

## กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น

The Techniques of Creating the Sense of Humor in The Three Kingdoms Comic Strip  
by Bunlue Books.

ร้อยโทหญิง บุษดี อรศิริวรรณ<sup>1</sup>

First Lieutenant Bussadee Onsiriwan<sup>1</sup>

### บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ผลการศึกษาสรุปได้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน 3 วิธี ได้แก่ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา โดยการนำเรื่องของสังคมปัจจุบันแทรกเข้าไปในเรื่องสามก๊ก การเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊ก การเพิ่มฉากสมัยปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของตัวละคร และการเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูน นอกจากนี้ยังมีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา และด้วยภาพ ทำให้การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นอุดมไปด้วยอารมณ์ขัน

### ABSTRACT

The objectives of this research are to analyze the ways behind creating a sense of humor of the Three Kingdoms from its literary versions to the comic book by Bunlue Books. It is found that the cartoonist employs three approaches to create a sense of humor: introducing current social issues into the story, introducing new characters which are not found in the original story, adding modern scenes, changing some characters' behaviors and adding the cartoonist's own style of writing. Moreover, the language and the pictures are also utilized in adding humor.

Keywords : The Three Kingdoms / Cartoon / Comic Strip / Humor

E-mail address : bussadee@hotmail.com

### คำนำ

สำนักพิมพ์บรรลือสาส์นมีการผลิตการ์ตูนที่นำเสนอเนื้อหาของวรรณคดีไทย เช่น สามก๊ก รามเกียรติ์ และมหาภารตะ โดยนำเสนอเป็นตอนๆ ในหนังสือการ์ตูนมหาสนุก แล้วภายหลังรวบรวมพิมพ์เป็นเล่มในรูปแบบของการ์ตูน 4 สี นอกจากนี้ยังนำการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นไปเผยแพร่ในรูปแบบการ์ตูนแอนิเมชันทางสถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 ซึ่งก็ได้รับรางวัล Best Animation for Television : Long Form (TV Series) จากการประกวด Thailand Animation & Multimedia 2006 (TAM AWARD) ดังนั้น จึงเห็นได้ว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีการเผยแพร่ในรูปแบบที่หลากหลาย และแพร่กระจายสู่

<sup>1</sup> กงวิชาอักษรศาสตร์ ส่วนการศึกษา โรงเรียนนายร้อยพระจุลจอมเกล้า นครนายก 26001

ผู้เสพนวงกว้าง จึงอาจกล่าวได้ว่าการตูนสามก๊กฉบับนี้เป็นวรรณกรรมที่ผลิตขึ้นในบริบทของวัฒนธรรมประชานิยมที่ผู้สร้างมีหน้าที่สร้างงานให้ตรงกับพฤติกรรมการบริโภคและความชอบของผู้เสพ เพื่อให้สามารถ “ขาย” งานของตนเองให้ได้มากที่สุด นอกจากนี้ การตูน สามก๊กฉบับบรรลือสาส์นยังเป็นการตูนที่นักเขียนชาวไทยเขียนขึ้น ไม่ใช่การตูนที่แปลมาจากภาษาต่างประเทศ ถ่ายทอดเนื้อหาเรื่องสามก๊กในรูปแบบคอมิกส์ตริปที่ค่อนข้างสมบูรณ์เกือบตลอดทั้งเรื่อง ไม่ใช่การตัดเฉพาะตอนใดตอนหนึ่งมานำเสนอ และมีจุดเด่นที่การแทรกอารมณ์ขันไว้ตลอดทั้งเรื่อง

วิจิต อุตสาหจิต กล่าวถึงการตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นไว้ในบทบรรณาธิการว่า

หนังสือสามก๊กนั้นเด็กอ่านเข้าใจยาก เพราะไม่ชินกับศัพท์สำนวนจีน เป็นเหตุให้หลายคนล้มเลิกความตั้งใจที่จะอ่านพงศาวดารจีนเรื่องนี้ ซึ่งนับเป็นเรื่องที่น่าเสียดายอย่างยิ่ง สำนักพิมพ์บรรลือสาส์นเห็นว่าเรื่องสามก๊กเป็นเรื่องที่มีประโยชน์ ควรค่าแก่การศึกษา หากความรู้ ดังนั้นหนังสือการตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น โดยหมู นินจา จึงถือกำเนิดขึ้นมาเป็นสามก๊กในรูปแบบการตูน 4 สี สวยงาม อ่านง่าย และแทรกมุกตลกในเหตุการณ์ต่างๆ โดยมีได้ทำให้เสียเนื้อเรื่องแต่ประการใด

จากคำกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีลักษณะเด่น 2 ประการ คือ อ่านง่าย และให้อารมณ์ขัน ดังแนวคิดที่ปรากฏอยู่ที่หน้าปกของหนังสือการตูนสามก๊กฉบับนี้ว่า “อ่านง่าย ทุกกระบวนยุทธ์ ฮาสุดๆ ทุกเหตุการณ์” ผู้วิจัยจึงสนใจว่าผู้เขียนการตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีกลวิธีในการดัดแปลงเรื่องสามก๊กที่ไม่มีอารมณ์ขันให้เป็นการตูนที่มีความขบขันได้อย่างไร

งานวิจัยเรื่องนี้จึงมุ่งศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น โดยนำแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันมาใช้ในการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของผู้เขียนการตูนสามก๊ก

### อุปกรณ์และวิธีการ

การศึกษากลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ผู้วิจัยจะศึกษาวิเคราะห์การตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นตั้งแต่ต้นจนกระทั่งจบเรื่อง ซึ่งมีทั้งหมด 179 ตอน โดยมีวิธีการดำเนินการดังนี้

#### วิธีดำเนินการวิจัย

1. รวบรวมข้อมูล ได้แก่ การตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น เอกสารงานวิจัยที่ศึกษาเรื่องอารมณ์ขันและงานวิจัยที่ศึกษาการตูนในแง่มุมต่างๆ

2. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขัน ได้แก่ แนวคิดเรื่องความไม่เข้ากัน (Incongruity theory) ของ ฟรานซิส ฮัทซัน (Incongruity theory) ซึ่งผู้วิจัยสรุปแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันที่ก่อให้เกิดอารมณ์ขันได้ดังนี้

1) ความไม่เข้ากันเกิดจากการที่สิ่งนั้นเบี่ยงเบน หรือแหวกออกมาจากระบบที่มีความเป็นแบบแผน หรือเกณฑ์ปกติ หรือมาตรฐานของความเป็นปกติที่รับรู้กันในสังคม ทำให้เกิดการพลิกความ

คาดหมาย และผู้ฟัง ผู้อ่าน หรือผู้ชมมองเห็นลักษณะที่ไม่เข้ากันอันเกิดจากการเบี่ยงเบนหรือการแหวกออกมาจากกฎเกณฑ์นั้น ๆ แล้วสามารถอธิบายหรือเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้

2) ความไม่เข้ากันจะต้องอยู่ในกรอบของการเล่น ไม่ใช่เรื่องจริงจัง หรือมีผลกระทบต่อชีวิตจริง และผู้ฟัง ผู้อ่าน หรือผู้ชมจะต้องวางตัวเป็นกลางคือไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับประเด็นที่ถูกนำมาสร้างอารมณ์ขันหรือเป็นผู้ที่ตกเป็นเป้าของอารมณ์ขัน

3. ศึกษาวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันของการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น โดยอิงแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ขันในข้อที่ 2

4. สรุปและรายงานผลการวิจัย

### ผลและวิจารณ์ผลการทดลอง

เมื่อนำแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันที่ผู้วิจัยสรุปไว้ข้างต้นมาใช้ในการวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น พบว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับนี้มีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขัน 3 วิธีหลักๆ ได้แก่ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา และกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพ กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันทั้ง 3 วิธีนี้มีพื้นฐานมาจากแนวคิดเรื่องความไม่เข้ากันอันเกิดจากการตัดแปลงให้สิ่งนั้นเบี่ยงเบนออกไปจากกฎเกณฑ์หรือมาตรฐานปกติ โดยผู้เขียนการ์ตูนได้ตัดแปลงเนื้อหาของวรรณกรรมสามก๊ก และใช้ภาษาและภาพที่เบี่ยงเบนหรือแหวกออกไปจากมาตรฐานปกติที่รับรู้กันในสังคม ทำให้เกิดความไม่เข้ากัน เมื่อผู้อ่านการ์ตูนมองเห็นความเบี่ยงเบนของสิ่งที่ไม่เข้ากัน และสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะก่อให้เกิดอารมณ์ขัน

#### 1. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา

กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหาเป็นการสร้างอารมณ์ขันด้วยการสร้างความไม่เข้ากันให้เกิดขึ้นในเนื้อหาของเรื่องสามก๊ก โดยเนื้อหาในบทนี้หมายรวมถึงองค์ประกอบทางด้านเนื้อหาทั้งหมดในการ์ตูนสามก๊ก ทั้งเนื้อเรื่อง ตัวละคร บทสนทนา และฉาก ผู้วิจัยพบว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา 5 วิธี ได้แก่ การนำเรื่องของสังคมปัจจุบันเข้าไปแทรกในเรื่องสามก๊ก การเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊กเข้าไปในเรื่องสามก๊ก การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องสามก๊ก การเพิ่มฉากสมัยปัจจุบันเข้าไปในเรื่องสามก๊ก และการเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนเข้าไปในเรื่องสามก๊ก ดังตัวอย่างต่อไปนี้

##### 1.1) การสร้างอารมณ์ขันด้วยการนำเรื่องของสังคมปัจจุบันแทรกเข้าไปในเรื่องสามก๊ก เช่น

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ 50 เล่าปีเข้าพึ่งโจโจ เตียวหุยไปขโมยม้าของลิโป้ เล่าปีกับ ลิโป้จึงผัดใจกัน ลิโป้ล่อมเมืองเสียวพ่ายของเล่าปีไว้ ชุนเขียนจึงเสนอให้เล่าปีหนีไปพึ่งโจโจ เตียวหุยอาสาตีฝ่าวงล้อมพาเล่าปีหนีไป ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กได้เพิ่มฉากรถบรรทุกติดระเบิดที่กดระเบิดด้วยโทรศัพท์ หรือ “คาร์บอมบ์” โดยให้เตียวหุยอาสาพาเล่าปีฝ่าวงล้อมออกไป เล่าปีก็บอกว่าจะไม่ยอมให้เตียวหุยไปเสี่ยงตายอย่างนั้นเด็ดขาด เตียวหุยจึงว่าไม่เสี่ยงเลย ตนมีวิธีคือแอบเอารถบรรทุกระเบิดไปจอดแล้วก็กดโทรศัพท์ จากนั้นก็ปรากฏภาพมือกำลังกดโทรศัพท์ให้รถระเบิด แล้วสามพี่น้องก็หนีออกไปได้ ฉากที่มี



รถบรรทุกดินระเบิดนี้เป็นการล้อเลียนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ที่มีการนำคาร์บอนมาใช้ในการก่อการร้ายในภาคใต้ และข่าวการลอบสังหาร พ.ต.ท.ทักษิณ ชินวัตร ที่มีการใช้คาร์บอนในการลอบสังหาร คาร์บอนจึงเป็นวิธีการก่อการร้ายที่รู้จักกันดีในสังคมปัจจุบัน การนำเรื่องคาร์บอนมาแทรกในฉากเรื่องสามก๊กทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างฉากที่ควรจะเป็นกับฉากที่ผู้เขียนเบี่ยงเบนให้มีความเป็นปัจจุบัน และทำให้ผู้อ่านเกิดการพลิกความ

คาดหมาย เพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดคิดว่าในสมัยสามก๊กจะมีการใช้คาร์บอนสู้รบกัน ดังภาพ

1.2) การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊กเข้าไปในเรื่องสามก๊ก เช่น



การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ 39 เล่าปีรับตำแหน่ง โตเกียวเจ้าเมืองซีจิวป่วยหนักจึงเรียกเล่าปีเข้าพบ โตเกียวมอบเมืองซีจิวให้เล่าปีปกครองแล้วก็เสียชีวิต ผู้เขียนการ์ตูนได้เพิ่มตัวละครนางพยาบาลสาวสวยแต่งชุดพยาบาลสมัยปัจจุบันนำมาให้โตเกียว พอโตเกียวเห็นนางพยาบาลสาวก็เกิดอาการเลือดกำเดาไหล ช็อกและถึงแก่ความตาย ดังภาพ

1.3) การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มฉากสมัยปัจจุบันเข้าไปในเรื่องสามก๊ก เช่น

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ 75 เล่าปีหาพันธมิตร เล่าปีอพยพผู้คนหนีทัพของโจโฉ จูล่งที่ได้รับมอบหมายให้ดูแลครอบครัวของเล่าปีเกิดพลัดหลงกับครอบครัวของเล่าปีจึงออกตามหา พบนางบิสูหยินที่บาดเจ็บอยู่ นางบิสูหยินมอบเอาเต้าให้จูล่งแล้วโจมน้ำตาย จูล่งมัดเอาเต้าไว้ในเสื้อเกราะแล้วฝากกองทัพแปดสิบสามหมื่นของโจโฉออกไป โจโฉอยู่บนยอดเขาเก้งสันเห็นจูล่งมีฝีมือก็ถามนายทหารว่าเป็นใคร โจโฉจึงขับม้าลงมาจากรเนินเขา แล้วร้องถามจูล่งว่ามีชื่อแซ่อะไร จูล่งตอบ โจโฉก็กลับไปบอกโจโฉ ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กเพิ่มฉากสมัยปัจจุบันโดยให้โจโฉดูภาพการสู้รบของจูล่งในคอมพิวเตอร์ แล้วก็ให้นักข่าวขัรบถยนต์ไปสัมภาษณ์จูล่ง และมีการถ่ายวีดีโอด้วย เมื่อจูล่งแนะนำตัวเสร็จก็ขับรถกลับไปรายงานโจโฉ ฉากที่มีการทำข่าวการสู้รบของจูล่งนี้ทำให้เกิด



ความไม่เข้ากันระหว่างฉากที่ควรจะเป็นกับฉากที่ผู้เขียนการ์ตูนเบี่ยงเบนไป และทำให้ผู้อ่านเกิดการพลิก

ความคาดหมาย เพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดหวังว่าจะมีวัตถุสิ่งของที่อยู่ในสมัยปัจจุบันปรากฏอยู่ในเรื่องสามก๊ก ดังภาพ

#### 1.4) การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องสามก๊ก เช่น

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ 63 ซ่อนแผนจิวยี่ จิวยี่วางอุบายว่าจะยกทัพไปตีเมืองเสฉวนให้เล่าปี่เพื่อจะฉวยโอกาสเข้าตีเกงจี้โดยที่เล่าปี่ไม่รู้ตัว ขงเบ้งรู้ทันกลอุบายนี้จึงลวงให้จิวยี่ยกทัพมา

จิวยี่ยกทัพมาถึงเมืองเกงจี้เห็นเมืองปิดอยู่ก็เรียกให้เปิดประตูเมือง จูล่งบอกว่าขงเบ้งรู้อุบายขอยืมทางเมืองหงีไปตีเมืองเค็กของจิวยี่ตีจึงให้ตนอยู่ในเมืองนี้ เล่าปี่กับเล่าเจี้ยงเป็นพระญาติวงศ์อันสนิท จะคิดการอันต่ำช้ายกไปตีเมืองจกนั้นหาได้ไม่ หากจิวยี่จะไปตีเมืองจก เล่าปี่ก็จำต้องออกไปอยู่เขา บวชเป็นฤาษีไซ้ไฟรดึกว่าจะอยู่ให้คนทั้งปวงเย็น จิวยี่ได้ฟังก็ทำท่าจะถอยกลับ กองสอดแนมก็เข้ามารายงานว่ามีทหารยกมาทั้ง ๔ ด้าน กวนอุยกมาทางเมืองกังเหลง เตียวหุยยกมาทางเมืองจี้กุย ฮองตงยกมาทางเมืองกังฮั่น อูยเอี้ยนยกมาทางเมืองอิเหลง เสียงทำม้าและเสียงโห่ร้องสะเทือนเลื่อนลั่นได้ยินไปไกลถึง 100 ลี้ 'ไม่รู้ว่ามีจำนวนมากน้อยเท่าใด จิวยี่ตกใจออกสันแผลกาทันทีทำรีบพลัดตกจากหลังม้า ผู้เขียนการ์ตูน



สามก๊กได้เบี่ยงเบนพฤติกรรมของจิวยี่ตอนที่กองสอดแนมเข้ามารายงาน โดยให้ทหารคนหนึ่งขี่ม้าเข้ามาอย่างรวดเร็ว ม้าหยุดกะทันหัน ทหารผู้นั้นกระเด็นตกจากหลังม้าแล้วรายงานว่า “มีกองทัพยกมาทางเมืองกังเหลง นำทัพโดยกวนอุ มุ่งหน้ามาทางเราขอรับ” จิวยี่ก็ถามว่า “แล้วมันมาดีหรือมาร้าย” ทหารผู้นั้นไม่ทันตอบก็ตาย ทหารอีกคนขี่ม้าเข้ามาบอกว่า “เตียวหุยนำทัพจากเมือง จี้กุย ห่างจากเราไม่ถึงสามสิบลี้แล้วขอรับ” จิวยี่ก็ถามว่า “แล้วมันมาดีหรือมาร้าย” ทหารผู้นั้นก็ตัวขาดตายเสียก่อน ทหารคนที่สามลอยมาตกลงข้างหน้าจิวยี่ ที่หลังของทหารมีลูกเกาทันทีปักอยู่หลายลูก รายงานว่า “มีกองทัพมาจากกังฮั่น นำโดยแม่ทัพของตงมุ่งหน้ามาทางเกงจี้ขอรับ” พอพูดจบก็ตาย ทหารอีกคนส่งเสียงมา จิวยี่มองหาวว่ามาจากไหน ปรากฏว่าทหารผู้นั้นขี่ลูกปืนใหญ่ลอยมาตกลงแล้วก็ระเบิด ทหารผู้นั้นรายงานว่า “แม่ทัพอูเอี้ยนยกทัพจากเมืองอิเหลงมุ่งหน้ามาทางนี้แล้วขอรับ” จิวยี่จึงแน่ใจและพูดว่า “นี่แสดงว่าไม่ได้มาดีแน่” นายทหารคนอื่นก็คิดในใจว่า “ข้าไปหรือเปล่าท่าน” เหตุการณ์ในตอนนี้เป็นดังภาพ

การ์ตูนสามก๊กตอนนี้เป็นการเบี่ยงเบนพฤติกรรมของจิวยี่ที่แสดงให้เห็นว่ามีสติปัญญาต่ำกว่าที่ควรจะเป็น เพราะเพียงแต่ทหารตายคนแรก จิวยี่ก็นำจะรู้แล้วว่าข้าศึกมาร้ายไม่ได้มาดี การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของ จิวยี่ในตอนนี้อาจทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างพฤติกรรมของจิวยี่ที่ควรจะเป็นกับพฤติกรรมที่ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กเบี่ยงเบนไป และทำให้เกิดการพลิกความคาดหมายเพราะผู้อ่านย่อมไม่คาดคิดว่าจิวยี่จะไม่รู้ว่าข้าศึกมาดีหรือมาร้าย เมื่อผู้อ่านเห็นความไม่เข้ากันแล้วสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะ



ทำให้เกิดอารมณ์ขัน นอกจากนี้ การเบี่ยงเบนพฤติกรรมของจิวอี้ในตอนนี้อยู่เป็นการลดความเคร่งขรึมจริงจังของเรื่อง สามก๊กก็น้อยลงอีกด้วย

1.5) การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนเข้าไปในเรื่องสามก๊ก เช่น



การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ 158 ปลดสุมาอี้ ขงเบ้งวางแผนปล่อยข่าวว่าสุมาอี้คิดกบฏ โจยอยจึงปลดสุมาอี้ออกจากราชการ ขงเบ้งจัดทัพยกไปด้วยก็ จูล่งเห็นว่า ขงเบ้งไม่มอบหมายหน้าที่ให้ตนก็ทักท้วง ขงเบ้งบอกว่าจูล่งอายุมากแล้วหากทำศึกพลาดพลั้งจะทำให้เสียเกียรติความเป็นวีรบุรุษ ย่อมบั่นทอนกำลังใจทหาร จูล่งยื่นกรานว่าหากขงเบ้งไม่ยอมให้เป็นทัพหน้าก็ จะขอตายต่อหน้า ขงเบ้ง ขงเบ้งจึงขอให้มีคนติดตามจูล่งไปด้วย

เต็งจี้อาสา ขงเบ้งจึงให้คัดทหารฝีมือดีห้าพันและนายทหารรอง 10 นายไปด้วย ผู้เขียนได้เพิ่มน้ำเสียงโดยให้จูล่งถามขงเบ้งว่า “ท่านใช้เกณฑ์อะไรมาตัดสินผู้อื่นว่าชราแล้ว” ขงเบ้งเอาระจกมาสองหน้าจูล่ง จูล่งตกใจ ขงเบ้งจึงบอกว่าความแก่นับว่าเป็นกาลกิณีของชีวิตแต่จูล่งต้องอยู่กับมันให้ได้ จูล่งหยิบหนังสือการ์ตูนสามก๊กขึ้นมาดูแล้วบอกว่า “ไม่ใช่ซำรบไม่ได้ แต่เมื่อตอนที่แล้วซำรบไม่แก่อย่างนี้เลย” แล้วก็มีการเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนที่บอกว่า “ความผิดข้าน้อยเอง โหสิ...โหสิ” การเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนในตอนนี้เป็นดังภาพ

2. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นก็มีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา โดยการใช้ภาษาที่เบี่ยงเบนไปจากมาตรฐานปกติ หรือผิดไปจากความหมายเดิม ในลักษณะของการเล่นกับการตีความหมายของคำและสำนวน และการใช้ภาษาต่างยุคสมัยในคำพูดของตัวละคร ดังนี้

2.1) การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเล่นกับการตีความหมายของคำและสำนวน เช่น

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ 168 สุมาอี้หลงกล หลังจากที่ม้าเจ๊กพ่ายแพ้ทำให้เสียเกเตงชัยภูมิสำคัญ ขงเบ้งก็สั่งการเตรียมถอยทัพ สุมาอี้ยกทัพมาไล่ถึงเมืองเสเสเสีย เหล่าขุนนางต่างวิตกกังวลเพราะในเมืองเสเสียนั้นไม่มีนายทหาร มีแต่ขุนนางฝ่ายบุ๋น ขงเบ้งจึงให้ร้องที่ปักไว้บนกำแพงเมืองลง เปิดประตูเมืองให้หมด ให้ทหารแต่งตัวปลอมเป็นชาวบ้านทำการปิดกวดทางประตูเมืองด้านละ 20 คน และห้ามส่งเสียงอะอะโวยวาย สุมาอี้เห็นราษฎรในเมืองทำตามปกติ ขงเบ้งติดพิณอยู่บนกำแพงเมืองมีเด็กน้อยผู้หนึ่งถือกระบี่วิเศษอยู่ข้างซ้าย และเด็กน้อยอีกคนหนึ่งถือเครื่องหมายอาญาสิทธิ์อยู่ข้างขวา สุมาอี้เห็นดังนั้นก็งงงน คิดว่าขงเบ้งต้องคุมทหารไว้มากมาย จึงสั่งให้ทัพหลังเคลื่อนขึ้นเป็นทัพหน้า ทัพหน้ายกกลับไปเป็นทัพหลัง เคลื่อนทัพถอยไปทางเขา



ด้านเหนือ ผู้เขียนการ์ตูนได้สร้างอารมณ์ขันในตอนที่ยังเบ้งดีดพิณอยู่ สุมาอีมัวแต่ชื่นชมเสียงพิณของขงเบ้ง ขงเบ้งจึงคิดในใจว่า “เพลงจะจบอยู่แล้วยังจะทำเฉยอยู่อีก” แล้วสุมาอื่ก็สั่งให้ถอนทัพ แต่ยังไม่ทันที่จะถอนทัพออกไป ขงเบ้งก็เล่นพิณจบเพลงแล้ว ขงเบ้งจึงบอกเด็กรับใช้ว่า “ส่งไม้เด็ดมา” เด็กรับใช้ก็ส่งขอให้ ขงเบ้ง ขงเบ้งสี่ซอ บุตรของสุมาอื่ก็รีบบอกว่า “มันเปลี่ยนเป็นซอแล้ว ท่านพ่ออย่าฟัง” แต่ก็ไม่ทันการ เพราะการ์ตูนก็ปรากฏภาพสุมาอื่มีเขาอยู่บนศีรษะ ที่จมูกมีห่วงไว้ผูกเชือก ซึ่งเป็นการเล่นกับการตีความหมายของสำนวน “สี่ซอให้ควายฟัง” ดังภาพ

## 2.2) การสร้างอารมณ์ขันด้วยการใช้ภาษาต่างยุคสมัยในคำพูดของตัวละคร เช่น

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ 27 ตีชิงนาง อ๋องอุ๋นวางแผนให้ลิโป้ฆ่าตั้งโต๊ะ ด้วยการยกนางเตียวเสี้ยนให้ลิโป้ แล้วก็ยกนางเตียวเสี้ยนให้แก่ตั้งโต๊ะอีก เมื่อลิโป้มารับนางเตียวเสี้ยนจึงหลอกลิโป้ว่าตั้งโต๊ะมาขอตัวนางเตียวเสี้ยนและรับตัวนางไปแต่งงานกับลิโป้แล้ว รุ่งขึ้นลิโป้จึงมาที่ท่าเทียบสมุหนายก สอบถามสาวใช้ก็รู้ว่าตั้งโต๊ะนำเตียวเสี้ยนมาเป็นภรรยาบ่อย ลิโป้มาลอบมอง นางเตียวเสี้ยนจึงแสร้งทำท่าว่ามีความทุกข์แสนสาหัส ตั้งโต๊ะเห็นลิโป้หลุกหลิกผิวดึงเสืงก็ให้ลิโป้กลับไป ผู้เขียนการ์ตูนได้เพิ่มบทสนทนาของ ลิโป้และนางเตียวเสี้ยน ดังนี้

ลิโป้ (กลายร่างเป็นสไปเดอร์แมนและร้องเพลง): **พ่อยากเป็นสไปเดอร์แมน**

นางเตียวเสี้ยน (ร้องเพลง) : **ฝันดี ๆ หรือฝันร้าย เมื่อคืนฝันไปได้เป็นสะใภ้นายก**

ลิโป้ตกลงในบ่อน้ำ

นางเตียวเสี้ยน : ท่านแม่ทัพ ฮือ... ฮือ... (แสร้งร้องไห้)

ลิโป้ : หยุด! อย่ามาทำเป็น **สนิมสร้อย** เมื่อสักครู่นี้เห็นเจ้าร้องเพลงอยู่

นางเตียวเสี้ยน : ท่านแม่ทัพอย่าได้เข้าใจผิด เมื่อสักครู่นี้เปิด **ลูกทุ่งเอฟเอ็ม** ต่างหาก

## 3. กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพ

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นนำเสนอวรรณกรรมสามก๊กในรูปแบบคอมิกสตริปซึ่งดำเนินเรื่องด้วยภาพเป็นหลัก เมื่อผู้วิจัยได้วิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยการดัดแปลงองค์ประกอบต่างๆ ได้แก่ เนื้อหา ตัวละคร บทสนทนา และฉาก อันเป็นองค์ประกอบของวรรณกรรมแล้ว จึงต้องวิเคราะห์กลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพอันเป็นองค์ประกอบสำคัญของการ์ตูนด้วย ซึ่งผู้วิจัยพบว่าการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นมีกลวิธีการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพ โดยการสร้างภาพที่ขัดแย้งกับคำบรรยาย ซึ่งเป็นการสร้างอารมณ์ขันด้วยการดัดแปลงให้ภาพและคำบรรยายภาพมีลักษณะขัดแย้ง หรือตรงกันข้าม แต่ความขัดแย้งเช่นนี้ปรากฏไม่มากนัก ความขัดแย้งของภาพและคำบรรยายทำให้เกิดความไม่เข้ากันระหว่างภาพที่ผู้เขียนการ์ตูนวาดกับคำบรรยายภาพนั้น ดังตัวอย่างต่อไปนี้

การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ตอนที่ 1 **โจรโพกผ้าเหลือง** เตียวก็กสอบชิงตำแหน่งขุนนางตรีไม่ได้ จึงขึ้นไปเสาะหาตัวยาบำบัดโรคบนภูเขา พบผู้เฒ่าคนหนึ่งดวงตาแจ่มใส ใบหน้าอ่อน ถือไม้เท้าทำด้วยกิ่งหวี ผู้เฒ่ามอบทิพย์คัมภีร์สามฉบับเรียกว่า ไทแผงยาวสุด แปลว่า หลักวิธีสันติสุข เพื่อไปช่วยทำนุบำรุงคนทั้งปวง ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กได้บรรยายความในตอนนีไว้ว่า “พอได้คัมภีร์วิเศษมา เตียวก็ก้หมกมุ่นอ่านทั้งวันทั้งคืน จนถึงขนาดเรียกลมเรียกฝนได้” แต่ภาพที่ผู้เขียนการ์ตูนวาดกลับเป็นภาพเตียวก็ก



กำลังอ่านหนังสือ PLAY BOY และห้องที่เตียวก็กอยู่นั้นก็มียูทูปผู้หญิงเปลือยอยู่หลายรูป ส่วนลมและฝนที่เตียวก็กเรียกมาได้ ก็เป็นการโทรศัพท์เรียกน้องแอมกับน้องฝนแทน ดังภาพ

## สรุป

จากการศึกษาพฤติกรรมการสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น ผู้วิจัยพบว่าผู้เขียนการ์ตูนใช้พฤติกรรมการสร้างอารมณ์ขัน 3 พฤติ ได้แก่ พฤติกรรมการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา พฤติกรรมการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา และพฤติกรรมการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพ

พฤติกรรมการสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา ประกอบด้วย การสร้างอารมณ์ขันด้วยการนำเรื่องของสังคมปัจจุบันแทรกเข้าไปในเรื่องสามก๊ก การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มตัวละครที่ไม่ได้อยู่ในเรื่องสามก๊กเข้าไปในเรื่องสามก๊ก การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มฉากสมัยปัจจุบันเข้าไปในเรื่องสามก๊ก การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเบี่ยงเบนพฤติกรรมของตัวละครในเรื่องสามก๊ก และการสร้างอารมณ์ขันด้วยการเพิ่มน้ำเสียงของผู้เขียนการ์ตูนเข้าไปในเรื่องสามก๊ก

พฤติกรรมการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา ประกอบด้วย การสร้างอารมณ์ขันด้วยการเล่นกับความหมายของคำและสำนวน และการสร้างอารมณ์ขันด้วยการใช้ภาษาต่างยุคสมัยในคำพูดของตัวละคร ส่วนพฤติกรรมการสร้างอารมณ์ขันด้วยภาพนั้น เป็นการสร้างอารมณ์ขันด้วยการสร้างภาพที่มีความขัดแย้งกับคำบรรยาย

พฤติกรรมการสร้างอารมณ์ขันทั้ง 3 วิธีเกิดจากการที่ผู้เขียนการ์ตูนดัดแปลงเนื้อหาของวรรณกรรมสามก๊ก รวมทั้งภาษาและภาพการ์ตูนให้ “เบี่ยงเบน” หรือ “แหวก” ไปจากสิ่งที่เป็มาตรฐานปกติ หรือสิ่งที่ควรจะเป็น ความเบี่ยงเบนนี้เองที่ทำให้เกิดความไม่เข้ากันซึ่งเมื่อผู้อ่านมองเห็นความไม่เข้ากัน หรือการเบี่ยงเบน แล้วสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เข้ากันนั้นให้เข้ากันได้ก็จะทำให้เกิดอารมณ์ขันขึ้น แต่การดัดแปลงเนื้อหาของวรรณกรรมสามก๊ก รวมทั้งภาษาและภาพของการ์ตูนนั้นเป็นไปในลักษณะของการ “เล่น” และอยู่ในกรอบการเล่น (Playful Frame) ผู้อ่านจึงไม่เห็นว่าเป็นเรื่องจริงจัง และเข้าใจว่าเป็นเพียงมุกตลกที่ผู้เขียนการ์ตูนแทรกเข้ามาในเรื่องเพื่อให้เกิดอารมณ์ขันเท่านั้น ดังนั้น การสร้างอารมณ์ขันด้วยเนื้อหา การสร้างอารมณ์ขันด้วยภาษา และภาพของการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์น จึงไม่ทำให้เกิดการเข้าใจผิด หรือทำให้เนื้อหาผิดเพี้ยนไป

การสร้างอารมณ์ขันในการ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นส่วนใหญ่เป็นการนำสิ่งที่อยู่ในสมัยปัจจุบันเข้าไปไว้ในเรื่องสามก๊ก มีการล้อเลียนบุคคลและสังคมปัจจุบัน การใช้ภาษาสมัยปัจจุบัน รวมทั้งมีการแสดงท่าชนะหรือแสดงการมีส่วนร่วมของผู้เขียนการ์ตูน การสร้างอารมณ์ขันด้วยกลวิธีต่างๆ ที่ผู้เขียนการ์ตูนสามก๊กนำมาใช้ ทำให้การ์ตูนสามก๊กฉบับบรรลือสาส์นซึ่งเป็การ์ตูนที่อ่านง่าย มีอารมณ์ขัน



### เอกสารอ้างอิง

- จุลศักดิ์ อมรเวช. 2544. **ตำนานการ์ตูน**. แสงดาว, กรุงเทพฯ.
- เปรม สอนสมุทร. 2547. **ผู้เสพกับการดัดแปลงเนื้อหาและตัวละครเรื่องพระอภัยมณีในวัฒนธรรมประชานิยม ในช่วงปีพุทธศักราช 2545-2546**. วิทยานิพนธ์อักษรศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พุทธชาติ สุขรอด. 2545. **การสื่อความหมาย การสร้างอารมณ์ขัน และสัมพันธ์ในการ์ตูนระกากับราณี**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุรพล บัณฑุเศรณี. 2539. **อารมณ์ขันใน พล นิกร กิมหงวน ของ ป.อินทรปาลิต**. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- หมู นินจา (นามแฝง). **สามก๊กฉบับบรรลือสาส์น เล่ม 1-45**. บรรลือสาส์น, กรุงเทพฯ.
- เอนก รัตน์ปิยะภากรณ์. 2534. **การส่งเสริมและพัฒนาหนังสือการ์ตูนไทย**. ศูนย์พัฒนาหนังสือ, กรุงเทพฯ.
- อุบลรัตน์ ศิริยุวศักดิ์. 2536. **อารมณ์ขันในสื่อมวลชน**. โครงการหนังสือชุดวิจัยและพัฒนานิเทศศาสตร์, กรุงเทพฯ.