองจี้กู่ย สองตงยกมาทางเมืองกั้งอัน อูยเอี่ยนยกมาทางเมืองอิเหลง เสียงเท้าม้าและเสียงโห่ร้องสะเทือนเลื่อนลั่นได้ยินไปไกลถึง ๑๐๐ ลี้ ไม่รู้ว่า มีจำนวนมากนักน้อยเท่าใด จิวอี้ตกใจกสันแผลเกาทัณฑ์กำเร็บพลัดตกจากหลังม้า ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กได้เขียนเบน พฤติกรรมของจิวอี้ตอนที่กองสอดแนมเข้ามารายงาน โดยให้ทหารคนหนึ่งขี่ม้าเข้ามาอย่างรวดเร็ว ม้าหยุดกะทันหัน ทหารผู้นั้นกระเด็นตกจากหลังม้าแล้วรายงานว่า “มีกองทัพยกมาทางเมือง กังเหลง นำทัพโดยกวนอู มุ่งหน้ามาทางเราขอรับ” จิวอี้ก็ถามว่า “แล้วมันมาดีหรือมาร้าย” ทหาร ผู้นั้นไม่ทันตอบก็ตาย ทหารอีกคนขี่ม้าเข้ามาบอกว่า “เตียวหุยนำทัพจากเมืองจี้กู่ย ห่างจากเราไม่ถึง สามสิบลี้แล้วขอรับ” จิวอี้ก็ถามว่า “แล้วมันมาดีหรือมาร้าย” ทหารผู้นั้นก็ตัวขาดตายเสียก่อน ทหารคนที่สามลอยมาตกลงข้างหน้าจิวอี้ ที่หลังของทหารมีลูกเกาทัณฑ์ปักอยู่หลายลูก รายงานว่า “มีกองทัพมาจากกั้งอัน นำโดยแม่ทัพสองตงมุ่งหน้ามาทางเกงจิวขอรับ” พอพูดจบก็ตาย ทหารอีก คนส่งเสียงมา จิวอี้มองหาวว่ามาทางไหน ปรากฏว่าทหารผู้นั้นขี่ลูกปืนใหญ่ลอยมาตกลงแล้วก็ ระเบิด ทหารผู้นั้นรายงานว่า “แม่ทัพอูยเอี่ยนยกทัพจากเมืองอิเหลงมุ่งหน้ามาทางนี้แล้วขอรับ” จิวอี้จึงแน่ใจและพูดว่า “นี่แสดงว่าไม่ได้มาดีแน่” นายทหารคนอื่นก็คิดในใจว่า “เข้าไปหรือเปล่า ท่าน” เหตุการณ์ในตอนนี้เป็นดังภาพ

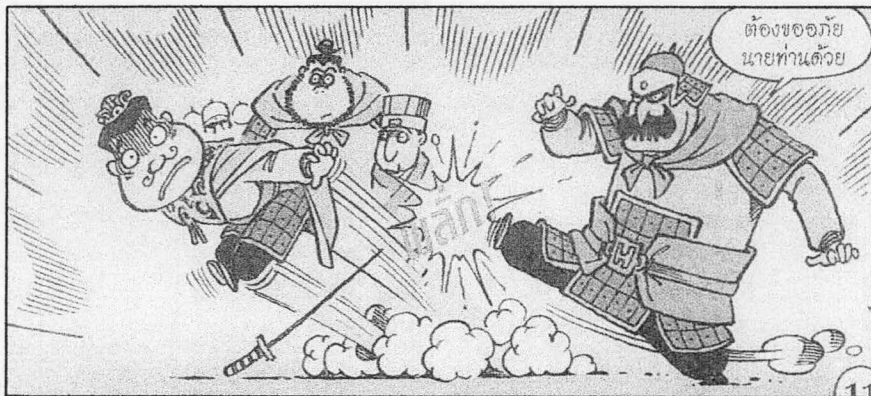






การ์ตูนสามก๊กตอนนี้เป็นการเบี่ยงเบนพฤติกรรมของจิวยี่ที่แสดงให้เห็นว่ามีสติปัญญาต่ำกว่าที่ควรจะเป็น เพราะเพียงแต่ทหารตายคนแรก จิวยี่ก็น่าจะรู้แล้วว่าข้าศึกมาร้ายไม่ได้มาดี การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของจิวยี่ในตอนนี้จึงทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างพฤติกรรมของจิวยี่ที่ควรจะเป็นกับพฤติกรรมที่ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กเบี่ยงเบนไป และทำให้เกิดการพลิกความคาดหมายเพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดคิดว่าจิวยี่จะไม่รู้ว่าข้าศึกมาดีหรือมาร้าย เมื่อผู้อ่านเห็นความไม่เข้ากันแล้วสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะทำให้เกิดอารมณ์ขัน นอกจากนี้ การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของจิวยี่ในตอนนี้ยังเป็นการลดความเคร่งขรึมจริงจังของเรื่องสามก๊กให้น้อยลงอีกด้วย

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๕๖ กาเซียงรู้ทันโจโจ โจโจยกทัพไปปราบเตียวลิ้ว ขณะนั้นข้าวสาตีในนากำลังสุกโจโจจึงออกคำสั่งห้ามนายทัพนายกองทั้งปวงเหยียบคันข้าวลัมเป็นอันขาด แต่ม้าของโจโจตกใจวิ่งเข้าไปนาข้าวสาตี โจโจให้เรียกตุลาการศาลทหารมาปรึกษาโทษของตน ตุลาการไม่กล้าตัดสิน โจโจจึงชักกระบี่จะฆ่าตัวตาย นายทหารทั้งปวงขุดมือไว้ ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กได้เบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครแฮหัวตุ้นให้เป็นคนห้ามไม่ให้โจโจฆ่าตัวตาย โดยใช้วิธีเตะโจโจกระเด็นไป กระบี่จึงหลุดจากมือโจโจ พร้อมกับพูดว่า “ต้องขอกภัยนายท่านด้วย” ดังภาพ



การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของแฮหัวตุ้นในตอนนี้ทำให้ผู้อ่านเกิดการพลิกความคาดหมาย เพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดหวังว่าแฮหัวตุ้นจะกล้าเตะโจโจ นอกจากนี้ การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของแฮหัวตุ้นยังทำให้ลักษณะที่น่าเกรงขามของโจโจหมดไป และยังขัดแย้งกับสถานภาพของแฮหัวตุ้นซึ่งเป็นนายทหารของโจโจอีกด้วย กล่าวคือ ความเป็นนายทหารทำให้แฮหัวตุ้นต้องเคารพผู้บังคับบัญชา แต่ผู้เขียนการ์ตูนกลับให้แฮหัวตุ้นกล้าเตะผู้บังคับบัญชา ถึงแม้จะมีเจตนาดีก็ตาม การที่ผู้เขียนการ์ตูนเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครเช่นนี้ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างพฤติกรรมของตัวละครที่ควรจะเป็นกับพฤติกรรมของตัวละครที่เบี่ยงเบนไป เมื่อผู้อ่านมองเห็นความไม่เข้ากันแล้วสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะทำให้เกิดอารมณ์ขัน

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๗๑ ขงเบ้งเสนอแผน เล่าปี่ไปที่กระท่อมของขงเบ้งเป็นครั้งที่สามจึงได้พบกับขงเบ้ง เล่าปี่ขอให้ขงเบ้งมาร่วมคิดการด้วย ขงเบ้งแนะนำให้เล่าปี่เข้าครองเกงจิวและเอ๊กจิวแล้วแผ่นดินจะแบ่งออกเป็น ๓ ก๊ก แต่ขงเบ้งก็ปฏิเสธเล่าปี่จนเล่าปี่ร้องไห้ขงเบ้งจึงยอม ผู้เขียนการ์ตูนได้เบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครทั้งขงเบ้งและเล่าปี่ โดยให้เจ้าอิม (เด็กรับใช้ของขงเบ้งซึ่งในเรื่องสามก๊กไม่ได้บอกชื่อไว้) แอบบอกขงเบ้งให้ต่อเรื่องเงินเดือนก่อน ขงเบ้งก็ถือว่าเจ้าอิมว่ารู้อุบัติ ตอนกำลังคิดราคาอยู่ แล้วเมื่อเล่าปี่ร้องไห้ผู้เขียนการ์ตูน

ก็ให้เล่าปี่ร้องไห้กระทืบเท้าเหมือนกับกิริยาอาการของเด็ก ขงเบ้งจึงว่า “เพื่อเห็นแก่ภาพพจน์ของท่าน ข้าจะขอติดตามท่านไปกู้ชาติ” พอเล่าปี่เห็นว่าขงเบ้งยอมแล้วก็บอกว่า “ตกลง...ข้าจะให้ท่านติดตามรับใช้ข้าตลอดไป” คำพูดของเล่าปี่ทำให้ขงเบ้งกับเจ้ายิ้มตกตะลึง เจ้ายิ้มจึงพูดว่า “เหตุการณ์พลิกกลับตาลปัตร” การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครขงเบ้งและเล่าปี่ทำให้ผู้อ่านพลิกความคาดหมาย เพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดคิดว่าขงเบ้งจะปฏิเสธเล่าปี่เพื่อดึงราคาค่าจ้าง และไม่คาดคิดว่าเล่าปี่จะแสดงกิริยาอาการร้องไห้เหมือนเด็ก และพูดว่าจะให้ขงเบ้งรับใช้ตนตลอดไป พฤติกรรมของขงเบ้งและเล่าปี่ในการ์ตูนตอนนี้นั้นขัดแย้งกับลักษณะนิสัยของตัวละครในเรื่องสามก๊ก เพราะขงเบ้งในเรื่องสามก๊กนั้นเป็นคนสมถะ ไม่เห็นแก่ลาภยศเงินทอง ส่วนเล่าปี่ก็มีความอ่อนน้อม เคารพขงเบ้งเสมือนอาจารย์ การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครในตอนนี้นี้จึงทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างพฤติกรรมของตัวละครที่ควรจะเป็นกับพฤติกรรมของตัวละครที่เบี่ยงเบนไป และทำให้เหตุการณ์ที่จริงจึงเพราะกล่าวถึงเรื่องชาติบ้านเมืองที่กำลังระส่ำระสาย กลายเป็นเรื่องไม่จริงจัง

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๕๐ เล่าปี่เข้าพิธีวิวาห์ เล่าปี่ได้พบนางง่อก๊กได้ที่วัดกัลยาณางง่อก๊กได้รับเล่าปี่เป็นลูกเขย เมื่อส่งนางง่อก๊กได้กลับไปแล้ว เล่าปี่เห็นก้อนหินก็อธิษฐานในใจว่าถ้าจะได้กลับไปครองเกงจิ๋วขอให้พินก้อนหินขาดเป็น ๒ ท่อน แล้วก็ใช้กระบี่พินก้อนหินนั้นขาดออกเป็น ๒ ท่อน ชุนกวนถามเล่าปี่ก็แสร้งว่าอธิษฐานว่าถ้ากำจัดโจโฉและคืนอำนาจให้แก่ราชวงศ์ซันได้สำเร็จก็ขอให้พินก้อนหินนี้แยกออกด้วยคมกระบี่ของตน ชุนกวนจึงอธิษฐานบ้างว่าถ้าตนปราบโจโฉได้ขอให้ก้อนหินแยกออกเช่นกัน แต่ในใจกลับคิดว่าถ้าสามารถยึดเอาเกงจิ๋วคืนมาได้ขอให้ก้อนหินนี้แตกออก แล้วชุนกวนก็ใช้กระบี่พินก้อนหินแตกออกเป็น ๒ ท่อน ผู้เขียนการ์ตูนได้เปลี่ยนแปลงเนื้อหาโดยให้ชุนกวนอธิษฐานว่า “ถ้าข้าสามารถปราบโจโฉและคืนอำนาจให้แก่ราชวงศ์ซันได้ ขอให้แยกออกเช่นกัน” แล้วก็กระซิบบอกผู้อ่านว่า “อธิษฐานเมื่อสักครู่นี้ ข้าคือก้อนหิน” เขาเป็นว่าถ้าข้าสามารถยึดเอาเกงจิ๋วคืนมาได้ ขอให้แยกออกเป็น ๒ เสี่ยงเช่นกัน” แล้วชุนกวนก็พินลงไป แดงโมก็แยกออกเป็น ๒ เสี่ยง ชุนกวนก็บอกว่า “แต่กระบี่ของข้าคือกระบี่พิชิตแดงโม” เล่าปี่เห็นดังนั้นก็ถึงกับหงายหลัง ดังภาพ





การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของขุนกวนด้วยการให้ขุนกวนฟันแดงโมแทนก้อนหินแล้วยังพูดว่า “แต่ของข้าคือกระบี่พิชิตแดงโม” เป็นการเบี่ยงเบนพฤติกรรมของขุนกวนซึ่งผู้อ่านไม่คาดหวังว่าจะเกิดขึ้นในเรื่องสามก๊ก ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างพฤติกรรมที่ควรจะเป็นกับพฤติกรรมที่เบี่ยงเบนไป เมื่อผู้อ่านมองเห็นความไม่เข้ากันแล้วสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะทำให้เกิดอารมณ์ขัน นอกจากนี้ การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของขุนกวนในตอนนี้ยังเป็นการลดความเคร่งขรึมจริงจังของเรื่องสามก๊กให้น้อยลงอีกด้วย

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๑๕๔ ฉับเบ้งเฮ็กครั้งที่หก ขงเบ้งยกทัพตามเบ้งเฮ็กไปที่ถ้ำอิมตอง ระหว่างทางพบลำธารพิษ ทหารคืบน้ำในลำธารทำให้เป็นไข้ขงเบ้งพบกระท่อมของเบ้งเจียดจึงเข้าไปสอบถาม เบ้งเจียดให้ทหารคืบน้ำในลำธารอันลวกจ้วเพื่อแก้พิษ และบอกเส้นทางที่จะต้องพบลำธารพิษอีก ๓ ลำธารให้ขงเบ้งทราบ ขงเบ้งบอกว่าจะกราบทูลพระเจ้าเล่าเสี้ยนให้แต่งตั้งเบ้งเจียดเป็นอ๋อง แต่เบ้งเจียดก็ไม่รับ ขงเบ้งมอบเงินทองให้ก็ไม่ยอมรับ ผู้เขียนการ์ตูนได้เบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครเบ้งเจียดโดยให้เบ้งเจียดบอกว่าตนละสมบัติพัสดามาอยู่ป่าแล้วจึงไม่ปรารถนาลาภยศใดๆ ขงเบ้งจึงว่าถ้าอย่างนั้นทองหมื่นตำลึงถ้ามอบให้เบ้งเจียดแล้วก็เป็นดั่งเช่นหินกรวด เบ้งเจียดเห็นเงินที่ทหารยกมาแล้วก็มีอาการตาโต มีสัญลักษณ์เงินสกุลดอลลาร์ส่วอยู่ในดวงตา พอขงเบ้งให้เอาเงินกลับไป เด็กรับใช้ของเบ้งเจียดก็เยาะเย้ยเบ้งเจียดว่า “แห้วชะ” พฤติกรรมของเบ้งเจียดที่เบี่ยงเบนไปในตอนนี้ขัดแย้งกับที่ปรากฏในเรื่องสามก๊ก เพราะเบ้งเจียดจะต้องเป็นดาบสผู้ละสมบัติทางโลกมาอยู่ในป่าจึงไม่มีความโลภ ไม่อยากได้ทรัพย์สินใดๆ แต่การ์ตูนสามก๊กได้เบี่ยงเบนให้พฤติกรรมของเบ้งเจียดต่างไปจากในเรื่องสามก๊กเดิม และพลิกความคาดหมายจากบทสนทนาที่ปรากฏก่อนหน้านี้นี้ ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างพฤติกรรมของตัวละครที่ควรจะเป็นกับพฤติกรรมของตัวละครที่เบี่ยงเบนไป กิริยาอาการของเบ้งเจียดที่ผู้เขียนการ์ตูนเบี่ยงเบนไปนั้นเป็นดังภาพ



จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีการเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครให้แหวกไปจากที่ควรจะเป็น ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างพฤติกรรมของตัวละครที่ควรจะเป็นกับพฤติกรรมของตัวละครที่ผู้เขียนการ์ตูนเบี่ยงเบนไป การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครนั้นมีทั้งการเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครหลัก เช่น เล่าปี่ ขงเบ้ง และตัวละครที่ไม่ใช่ตัวละครหลัก เช่น เบ้งเจียด แสหัวตุ๋น ด้วยการให้ตัวละครแสดงพฤติกรรมที่ผู้อ่านไม่คาดหวังว่าจะเกิดขึ้น ทำให้เกิดการพลิกความคาดหมาย และเมื่อผู้อ่านเห็นความไม่เข้ากันที่เกิดขึ้นและสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะทำให้เกิดอารมณ์ขัน แต่การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องสามก๊กนั้นอยู่ในกรอบของการเล่นซึ่งเป็นจุดเด่นของสื่อประเภทการ์ตูน จึงทำให้ผู้อ่านไม่รู้สึกว่าการเบี่ยงเบนไปในั้นเป็นเรื่องจริงจัง ดังนั้น การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องสามก๊กจึงสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านได้โดยไม่ก่อให้เกิดการเข้าใจผิดแต่อย่างใด นอกจากนี้ การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องสามก๊กยังเป็นการลดความเคร่งขรึมจริงจังในเรื่องสามก๊กให้น้อยลงอีกด้วย

๖.๒.๑.๕ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนเข้าไปในเรื่องสามก๊ก

การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนเข้าไปในเรื่องสามก๊ก หมายถึง การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มบทสนทนาหรือน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนที่เพิ่มเข้ามาเพื่อแสดงทัศนะ หรือแสดงการมีส่วนร่วมในเรื่องสามก๊ก ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างเนื้อเรื่องสามก๊กเดิมกับเนื้อหาที่เพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนเข้ามา ความไม่เข้ากันดังกล่าวทำให้เกิดอารมณ์ขัน ตัวอย่างเช่น

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๑๔๕ พระเจ้าเล่าปี่สวรรคต หลังจากที่เล่าปี่พ่ายแพ้แก่ลกซุนก็มาประทับอยู่เมืองเป็กเต้และล้มป่วยลงจึงให้ทหารไปตามขงเบ้งมาพบ เล่าปี่เรียกขุนนางทั้งหลายเข้าพบ มอบราชสมบัติให้แก่เล่าเสี้ยน ให้ขงเบ้งช่วยชี้แนะสนับสนุนเล่าเสี้ยน และบอกขงเบ้งว่าหากเล่าเสี้ยน ไร้สติปัญญา ก็ขอให้ขงเบ้งเป็นเจ้าแผ่นดินเสียเอง ขงเบ้งเอาศีรษะกระแทกพื้นจนเลือดไหล บอกว่าขออุทิศร่างกายและจิตใจให้เล่าเสี้ยนไปจนตาย เล่าปี่สั่งบุตรชายทั้งสามให้กระทำค่านับขงเบ้ง และฝากบุตรชายทั้งสามไว้กับจูล่ง แล้วเล่าปี่ก็เสียชีวิตด้วยอายุ ๖๓ ปี ผู้เขียนการ์ตูนได้เพิ่มน้ำเสียงในเนื้อหาตอนนี้ โดยให้เล่าปี่มองเล่าเอ็งกับเล่าลิแล้วถามว่า “แล้วเอาดีสองคนนั้นเป็นลูกเต้าเหล่าใคร” ม้าเสี้ยงก็ตอบว่า “คือเล่าเอ็งกับเล่าลิ พระโอรสทั้งสองของพระองค์พระเจ้าข้า” เล่าปี่ก็ตกใจถามว่า “อ้าว! ไม่ใช่ข้ามีแต่เอาเต้าเล่าเสี้ยนหรือ” ขงเบ้งบอกว่า “ทั้งสองพระองค์เป็นโอรสที่เกิดจากพระนางบิสูหยิน” เล่าปี่ก็บอกว่า “ตั้งแต่เมื่อไหร่ทำไมข้าถึงไม่รู้เรื่องเลย” ผู้เขียนการ์ตูนก็เพิ่มภาพและน้ำเสียงของตนเอง โดยพูดว่า “ผมคนเขียนก็เพิ่งรู้เนี่ย...” แล้วโอรสทั้งสองก็บอกว่า “เราสองคนเป็นแค่ตัวประกอบรับท่าน” เล่าปี่จึงบอกโอรสว่า “เจ้าทั้งสองมาให้พอกอดเป็นครั้งแรกก่อนตายหน่อยซิ” ผู้เขียนก็พูดอีกว่า “ชีวิตของสองพระโอรสแสนอาภัพนัก” การเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนในตอนนี้เป็นดังภาพ





การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรณวิเสศ ตอนที่ ๑๕๘ ปลอดสุมาอี้ ขงเบ้งวางแผนปล่อยข่าวว่าสุมาอี้คิดกบฏ โจยอยจึงปลดสุมาอี้ออกจากราชการ ขงเบ้งจัดทัพยกไปตีขุยก็ก จู่งเห็นว่าขงเบ้งไม่มอบหมายหน้าที่ให้ตนก็ทักท้วง ขงเบ้งบอกว่าจู่งอายุมากแล้วหากทำศึกพลาดพลั้งจะทำให้เสียเกียรติความเป็นวีรบุรุษ ย่อมบั่นทอนกำลังใจทหาร จู่งขึ้นกราบว่าหากขงเบ้งไม่ยอมให้เป็นทัพหน้าก็จะขอตายต่อหน้าขงเบ้ง ขงเบ้งจึงขอให้มีคนติดตามจู่งไปด้วย เต็งจื่อสา ขงเบ้งจึงให้คัดทหารฝีมือดีห้าพันและนายทหารรอง ๑๐ นายไปด้วย ผู้เขียนได้เพิ่มน้ำเสียงโดยให้จู่งถามขงเบ้งว่า “ท่านใช้เกณฑ์อะไรมาตัดสินผู้อื่นว่าชราแล้ว” ขงเบ้งเอากระจกมาส่องหน้าจู่ง จู่งตกใจ ขงเบ้งจึงบอกว่าความแก่นับว่าเป็นกาลกิณีของชีวิตแต่จู่งต้องอยู่กับมันให้ได้ จู่งหยิบหนังสือการ์ตูนสามก๊กขึ้นมาดูแล้วบอกว่า “ไม่ไร่เข้ารับไม่ได้ แต่เมื่อตอนที่แล้วข้ายังไม่แก่อย่างนี้เลย” แล้วก็มีภาพและน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนที่บอกว่า “ความผัดข้าน้อยเอง โหสิ... โหสิ” การเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนในตอนนี้เป็นดังภาพ





การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรณวิศวะศาสตร์ ตอนที่ ๑๗๖ ของเบ้งลี้้นบุญ ขงเบ้งป่วยหนักจึงให้ลิสกไปบอกข่าวพระเจ้าเล่าเสี้ยน เล่าเสี้ยนให้ลิสกถามว่าเมื่อขงเบ้งลี้้นบุญจะให้ผู้ใดสืบทอดตำแหน่งแทน ขงเบ้งว่าเจียวฮ้วน ถ้าเจียวฮ้วนตายให้บิฮุย แล้วขงเบ้งก็สิ้นใจ ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กได้เพิ่มน้ำเสียงเข้ามาตอนที่ลิสกถามขงเบ้งว่าจะให้ผู้ใดสืบทอดตำแหน่งแทน ขงเบ้งบอกว่าเจียวฮ้วนเหมาะที่สุด แล้วก็มีภาพและน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนที่บอกว่า “เจียวฮ้วนเป็นใคร อยู่ๆ มาหยิบฉิมปลามัน คนเขียนง...”

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรณวิศวะศาสตร์มีการสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มน้ำเสียงหรือบทสนทนาของผู้เขียนการ์ตูนที่พูดกับตัวละคร หรืออาจพูดกับผู้อ่านการ์ตูน การเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนอาจเป็นการแสดงทัศนะของผู้เขียนการ์ตูนที่มีต่อเรื่องสามก๊ก เช่น ตอนที่ ๑๔๕ ผู้เขียนการ์ตูนก็ได้แสดงทัศนะเกี่ยวกับเรื่องสามก๊กซึ่งไม่ได้กล่าวถึงบทบาทของบุตรชาย ๒ คนของเล่าปี่ บุตรชายทั้งสองมีบทบาทในตอนที่กำลังจะตาย ทำให้ผู้เขียนการ์ตูนเห็นว่าพระโอรสทั้งสองเป็นตัวประกอบในเรื่องที่แม้แต่ผู้เขียนการ์ตูนเองก็ยังไม่รู้มาก่อน จึงไม่แปลกที่ผู้อ่านจะเพิ่งได้รับรู้ว่าเล่าปี่มีพระโอรสอีก ๒ พระองค์ในตอนนี้ การเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กในบางตอนก็ไม่ได้เป็นการแสดงทัศนะ แต่เป็นการเพิ่มน้ำเสียงเพื่อแสดงถึงการมีส่วนร่วม เช่น การขอโทษตัวละคร ในตอนที่ ๑๕๘ เป็นต้น การเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนไม่ว่าจะเพื่อแสดงทัศนะหรือแสดงการมีส่วนร่วมในเรื่องสามก๊กต่างก็ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างเนื้อเรื่องสามก๊กเดิมกับเนื้อเรื่องที่คุณเขียนการ์ตูนเบี่ยงเบนเนื้อหาและเพิ่มน้ำเสียงเข้ามา และน้ำเสียงหรือทัศนะของผู้เขียนการ์ตูนที่เพิ่มเข้ามานั้นเป็นสิ่งที่ผู้อ่านรับรู้ได้ว่าผู้เขียนการ์ตูนเพิ่มเข้ามาเอง ไม่ได้มีอยู่ในเรื่องสามก๊กเดิม ถึงแม้ว่าการเพิ่มน้ำเสียงในบางครั้งจะทำให้ผู้อ่านเห็นด้วยกับความคิดของผู้เขียนการ์ตูน แต่ผู้อ่านก็ไม่เห็นว่าเป็นเรื่องจริงจัง หรือเป็นความ

ผิดพลาดบกพร่องของเรื่องสามก๊ก เพราะการเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนมีลักษณะของการล้อเล่น มิใช่การตำหนิและอยู่ในกรอบการเล่นของสื่อประเภทการ์ตูน

๖.๒.๒ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นก็มีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา โดยการใช้ภาษาที่เบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานปกติ หรือคิดไปจากความหมายเดิม ในลักษณะของการเล่นกับการตีความหมายของคำและสำนวน และการใช้ภาษาต่างยุคสมัยในคำพูดของตัวละคร ดังนี้

๖.๒.๒.๑ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเล่นกับการตีความหมายของคำและสำนวน

การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเล่นกับการตีความหมายของคำและสำนวนเป็นการสร้างอารมณ์ขันด้วยการนำความหมายโดยนัยของคำหรือสำนวนที่สามารถตีความหมายได้หลายนัยมาใช้ แต่กลับวาดภาพด้วยความหมายตรงตามตัวอักษรของคำหรือสำนวนนั้นๆ ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างความหมายของคำหรือสำนวนที่นำมาใช้กับภาพการ์ตูนที่ผู้เขียนการ์ตูนวาด ผู้อ่านจะเข้าใจการสร้างอารมณ์ขันได้ก็ต่อเมื่อเข้าใจความหมายโดยนัยของคำหรือสำนวน และสามารถเชื่อมโยงความหมายและภาพให้เข้ากันได้ ดังตัวอย่างต่อไปนี้

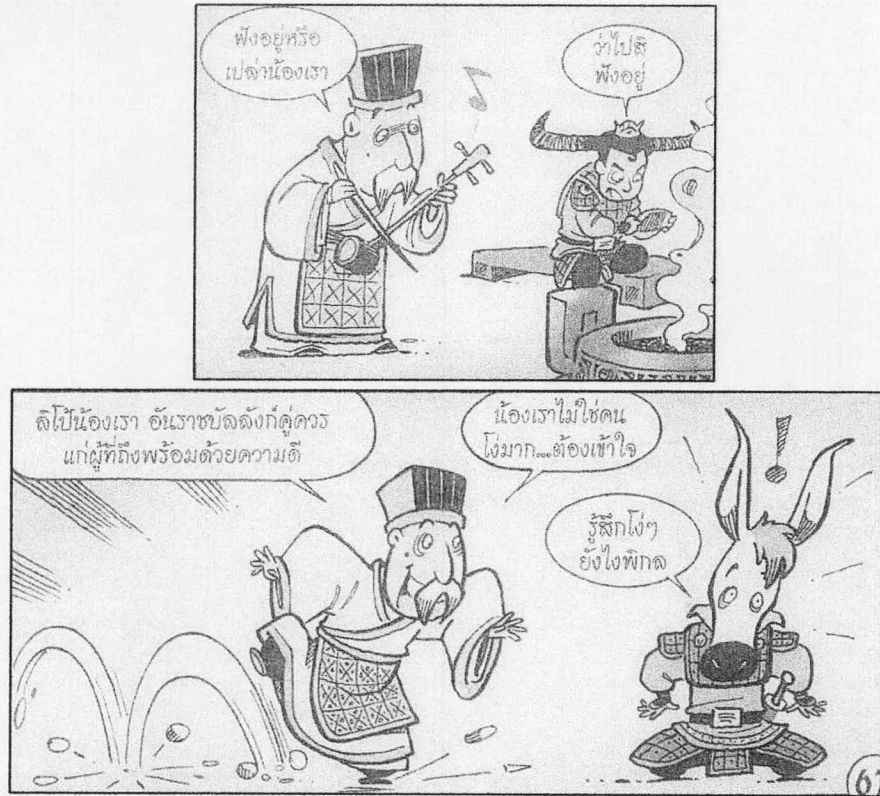
การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๑๒ ขุนศึกควารุ่ง ตั้งโต๊ะเห็นว่าลิโป้มีฝีมือก็อยากได้มาเป็นพวก จึงให้ลิซกไปเกลี้ยกล่อมลิโป้ ลิซกขอม้าเช็กเขาจากตั้งโต๊ะเพื่อนำมาเป็นของกำนัลแก่ลิโป้ ลิซกสรรเสริญลิโป้และเกลี้ยกล่อมลิโป้ให้เป็นพวกตั้งโต๊ะ ลิโป้เชื่อคำลิซกลิชกมอบทองคำ ไข่มุก และเข็มขัดหยกที่ตั้งโต๊ะให้มาแก่ลิโป้ ลิโป้ต้องการตอบแทนตั้งโต๊ะจึงปรึกษากับลิซกว่าจะตัดศีรษะตั้งหวงวนแล้วไปเข้าด้วยตั้งโต๊ะ ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กได้สร้างอารมณ์ขันในตอนทีลิซกเริ่มกล่อมลิโป้ให้เป็นพวกตั้งโต๊ะ โดยให้ลิโป้นอนในเปล มีลิซกพุดกลางไกวเปลให้ลิโป้นอน นอกจากนี้ยังมีหมู (ซึ่งเป็นสัญลักษณ์ของผู้เขียนการ์ตูนที่ใช้บรรยายเรื่องราวต่างๆ ในการ์ตูนสามก๊ก) มาบอกว่า “เริ่มกล่อมแล้ว” ทำให้ผู้อ่านรู้ว่ากิริยาอาการของตัวละครในภาพเป็นการกล่อม หรือเป็นการเล่นกับการตีความหมายของคำว่า “กล่อม” ดังภาพ



การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๒๕ อุบายนารีพิฆาต ๑ อ้องอุ้นวางแผนให้ตั้งโต๊ะกับลิโป้คิดใจกัน โดยเชิญลิโป้มาที่บ้านแล้วยกนางเตียวเสียนให้แก่อลิโป้ แต่อ้างว่าจะรอวันฤกษ์ดีส่งตัวนางเตียวเสียนไปให้ แล้วก็ยกนางเตียวเสียนให้แก่อลิโป้ แต่อ้างว่าจะรอวันฤกษ์ดีส่งตัวนางเตียวเสียนไปให้ แล้วก็ยกนางเตียวเสียนให้แก่อลิโป้ แต่อ้างว่าจะรอวันฤกษ์ดีส่งตัวนางเตียวเสียนไปให้ แล้วก็มีภาพอ้องอุ้นชี้หลังลิโป้อยู่ ลิโป้ทำหน้างุนงง คิดในใจว่า “ซี้กันตั้งแต่ยังไม่แต่งเลย” เป็นการเล่นกับการตีความหมายของคำว่า “มารับใช้” ดังภาพ



การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๑๒ ขุนศึกดาวรุ่ง ลิซกเกลี้ยกล่อมลิโป้ให้ไปอยู่กับตั้งโต๊ะ ลิโป้ก็ว่าตั้งโต๊ะเป็นโจรกบฏ ลิซกใช้คำพูดหวานล่อมให้ลิโป้เห็นว่าตั้งโต๊ะเห็นแก่ชาติบ้านเมือง ส่องแต่ทรงอ่อนแอกุมขุนนางไม่ได้ ส่วนตนลิวอ่องฉลาดหลักแหลมเหนือกว่า ส่องแต่เป็นร้อยเท่า ลิโป้เชื่อคำพูดของลิซกจึงยอมไปอยู่กับตั้งโต๊ะ ผู้เขียนการ์ตูนได้สร้างอารมณ์ขันในตอนทีลิซกกล่อมลิโป้ ขณะที่ลิโป้นั่งฟังลิซกพูดก็ปรากฏภาพลิซกกำลังสี่ซอ และลิโป้มีเขาควางอยู่บนศีรษะ ลิซกถามลิโป้ว่า “ฟังอยู่หรือเปล่าน้องเรา” ลิโป้ก็ตอบว่า “ว่าไปสิ ฟังอยู่” และเมื่อลิซกพูดต่อไปลิโป้ก็ได้แย้งขึ้นว่า “ที่ท่านี่พูดมาถึงจะฟังคุณพิกล แต่ก็ไม่เข้าใจว่าจะไรเหตุผล เพราะเข้าใจคนโง่ที่ฟังอะไรแล้วแยกแยะชั่วดีไม่ออก” ลิซกก็ว่า “ถูกต้องแล้วน้องพี่ เพราะน้องพี่ไม่ใช่คนโง่มาก” ลิโป้ก็ว่า “แต่การปลดส่องแต่ ยังไงก็กบฏ” แล้วลิซกจึงบอกว่า “ลิโป้น้องเราอันราชบัลลังก์คู่ควรแก่ผู้ที่ถึงพร้อมด้วยความดี น้องเราไม่ใช่คนโง่มาก...ต้องเข้าใจ” แล้วก็ปรากฏภาพลิโป้มีศีรษะเป็นตา พร้อมกับพูดว่า “รู้สึกโง่ๆ ยังไงพิกล” จึงเห็นได้ว่าในตอนนี้อยู่เขียนการ์ตูนได้เล่นกับการตีความหมายของสำนวน “สี่ซอให้ควายฟัง” และ “ตาโง่” ดังภาพ



การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรณวิศวะสารานุกรม ตอนที่ ๑๖๘ สุมาอี้หลงกล หลังจากที่ม้าเจ๊กพ่ายแพ้ทำให้เสียเกเต็งชัยภูมิสำคัญ ขงเบ้งก็สั่งการเตรียมถอยทัพ สุมาอี้ยกทัพมาใกล้ถึงเมืองเสเตีย เหล่าขุนนางต่างวิตกกังวลเพราะในเมืองเสเตียนั้นไม่มีนายทหาร มีแต่ขุนนางฝ่ายบู๊ ขงเบ้งจึงให้เรือธงที่ปักไว้บนกำแพงเมืองลง เปิดประตูเมืองให้หมด ให้ทหารแต่งตัวปลอมเป็นชาวบ้านทำการปิดกวดทางประตูเมืองด้านละ ๒๐ คน และห้ามส่งเสียงอะอะโวยวาย สุมาอี้เห็นราษฎรในเมืองทำตัวตามปกติ ขงเบ้งคิดพิณอยู่บนกำแพงเมือง มีเด็กน้อยผู้หนึ่งถือกระบี่วิเศษอยู่ข้างซ้าย และเด็กน้อยอีกคนหนึ่งถือเครื่องหมายอาณัติหรือธงข่างขวา สุมาอี้เห็นดังนั้นก็นึกงงน คิดว่าขงเบ้งต้องชุมนุมทหารไว้มากมาย จึงสั่งให้ทัพหลังเคลื่อนขึ้นเป็นทัพหน้า ทัพหน้ายกกลับไปเป็นทัพหลัง เคลื่อนทัพถอยไปทางเขาด้านเหนือ ผู้เขียนการ์ตูนได้สร้างอารมณ์ขันในตอนที่ยังพิณอยู่ สุมาอี้มัวแต่ชื่นชมเสียงพิณของขงเบ้ง ขงเบ้งจึงคิดในใจว่า “เพลงจะจบอยู่แล้วจะทำเฉยอยู่อีก” แล้วสุมาอี้ก็สั่งให้ถอยทัพ แต่ยังไม่ทันที่จะถอยทัพออกไป ขงเบ้งก็เล่นพิณจบเพลงแล้ว ขงเบ้งจึงบอกเด็กรับใช้ว่า “ส่งไม้เค็ดมา” เด็กรับใช้ก็ส่งขอให้ขงเบ้ง ขงเบ้งสืซอ บุตรของสุมาอี้ก็รีบบอกว่า “มันเปลี่ยนเป็นซอแล้ว ท่านพ่ออย่าฟัง” แต่ก็ยังไม่ทันการ เพราะการ์ตูนก็ปรากฏภาพสุมาอี้มีเขาอยู่บนศีรษะ ที่จมูกมีหวงไว้ผูกเชือก ซึ่งเป็นการเล่นกับการตีความหมายของสำนวน “สืซอให้ควายฟัง” ดังภาพ



จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีการสร้างอารมณ์ขันด้วยการเล่นกับการตีความหมายของคำและสำนวน ซึ่งคำและสำนวนที่นำมาใช้นั้นมีความหมายหลายนัย ผู้เขียนการ์ตูนใช้ความหมายโดยนัยของคำและสำนวน แต่กลับวาดภาพที่ตีความหมายตรงตามตัวอักษรของคำและสำนวนซึ่งผู้อ่านอาจคาดไม่ถึงว่าคำนั้นยังสามารถตีความหมายได้อีกนัยหนึ่ง^{๑๕} การเล่นกับการตีความหมายของคำและสำนวนทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างความหมายของคำหรือสำนวนที่ผู้เขียนการ์ตูนนำมาใช้กับภาพที่ผู้เขียนการ์ตูนวาด การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเล่นกับการตีความหมายของคำและสำนวนนี้ปรากฏไม่มากนัก และผู้อ่านสามารถรับรู้คำและสำนวนที่ผู้เขียนการ์ตูนนำมาใช้ได้จากภาพที่แสดงความหมายของคำหรือสำนวนตรงตามตัวอักษร เป็นการเบี่ยงเบนให้คำหรือสำนวนที่มีความหมายโดยนัย ถูกนำมาใช้ด้วยภาพที่แสดงความหมายตรงตามตัวอักษร ความเบี่ยงเบนของภาษาที่เกิดขึ้นเป็นความหมายที่ผู้อ่านไม่ได้คาดคิดว่าจะถูกนำมาใช้ และต่างจากแบบแผนของภาษาที่ผู้อ่านรับรู้ ทำให้ความหมายโดยตรงของคำและสำนวนที่ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กนำมาใช้กลายเป็นเรื่องน่าขัน

^{๑๕} ภาณีษา พิศาลบุตร, การสื่อความหมายในนิตยสารการ์ตูนชายหัวเราะฉบับกระเป๋ (วิทยานิพนธ์นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, ๒๕๓๓), หน้า ๑๐๕.

๖.๒.๒.๒ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการใช้ภาษาต่างยุคสมัยในคำพูดของตัวละคร
การสร้างอารมณ์ขันด้วยการใช้ภาษาต่างยุคสมัยในคำพูดของตัวละครเป็นการ
สร้างอารมณ์ขันโดยให้ตัวละครใช้ภาษาสมัยปัจจุบันในการสนทนา ภาษาที่ใช้อาจเป็นคำที่รับรู้กัน
ในสังคมปัจจุบัน หรือคำร้องของเพลงสมัยปัจจุบัน การสร้างอารมณ์ขันด้วยกลวิธีดังกล่าวนี้ ทำให้
เกิดความไม่เข้ากันระหว่างยุคสมัยของภาษาที่ใช้ในคำพูดของตัวละครในเรื่องสามก๊ก กับภาษาที่ใช้
ในคำพูดของตัวละครในการ์ตูนสามก๊กซึ่งผู้เขียนการ์ตูนเบี่ยงเบนไป ตัวอย่างเช่น

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๑๓ ลิโป้ ขุนศึกทรมาน ตังโตะมีอำนาจใน
ราชสำนักก็ประกาศว่าจะถอดสองค์แล้วตั้งหองจูเหียบขึ้นเป็นฮ่องเต้แทน เงามูลอบสังหารตั้งโตะ
แต่ถูกลิโป้จับได้ ตังโตะจึงสอบถามเงามูลดังบทสนทนาต่อไปนี้

ตั้งโตะ : ใครใช้เอ็งมาวะ!

เงามูล : ไม่ต้องมีใครใช้ข้าหรือ ใครเขาก็อยากฆ่าเอ็งทั้งแผ่นดิน
นั่นแหละ

ตั้งโตะ : จริงหรือ ทั้งแผ่นดินเลยหรือ

เหล่าขุนนาง (ชี้หน้าตั้งโตะ) : ถูกต้องนะครับ

ตั้งโตะ (หน้าแตก): จำไว้ว่าใครคล้อยตามข้าอยู่ ใครขวางข้าตาย

ฟรีคิกปลิดวิญญาณ (ตะหัวเงามูลกระเด็นออกไป)

เหล่าขุนนาง (ย้ายมายืนข้างหลังตั้งโตะ) : พวกเราอยู่ข้างนี้แต่ไหน
แต่ไรแล้ว

บทสนทนาในการ์ตูนสามก๊กตอนนี้มีคำพูดที่รับรู้กันในสังคมปัจจุบันคือ “ถูกต้อง
นะครับ” ซึ่งเป็นคำพูดที่มาจากรายการโทรทัศน์ที่ได้รับความนิยมในปัจจุบัน และคำว่า “ฟรีคิก
ปลิดวิญญาณ” ที่ใช้เมื่อตั้งโตะตะศีรษะของเงามูล คำว่า “ฟรีคิก” เป็นท่าที่ใช้ในการเตะฟุตบอล เมื่อ
นำมาใช้ในการเตะศีรษะคน แม้จะเป็นการเตะเช่นเดียวกัน แต่ก็เป็นการใช้ภาษาที่เบี่ยงเบนหรือ
แหวกแนวไปจากมาตรฐานปกติ และบทสนทนาที่ใช้ภาษาที่รับรู้กันในสังคมปัจจุบันซึ่งผู้เขียน
การ์ตูนสามก๊กเพิ่มเข้ามาในเรื่องสามก๊กทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างยุคสมัยของภาษาที่ใช้ใน
คำพูดของตัวละครในเรื่องสามก๊กกับภาษาที่ใช้ในคำพูดของตัวละครในการ์ตูนสามก๊ก ทำให้ผู้อ่าน
เกิดอารมณ์ขันเมื่อเข้าใจความหมายของภาษาที่ไม่เข้ากันนั้น

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๒๕ อุบายนารีพิฆาต ๑ ขณะที่ตั้งโต๊ะ
ครองอำนาจในราชสำนักได้กระทำการหยาบช้า เหล่าขุนนางต่างหวาดกลัว อ้องอุ้นคิดหาทาง
กำจัดตั้งโต๊ะอยู่ ได้ยินเสียงนางเดียวเสียนถอนหายใจก็ออกมาดู นางเดียวเสียนขอสนองคุณอ้องอุ้น
อ้องอุ้นจึงบอกแผนการกำจัดตั้งโต๊ะให้เดียวเสียนรู้ ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กได้เปลี่ยนให้นาง
เดียวเสียนกำลังคิดพิณอยู่ เมื่ออ้องอุ้นเข้ามาพบนางเดียวเสียน ผู้เขียนการ์ตูนก็ให้ทั้งคู่สนทนากัน
ดังต่อไปนี้

อ้องอุ้น : นิ่งหนู

เดียวเสียน (ร้องเพลง) : ป๊าๆ ขา วันนี้ป้ามาดึกจัง

อ้องอุ้น : ดึกคืนคำคืนเจ้ายังมานั่งร้องเพลงเล่นดนตรีอยู่ เจ้านี้กว่า
ที่บ้านนี้เป็นคาเฟ่หรือไร

เดียวเสียน : ลูกไม่กล้าคิดเช่นนั้นน้าหรือท่านพ่อบุญธรรม

อ้องอุ้น : ไม่คิดอย่างนั้นจริงระะ โธ่! จะมาล้นน้ำใจสักหน่อย

บทสนทนาในการ์ตูนสามก๊กตอนนี้มีการเพิ่มคำร้องของเพลงสมัยปัจจุบัน ด้วย
การให้นางเดียวเสียนร้องเพลงที่รู้จักกันดีในปัจจุบัน และมีคำพูดที่รับรู้กันในสมัยปัจจุบันคือ
“คาเฟ่” และ “มาล้นน้ำใจ” ซึ่งเพลงหรือคำพูดเหล่านี้เป็นการใช้ภาษาที่เบี่ยงเบนไปจากภาษาที่ใช้
ในเรื่องสามก๊ก เพราะเป็นภาษาที่ใช้ในสมัยปัจจุบัน ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างยุคสมัยของ
ภาษาที่ใช้ในคำพูดของตัวละครในเรื่องสามก๊กกับภาษาที่ใช้ในคำพูดของตัวละครในการ์ตูนสามก๊ก
และผู้อ่านย่อมไม่คาดคิดว่าตัวละครในเรื่องสามก๊กจะสนทนาด้วยคำร้องของเพลงสมัยปัจจุบัน
และไม่คาดคิดว่าอ้องอุ้นจะนำมาล้นน้าคิด ธนาบัตติฉบับละ ๕๐๐ บาทมาคล้องให้นางเดียวเสียน ความ
ไม่เข้ากันและการให้เนื้อหาในตอนนี้ผิดไปจากที่ผู้อ่านคาดหมายไว้ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขัน ดัง
ภาพ





การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๒๗ ตีชิงนาง อึ้งอุ้นวางแผนให้ลิโป้ ฆ่าตั้งโต๊ะ ด้วยการยกนางเตียวเสียนให้ลิโป้ แล้วก็ยกนางเตียวเสียนให้แก่ตั้งโต๊ะอีก เมื่อลิโป้มารับ นางเตียวเสียนจึงหลอกลิโป้ว่าตั้งโต๊ะมาขอตัวนางเตียวเสียนและรับตัวนางไปแต่งงานกับลิโป้แล้ว รุ่งขึ้นลิโป้จึงมาที่ทำเนียบสมุหนายก สอบถามสาวใช้ก็รู้ว่าตั้งโต๊ะนำเตียวเสียนมาเป็นภรรยา น้อย ลิโป้มาลอบมอง นางเตียวเสียนจึงแสร้งทำท่าว่ามีความทุกข์แสนสาหัส ตั้งโต๊ะเห็นลิโป้หลุกหลิก ผิดสังเกตก็ให้ลิโป้กลับไป ผู้เขียนการ์ตูนได้เพิ่มบทสนทนาของลิโป้และนางเตียวเสียน ดังนี้

ลิโป้ (กลายร่างเป็นสไปเดอร์แมนและร้องเพลง) : พี่อยากเป็นสไปเดอร์
แมน

นางเตียวเสียน(ร้องเพลง) : ผีนตี่ๆ หรือผีนร่าย เมื่อคืนผีนไปได้เป็นสะกั
นายก

ลิโป้ตกลงในบ่อน้ำ

นางเตียวเสียน : ท่านแม่ทัต ฮือ... ฮือ... (แสร้งร้องไห้)

ลิโป้ : หยุค! อย่ามาทำเป็นสนิมสร้อย เมื่อสักครู่ข้า
เห็นเจ้าร้องเพลงอยู่

นางเตียวเสียน : ท่านแม่ทัตอย่าได้เข้าใจผิด เมื่อสักครู่ข้าเปิด
ลูกทุ่งเอฟเอ็มต่างหาก

บทสนทนาในการ์ตูนสามก๊กตอนนี้มีการเพิ่มคำร้องของเพลงสมัยปัจจุบัน ด้วยการให้ลิโป้แปลงร่างเป็นสไปเดอร์แมนเพื่อจะเกาะกำแพงแอบมองนางเตียวเสียน และให้นางเตียวเสียนร้องเพลง แต่เมื่อเห็นลิโป้แอบมองอยู่จึงแสร้งร้องไห้บอกลิโป้ว่าเพลงนั้นมาจากวิทยุ นอกจากนี้ยังใช้คำสนทนาที่รับรู้กันสังคมในปัจจุบัน ได้แก่ “สนิมสร้อย” และ “ลูกทุ่งเอฟเอ็ม”

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๓๒ เตียงอันกับสี่ทหาร หลังจากตั้งโต๊ะตาย ลีฉุย กุยกี ก็เข้ายึดอำนาจราชสำนัก ฆ่าอ้อฮงอื่น บังคับให้พระเจ้าเหียนเต๋แต่งตั้งตนและพรรคพวกเป็นขุนนางชั้นผู้ใหญ่ กระทำการหยาบช้ำทารุณต่อประชาชนไม่ต่างกับตั้งโต๊ะ ลีฉุยกับกุยกีคิดจะกำจัดพระเจ้าเหียนเต๋ ในตอนนี้ผู้เขียนการ์ตูนได้เพิ่มคำร้องของเพลงสมัยปัจจุบันดังนี้

- ลีฉุย : อำนาจทั้งหมดตกอยู่ในมือของเราแล้ว แต่ยังมี
ก้างชิ้นเล็กๆ อีกชิ้นหนึ่ง นั่นก็คือฮ่องเต้เด็ก
- กุยกี : แล้วจะเอาไว้ทำไมล่ะ
- ลีฉุย : ปลงพระชนม์เลยเหอะ
- กุยกี : ถูกต้อง!
- ลีฉุย กุยกี (ร้องเพลงคู่) : จริงรี จริงชิ แน่นะ อ้อแนสิ
- ลีฉุย : ลุยเลย

บทสนทนาในการ์ตูนสามก๊กตอนนี้มีการเพิ่มคำร้องของเพลงสมัยปัจจุบัน โดยให้ลีฉุย กุยกี ร้องเพลงคู่ได้ตอบกันในบทสนทนาที่ลีฉุยกับกุยกีวางแผนจะฆ่าฮ่องเต้ ซึ่งเป็นบทสนทนาที่มีความจริงจังที่จะลอบปลงพระชนม์ฮ่องเต้ แต่ผู้เขียนการ์ตูนกลับทำให้เป็นเรื่องไม่จริงจัง โดยให้ตัวละครทั้งสองร้องเพลงคู่ได้ตอบกัน บทสนทนาที่เพิ่มคำร้องของเพลงสมัยปัจจุบันเข้ามานี้ ทำให้ผู้อ่านเกิดการพลิกความคาดหมายเมื่อเห็นตัวละครในเรื่องสามก๊กร้องเพลงสมัยปัจจุบัน และทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างยุคสมัยของภาษาที่ใช้ในคำพูดของตัวละครในเรื่องสามก๊กกับภาษาที่ใช้ในคำพูดของตัวละครในการ์ตูนสามก๊ก เมื่อผู้อ่านเห็นความไม่เข้ากันที่เกิดขึ้นก็ทำให้เกิดอารมณ์ขัน ดังภาพ





จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีการสร้างอารมณ์ขันด้วยการใช้ภาษาต่างยุคสมัยในคำพูดของตัวละคร โดยให้ตัวละครใช้ภาษาสมัยปัจจุบันในการสนทนา ภาษาที่ใช้อาจเป็นคำที่รับรู้กันในสังคมปัจจุบัน หรือคำร้องของเพลงสมัยปัจจุบัน การสร้างอารมณ์ขันด้วยกลวิธีดังกล่าวนี้ ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างยุคสมัยของภาษาที่ใช้ในคำพูดของตัวละครในเรื่องสามก๊ก กับภาษาที่ใช้ในคำพูดของตัวละครในการ์ตูนสามก๊กซึ่งผู้เขียนการ์ตูนเบี่ยงเบนไป การใช้ภาษาที่เบี่ยงเบนให้มีความต่างยุคสมัยในคำพูดของตัวละครในเรื่องสามก๊กเป็นสิ่งที่ผู้อ่านย่อมไม่คาดคิดว่าจะเกิดขึ้น และเมื่อผู้อ่านเห็นความไม่เข้ากันอันเกิดจากการใช้ภาษาต่างยุคสมัยก็จะทำให้เกิดอารมณ์ขันขึ้น แต่การใช้ภาษาต่างยุคสมัยในคำพูดของตัวละครในการ์ตูนสามก๊กนั้นอยู่ในกรอบการเล่นของสื่อประเภทการ์ตูน จึงสร้างอารมณ์ขันได้โดยไม่ทำให้ผู้อ่านเกิดการเข้าใจผิด นอกจากนี้ การสร้างอารมณ์ขันด้วยการใช้ภาษาต่างยุคสมัยในคำพูดของตัวละครยังแสดงให้เห็นการต่อรอยระหว่างวัฒนธรรมเก่ากับวัฒนธรรมใหม่ ที่ทำให้การ์ตูนสามก๊กมีความร่วมสมัยมากยิ่งขึ้น และลดความเคร่งขรึมจริงจังในวรรณกรรมสามก๊กให้น้อยลงอีกด้วย

๖.๒.๓ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพ

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นนำเสนอวรรณกรรมสามก๊กในรูปแบบคอมิกสตริปซึ่งดำเนินเรื่องด้วยภาพเป็นหลัก เมื่อผู้วิจัยได้วิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยการตัดแปลงองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ เนื้อหา ตัวละคร บทสนทนา และฉาก อันเป็นองค์ประกอบของวรรณกรรมแล้ว จึงต้องวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพอันเป็นองค์ประกอบสำคัญของการ์ตูนด้วย ซึ่งผู้วิจัยพบว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพ โดยการสร้างภาพที่ขัดแย้งกับคำบรรยาย ซึ่งเป็นการสร้างอารมณ์ขันด้วยการตัดแปลงให้ภาพและคำบรรยายภาพมีลักษณะขัดแย้ง หรือตรงกันข้าม แต่ความขัดแย้งเช่นนี้ปรากฏไม่มากนัก ความ

ขัดแย้งของภาพและคำบรรยายทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างภาพที่ผู้เขียนการ์ตูนวาดกับคำบรรยายภาพนั้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๑ โจรโทกผ้าเหลือง เดียวก็ทดสอบชิงตำแหน่งขุนนางตรีไม่ได้ จึงขึ้นไปเสาะหาด้วยยาบำบัดโรคบนภูเขา พบผู้เฒ่าคนหนึ่งดวงตาแฉ่มใส ใบหน้าอ่อน ถือไม้เท้าทำด้วยกิ่งหลี ผู้เฒ่ามอบทิพยคัมภีร์สามฉบับเรียกว่า ไทแพงยาวสุด แปลว่า หลักรวิธสันติสุข เพื่อไปช่วยทำนุบำรุงคนทั้งปวง ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กได้บรรยายความในตอนนีไว้ว่า “พอได้คัมภีร์วิเศษมา เดียวก็ก้มหมุ่นอ่านทั้งวันทั้งคืน จนถึงขนาดเรียกลมเรียกฝนได้” แต่ภาพที่ผู้เขียนการ์ตูนวาดกลับเป็นภาพเดียวก็กำลังอ่านหนังสือ PLAY BOY และห้องที่เดียวก็อยู่นั้นก็มีรูปผู้หญิงเปลือยอยู่หลายรูป ส่วนลมและฝนที่เดียวก็เรียกมาได้ ก็เป็นการโทรศัพท์เรียกน้องแอร์กับน้องฝนแทน ดังภาพ



จะเห็นได้ว่าภาพและคำบรรยายในการ์ตูนสามก๊กตอนนี้มีความขัดแย้งกัน ทำให้ลักษณะนิสัยของเดียวก็ที่มีความมุ่งมั่นจริงจังกับการอ่านตำรา กลายเป็นการหมุ่นกับหนังสือลามกอนาจาร และการเรียกลมเรียกฝนได้ก็กลายเป็นการเรียกน้องแอร์กับน้องฝนแทน (เป็นการเล่นภาษาด้วย) เป็นการลดความเคร่งขรึมจริงจังของวรรณกรรมสามก๊กให้น้อยลง ภาพและคำบรรยายที่ขัดแย้งกันนั้นทำให้เกิดความไม่เข้ากัน การให้เดียวก็มีพฤติกรรมหมุ่น และการเรียกน้องแอร์

กับน้องฝนนั้นก็ทำให้ผู้อ่านเกิดการพลิกความคาดหมาย เมื่อผู้อ่านเห็นความไม่เข้ากันและสามารถเชื่อมโยงความไม่เข้ากันให้เข้ากันได้ก็จะทำให้เกิดอารมณ์ขัน

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ ๑๔ ตังโตะ บรรลุเป้าหมาย ตังโตะถอดหองจูเปียนออกจากราชบัลลังก์ แต่งตั้งหองจูเหียบขึ้นเป็นฮ่องเต้และครองอำนาจราชสำนักไว้ทั้งหมด ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กได้บรรยายความตอนนี้ไว้ว่า “ตังโตะสถาปนาหองจูเหียบขึ้นเป็นฮ่องเต้ ทรงพระนามว่าพระเจ้าเหียนเต้ ในขณะที่มีพระชนม์ได้ ๘ ขวบ ตังโตะตั้งตนเองเป็นเซ็นก๊กสำเร็จราชการแทนยุวกษัตริย์ หมดความยำเกรงผู้ใด สะพายกระบี่เดินเข้าออกในพระราชฐานตามอำเภอใจ วันไหนพอใจจะค้างแรมอยู่ฝ่ายใดก็ค้างตามอำเภอใจ” แต่ภาพที่ผู้เขียนวาดกลับมีลักษณะดังนี้



จะเห็นได้ว่าภาพที่ปรากฏมีความขัดแย้งกับคำบรรยาย เพราะจากคำบรรยายนั้นตังโตะน่าจะมีลักษณะที่หยาบซ่า และฮ่องเต้ก็น่าจะเกรงกลัวตังโตะ แต่ผู้เขียนการ์ตูนกลับวาดภาพตังโตะและฮ่องเต้ยิ้มร่าเริง ตังโตะถือลูกโป่งจูงมือฮ่องเต้ แล้วยังพูดว่า “เป็นลูกพี่ฮ่องเต้ซะอย่าง ใครจะกล้าหือ” กิริยาอาการของตังโตะและฮ่องเต้ดูมีความสุขมาก ความขัดแย้งของภาพและคำบรรยายนี้ทำให้ความหยาบซ่าของตังโตะลดน้อยลง และเกิดความไม่เข้ากันระหว่างภาพที่ผู้เขียนการ์ตูนวาดกับคำบรรยายภาพ นอกจากนี้ ภาพที่ปรากฏยังผิดไปจากความคาดหวังของผู้อ่านอีกด้วย ทำให้ผู้อ่านเกิดอารมณ์ขัน

จากที่กล่าวมาสรุปได้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีการสร้างอารมณ์ขันด้วยการสร้างภาพที่ขัดแย้งกับคำบรรยาย ทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างภาพที่ผู้เขียนการ์ตูนวาดกับคำบรรยายภาพ และเกิดอารมณ์ขันจากความไม่เข้ากันนั้น แต่ความขัดแย้งของภาพและคำบรรยายของการ์ตูนสามก๊กก็ทำให้ลักษณะนิสัยของตัวละครเดียวกันและตังโตะเปลี่ยนแปลงไปด้วย ดังจะ

เห็นได้จากความมุ่งมั่นของเตียวก๊ก และความหยาบช้าของตั้งโต๊ะที่ลดน้อยลงไป หรืออาจกล่าวได้ว่าการ์ตูนสามก๊กทำให้คำบรรยายที่มีความจริงจังกลายเป็นภาพที่ไม่จริงจังก ทั้งนี้เพราะการ์ตูนอยู่ในกรอบของการเล่นที่ไม่จริงจังก ทำให้ผู้อ่านไม่เห็นว่าการขัดแย้งเหล่านั้นเป็นเรื่องจริงจังก ความขัดแย้งระหว่างภาพและคำบรรยายในการ์ตูนสามก๊ก จึงสร้างอารมณ์ขันให้แก่ผู้อ่านโดยไม่ได้ทำให้ผู้อ่านเข้าใจผิด และยังเป็นการเล่นความเคร่งขรึมจริงจังกในวรรณกรรมสามก๊กให้น้อยลงอีกด้วย

บทที่ ๖ นี้ผู้วิจัยได้แสดงให้เห็นกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น โดยนำแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันมาใช้ในการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของผู้เขียนการ์ตูน จากการศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ผู้วิจัยพบว่ากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นแบ่งได้เป็น ๓ วิธีหลัก ได้แก่ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา และกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพ

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา ประกอบด้วย การสร้างอารมณ์ขันด้วยการนำเรื่องของสังคมปัจจุบันแทรกเข้าไปในเรื่องสามก๊ก การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊กเข้าไปในเรื่องสามก๊ก การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มฉากสมัยปัจจุบันเข้าไปในเรื่องสามก๊ก การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องสามก๊ก และการสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนเข้าไปในเรื่องสามก๊ก

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา ประกอบด้วย การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเล่นกับการตีความหมายของคำและสำนวน และการสร้างอารมณ์ขันด้วยการใช้ภาษาต่างยุคสมัยในคำพูดของตัวละครในเรื่องสามก๊ก

ส่วนกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพ เป็นการสร้างอารมณ์ขันด้วยการสร้างภาพและคำบรรยายภาพที่มีความขัดแย้งกัน

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันทั้ง ๓ วิธี เกิดจากการที่ผู้เขียนการ์ตูนดัดแปลงเนื้อหาของวรรณกรรมสามก๊ก รวมทั้งภาษาและภาพการ์ตูนให้ “เบี่ยงเบน” หรือ “แหวก” ไปจากสิ่งที่เป็นมาตรฐานปกติ หรือสิ่งที่ควรจะเป็น ความเบี่ยงเบนนี้เองที่ทำให้เกิดความไม่เข้ากันซึ่งเมื่อผู้อ่านมองเห็นความไม่เข้ากันหรือการเบี่ยงเบน แล้วสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะทำให้เกิดอารมณ์ขันขึ้น แต่การเนื้อหา รวมทั้งภาษาและภาพของการ์ตูนนั้นเป็นไปในลักษณะของการ “เล่น” และอยู่ในกรอบการเล่น (Playful Frame) ของสื่อประเภทการ์ตูน ผู้อ่านจึงไม่เห็นว่าเป็นเรื่องจริงจังก เพียงแต่เป็นมุกตลกที่ผู้เขียนการ์ตูนแทรกเข้ามาในเรื่องเพื่อให้เกิดอารมณ์ขัน ดังนั้น การสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา ภาษา และภาพของการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นจึงไม่ทำให้เกิดการเข้าใจผิด และทำให้การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นที่อ่านง่ายมีอารมณ์ขัน