



## องค์ประกอบการเขียนบทภาพยนตร์

วิชา : การเขียนบทภาพยนตร์

ดร.พงศวีร์ สุภานนท์  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

## สรุปองค์ประกอบการเขียนบทภาพยนตร์

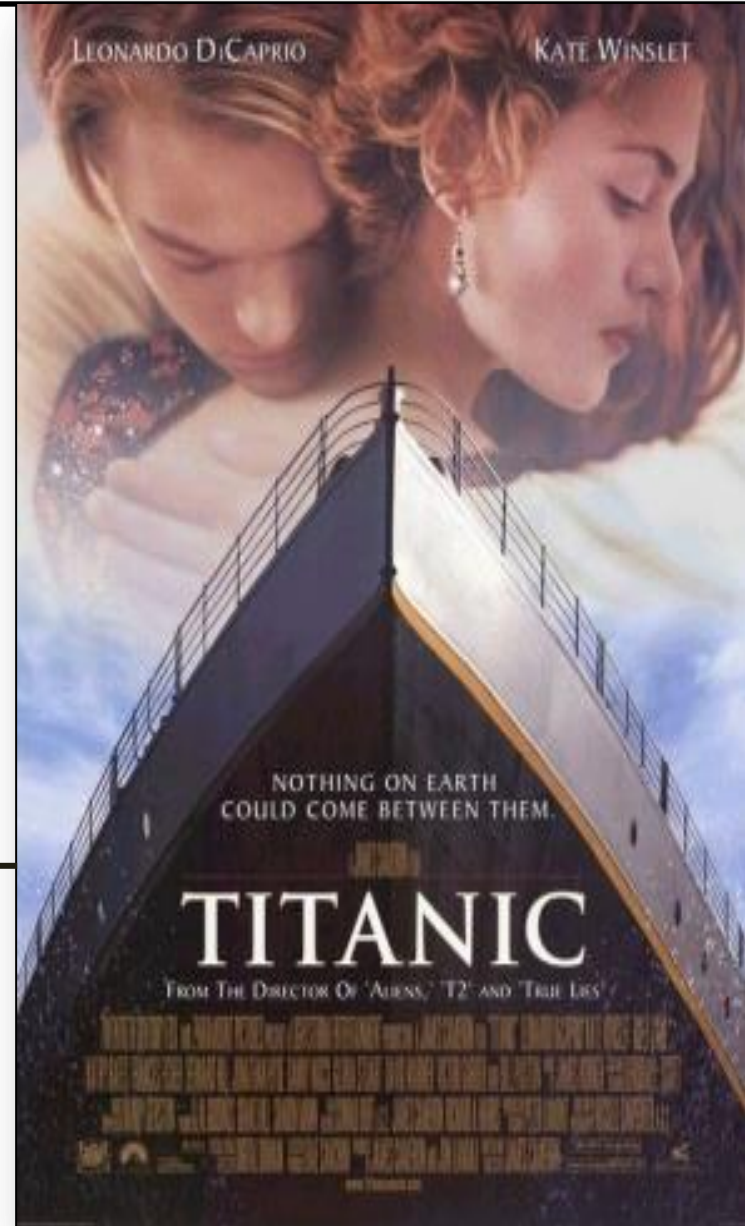
1. แก่นเรื่อง(Theme)
- 2.แนวหนัง (Genre)
3. ความคิดหลัก (premise)
4. โครงเรื่อง (Plot)
- 5.ตัวละคร (Character)
- 6.เป้าหมาย (Goal)
- 7.ความขัดแย้ง (Conflict)
8. สัญลักษณ์และ โฉมทิว (Symblic and Motif)
- 9.เส้นเรื่อง (Line of Story)
10. ความดันอารมณ์ (Emotional pressure)
- 11.ค้นพบและเปิดเผย (Discovery and revelation)

ความน่าเชื่อถือ  
ของบทภาพยนตร์

## 1. แก่นเรื่อง (THEME)

- \* หนังสืงทุกเรื่องต้องมื้แก่น ที่เป็็นประเด็นของเรื่อง
- \* แก่นต้องมื้ความหมายแท้จริง ไม่ใช่ความคิดท้ัวๆ ไป
- \* ศูนย์กลางของความคิดหลักเก็ยวกับเรื่องท้ิงหมดที่ผู้สร้างต้องการสื่อสารกับคนดู
- \* ผู้ชมต้องจับใจความสำคัญให้ได้ มิเช่นนั้นจะไม่เข้าใจถึงแนวคิดหลักที่ผู้สร้างต้องการถ่ายทอด

- แก่นแบบคู่ตรงข้าม
- แก่นแบบท้ิงเชื่อให้คิดต่อมองจากปัญหาชีวิตประจำวัน
- แก่นแบบคิดตามโจทย์

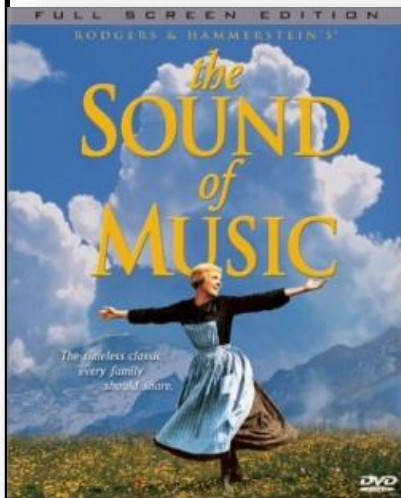
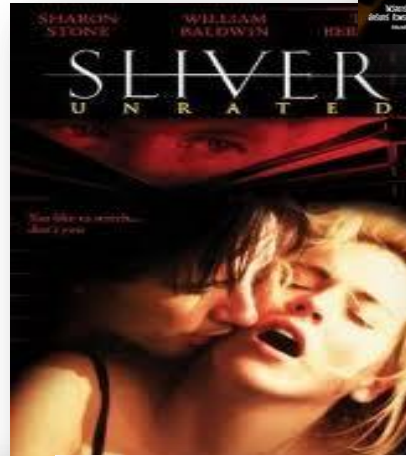




## 2.แนวทาง

- Comedy
- Sci-fi and Fantasy
- Horror
- Western
- Art Film
- Social Problem
- Gangster
- Film noir
- Musical
- Adventure

Genre



### 3. ความคิดหลัก (premise)

## “ What If ”

บอกความขัดแย้ง “เปิดทางเลือก” ให้ตัวละคร มากกว่า “หนึ่ง” ทาง



จะเกิดอะไรขึ้น

ถ้าหนุ่มญี่ปุ่นอยากฆ่าตัวตาย มาเจอกับสาวไทยที่สิ้นหวัง

- ทั้งคู่มาอยู่ด้วยกันเริ่มมองเห็นความงามกัน จนเปลี่ยนความคิด
- ทั้งคู่ชวนมาอยู่ด้วยกัน อย่างหุดหู่แล้วชวนกันฆ่าตัวตาย
- ทั้งคู่ชวนมาอยู่ด้วยกัน จนเปลี่ยนความคิด แล้วแยกย้าย



อุปสรรค (CONFLICT)

ก่อนที่ตัวละครจะเดินทางไปตามเส้นทางที่ตัดสินใจได้เลือกไว้

## การแบ่งจุดเริ่มต้น (ไอเดีย)

### High Concept



เน้นพล็อตเรื่องน่าตื่นเต้นดึงดูดคนดูวงกว้าง  
ADVENTURE หนังสือไอเฟลเพ็ค

### Low Concept



เน้นเรื่องราวของตัวละครฐานมนุษย์เป็นหลัก  
ART-FILM - SOCIAL PROBLEM



## 4. โครงเรื่อง (Plot)

- ลักษณะของชุดเหตุการณ์ทั้งหมดในเรื่องที่ร้อยเรียงกัน และดำเนินไปตั้งแต่ต้นจนจบ โดยรวบรวมจาก ปฏิกริยาของตัวละคร และ เรื่องราวมากมายจากความขัดแย้ง  
บทสรุปรวบยอด

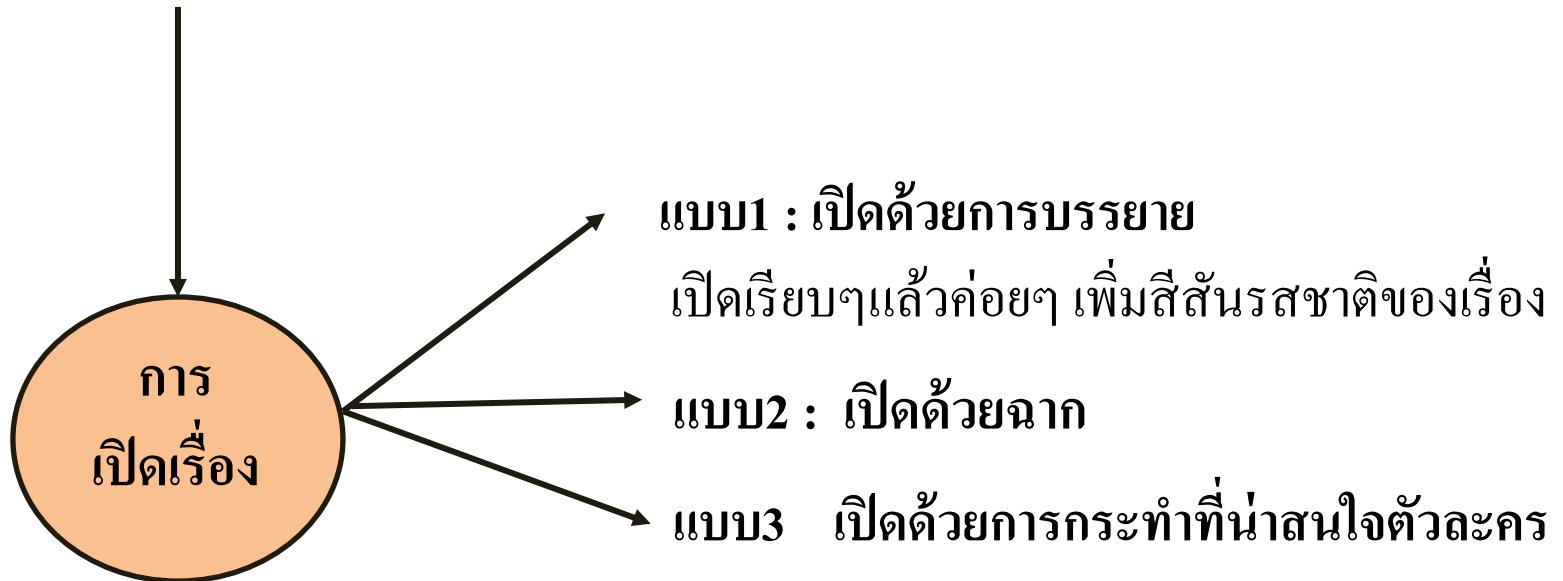
\* ภาพยนตร์เรื่องหนึ่งมีโครงเรื่องเดียว  
หรือมีโครงเรื่องย่อยที่สำคัญรองลงมาแทรกอยู่ได้

\* การตัดสินใจของตัวละครในทางเลือกสุดท้าย  
(โครงเรื่องพื้นฐานนำมาขยาย)



## 4.1 การเริ่มเรื่อง ( Exposition )

- การชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว
- มีการแนะนำตัวละคร ฉาก หรือสถานที่
- อาจมีการเปิดประเด็นปัญหา หรือเผยปมขัดแย้งเพื่อให้เรื่องชวนติดตาม
- การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามเหตุการณ์



## 4.2 การพัฒนาเหตุการณ์ –เล่าเรื่อง ดำเนินเรื่อง ( Rising Action )

การวางเรื่องราวดำเนินไปอย่างต่อเนื่องและ  
สมเหตุสมผล ปมปัญหาหรือข้อขัดแย้งเริ่มทวี  
ความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครอาจมีความ  
ลำบากใจและสถานการณ์อยู่ในช่วงยุ่งยาก

### การเล่าเรื่อง

แบบ 1 : Chronological Order

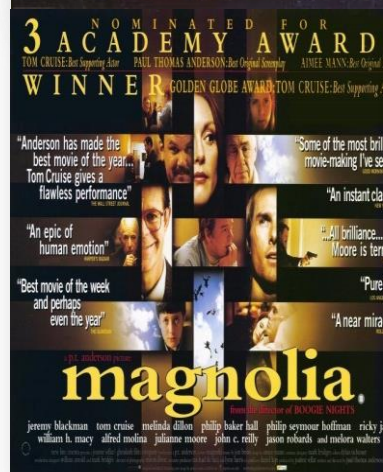
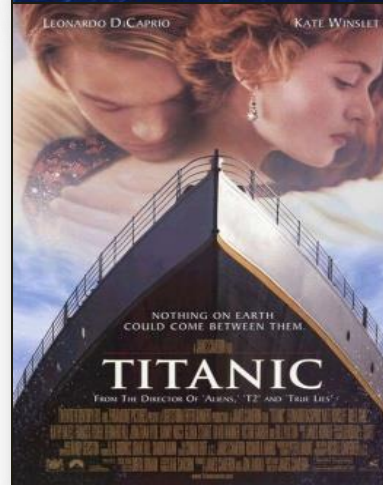
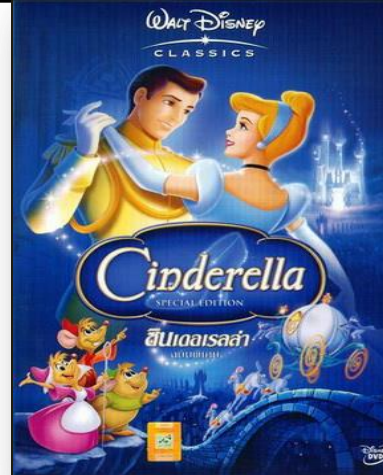
แบบ 2 : Non-Chronological Order

แบบ 3 : Flashback Narrative

แบบ 4 : Multiple protagonist

แบบ 5 : Tandem Narrative

แบบ 6 : Sequential Narrative



### **4.3 ภาวะวิกฤติ ( Climax )**

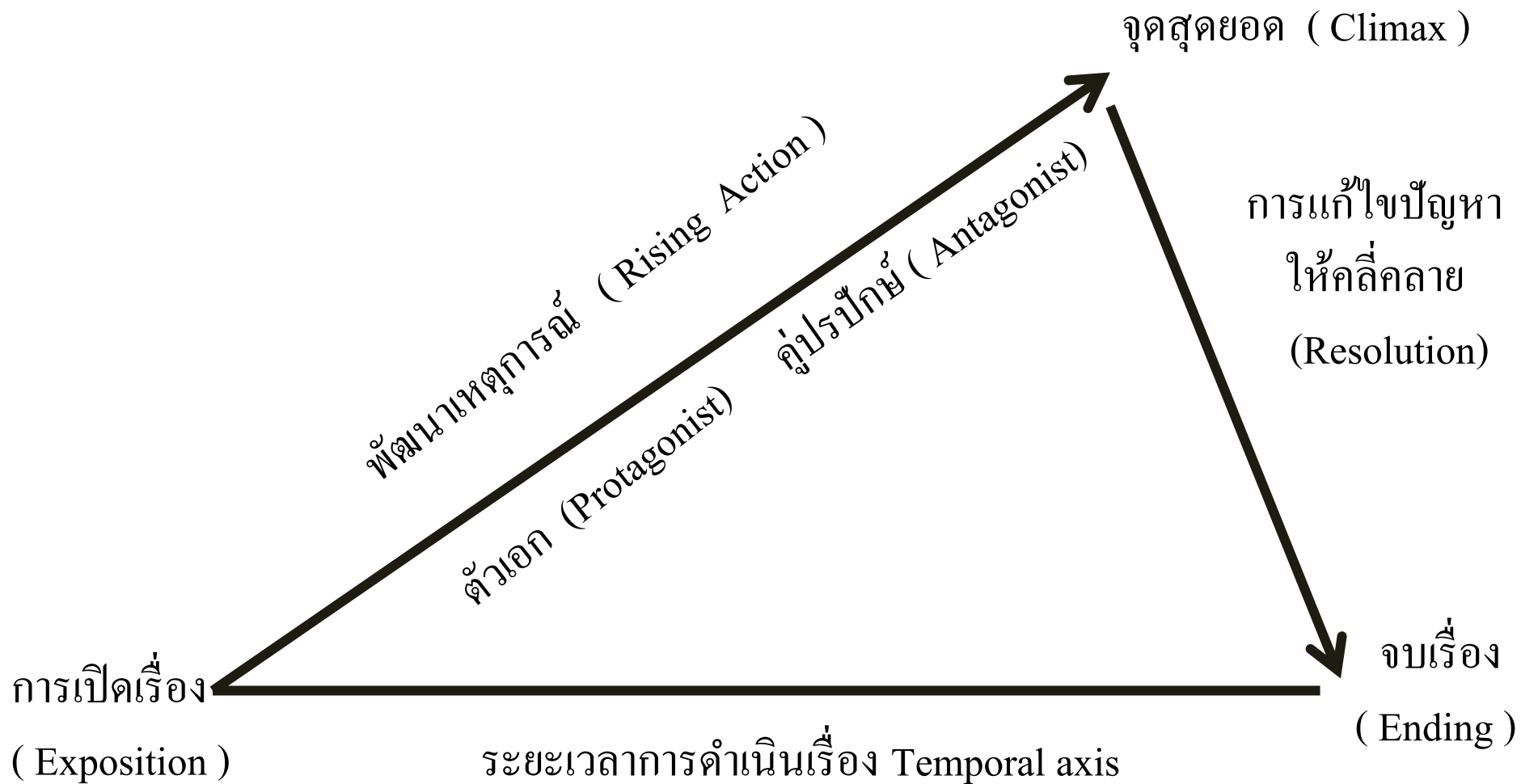
คือจุดสุดยอด จะเกิดขึ้นเมื่อเรื่องราวกำลังถึงจุดแตกหัก  
และตัวละครอยู่ในสถานการณ์ที่ต้องตัดสินใจ

### **4.4 ภาวะคลี่คลาย ( Falling Action )**

สภาพหลังจากที่จุดวิกฤติได้ผ่านไปเรียบร้อยแล้ว เงื่อนงำและประเด็น  
ปัญหาได้รับการเปิดเผย หรือข้อขัดแย้งได้รับการขจัดออกไป

### **4.5 การยุติของเรื่องราว ( Ending )**

การสิ้นสุดของเหตุการณ์ทั้งหมด การจบอาจหมายถึงความสูญเสีย  
อาจจบแบบมีความสุข หรือทิ้งท้ายไว้ให้ขบคิดก็ได้



แผนภาพแสดงโครงสร้างการเล่าเรื่อง

# PARADIAM

•องค์แรก

แนะนำตัวละคร

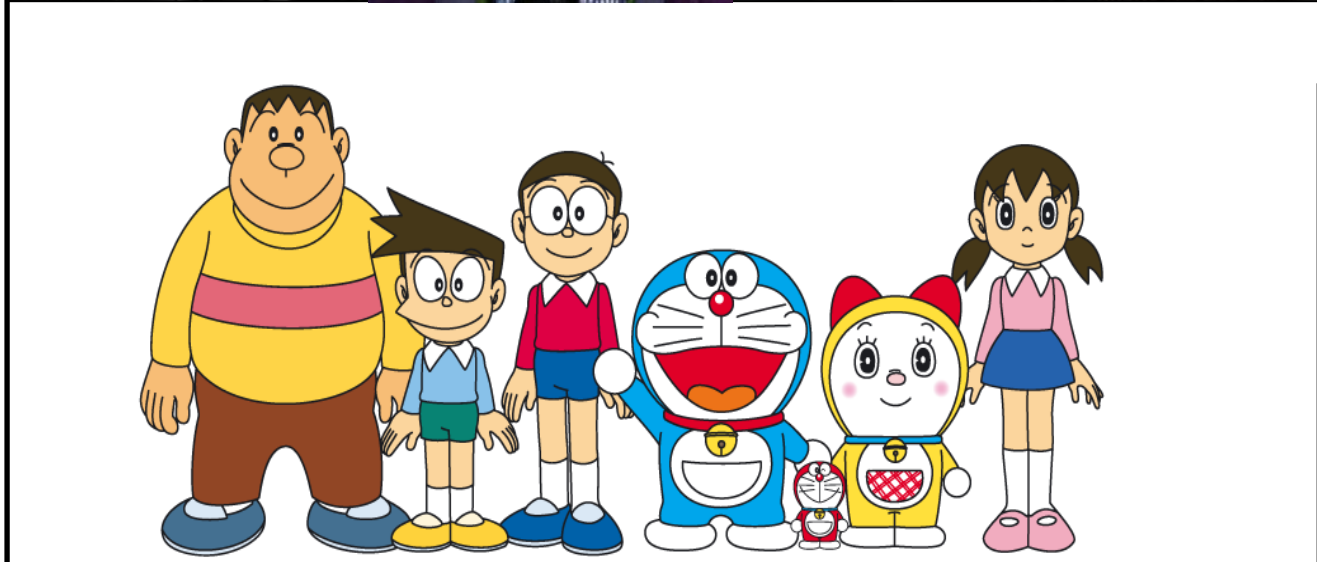
•องค์สอง

เน้นการเผชิญหน้า  
และการต่อสู้ของตัวละคร

•องค์สาม

คลี่คลายโจทย์  
ที่องค์แรกปูไว้และสรุปจบ

# 5.ตัวละคร (CHARACTER)



## 5.ตัวละคร (CHARACTER)

### •ตัวละครหลัก

- มีพลังใจเข้มแข็งพาตัวเองไปจนถึงจุดจบ
- ผู้อ่อนแอจากประสบการณ์

### •ตัวละคร (รอง) สนับสนุน

- ช่วยเหลือตัวละครหลัก
- ช่วยเป็นแรงบันดาลใจ หรือ แรงผลักดัน

### •ตัวละคร (รอง) ผู้ขัดขวาง

- ผู้สั่งการตัวจริง สั่งการด้วยตนเอง
- ลูกสมุน ที่คอยรับคำสั่งตัวร้ายตัวจริงอีกที

### •ตัวละครอื่นๆ ที่ทำให้เกิด เรื่องราว

- ตัวละครบทไม่เด่น แต่ทำให้เกิดเรื่องราวขึ้น  
ส่งผลกระทบต่อตัวละครหลัก



## ปัจจัยพื้นฐานการวางบุคลิกตัวละคร

**Dramatic Need**



ความต้องการของตัวละคร

**•Point of View**



มุมมองการดำเนินชีวิต

**•Change**



จุดเปลี่ยนหรือจุดหักเหในชีวิต

**•Attitude**



การได้มาซึ่งความต้องการนั้น





## ชีวิตภายใน

- ส่วนที่มองไม่เห็นการกระทำของตัวละคร
- เป็นชีวิตพื้นเพเดิมของตัวละคร
- เริ่มจากชีวิตตั้งแต่เกิดของตัวละครกระทั่งจุดที่เริ่มต้นของหนัง



**Backstory**

## ชีวิตภายนอก

- สามารถมองเห็นการกระทำของตัวละคร
- เผยให้เห็นลักษณะนิสัยของตัวละครต่อเนื่องเรื่อยไปจนถึงบทสรุปของเรื่อง

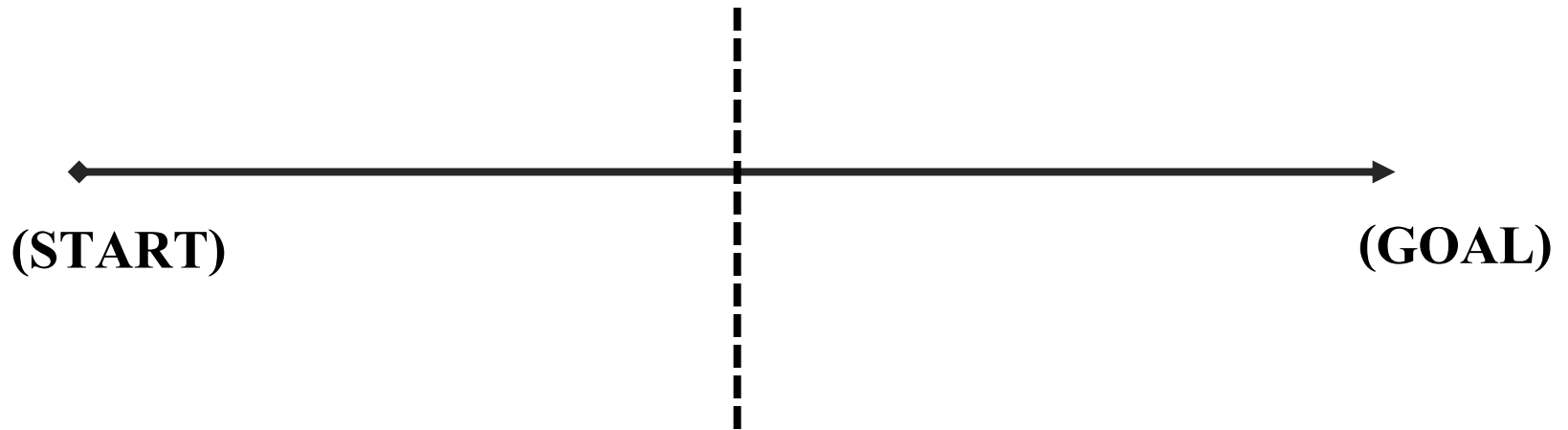
## การสร้างตัวละคร โดยวิธีการแบ่งขั้วตรงข้าม

โดยการแบ่งกลุ่มคำออกมาเป็นสองหมวด ซึ่งจะมีความหมายขัดแย้งกัน

- |                        |   |                         |
|------------------------|---|-------------------------|
| • ผู้ชาย (Male)        | ↔ | • ผู้หญิง (Female)      |
| • ใช้เหตุผล (Rational) | ↔ | • ใช้อารมณ์ (Emotion)   |
| • อยู่นิ่ง (Static)    | ↔ | • เคลื่อนไหว (Movement) |
| • ไร้ระเบียบ (Chaotic) | ↔ | • มีระเบียบ (Order)     |

## 6.เป้าหมาย (GOAL)

ความมั่งหวังสูงสุดในชีวิตของตัวละครก่อนที่จะเกิดเรื่องราว  
และถูกขัดขวางโดยอุปสรรค









(START)

(GOAL)





## 6.ความขัดแย้ง (Conflict)

- หัวใจสำคัญของภาพยนตร์เป็นองค์ประกอบที่ทำให้การเล่าเรื่องมีความน่าตื่นเต้น
- การสานเรื่องราวบนความขัดแย้งการกระทำตัวละคร พัวพันอยู่กับความขัดแย้ง

### ตัวละคร

เริ่มนับตั้งแต่จุดที่ปัญหาเริ่มปรากฏ เป็นเหตุการณ์หรือการเผชิญหน้ากับปัญหา ทำให้ความหวังของตัวละครค่อยๆ ล่มสลายลง ส่งผลให้สถานการณ์ของเรื่องดำเนินไปสู่ความขัดแย้ง หรือก้าวสู่เหตุการณ์ที่พัฒนาขึ้น ( Rising Action )

อุปสรรค - ความขัดแย้ง  
เหตุการณ์ที่สร้างขึ้น



จะขัดใจ  
ตรงข้ามกับ Need ของตัวละคร

## “สร้างปมปัญหา การหาหนทางแก้ไขปัญหา”

การสร้างความขัดแย้ง  
ตัวละคร



- คือความเป็นปรปักษ์ต่อกัน
- คือความไม่ลงรอยในพฤติกรรม การกระทำ  
ความคิด ความปรารถนา
- คือความตั้งใจของตัวละครในเรื่อง

## ปมแห่งความขัดแย้ง

1. มนุษย์กับมนุษย์ด้วยกัน  
(รวมถึงสังคม)

☐ ตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน  
☐ พยายามทำลายล้างกัน เช่นการทำศึกระหว่างสองตระกูล

2. ภายในจิตใจภายใน  
(รวมถึงสถานภาพ)

☐ ตัวละครจะมีความสับสน หรือยุ่งยากลำบากใจในการตัดสินใจเพื่อจะกระทำการอย่างใดอย่างหนึ่งตามที่ได้คิดไว้  
☐ เช่นความขัดแย้งภายในจิตใจที่ต้องเลือกกระทำในสิ่งที่ถูกต้องศีลธรรมกับอารมณ์ใคร่ที่ปรารถนา

3. มนุษย์กับธรรมชาติ

☐ การต่อสู้กับภัยธรรมชาติ  
☐ การต่อสู้เพื่อเอาชนะกับความตายอันเป็นธรรมชาติ

4. มนุษย์กับสิ่งเหนือธรรมชาติ — ภาพยนตร์เกี่ยวกับภูตผี

## 7.สัญลักษณ์และโมทีฟ (Symblic and Motif)

### รูปแบบสัญลักษณ์

การใช้สัญลักษณ์เพื่อการสื่อความหมายในภาพยนตร์

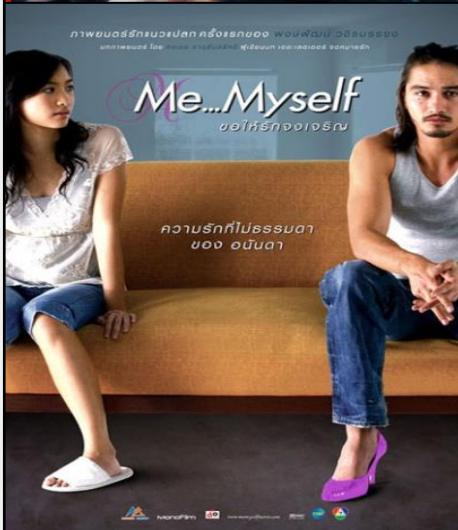


รูปธรรม

ผู้หญิงกับการฆ่าตัวตาย

นามธรรม

ความท้อแท้ - สิ้นหวัง



รูปธรรม

ผู้หญิงกับกะเทย

นามธรรม

ความสับสน



**Icon**

## ประเภทสัญลักษณ์

สัญลักษณ์ที่เหมือนกับสิ่งที่อ้างอิง



**Index**

สัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับสิ่งที่อ้างอิง  
แต่ไม่เหมือนกับสิ่งนั้นเลยทีเดียว



**Symbol**

สัญลักษณ์ที่ให้ความหมายสิ่งที่กล่าวอ้าง  
โดยอาศัยข้อตกลงทางวัฒนธรรม

## MOTIF

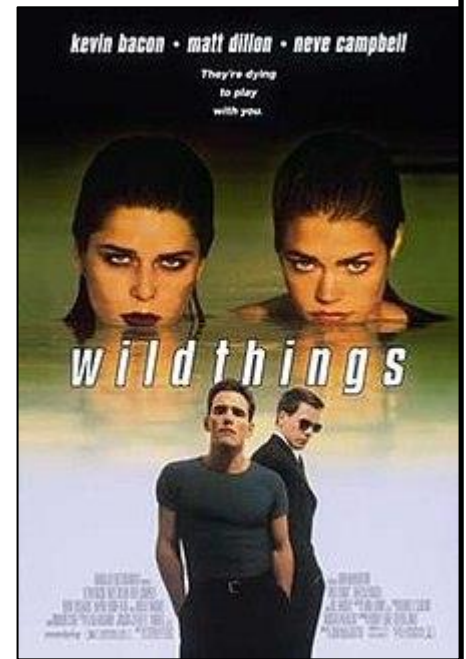
สิ่งที่ปรากฏซ้ำๆ อย่างเป็นระบบจากภาพยนตร์เรื่องหนึ่งไม่มีความน่าสนใจ

### โมติฟ กับการตีความ

เป็นนัยยะแอบแฝงที่ผู้กำกับต้องการบอกผู้ชม กับการปล่อยให้สิ่งที่ไม่  
น่าสนใจอยู่ในหนังของเขาตลอดทั้งเรื่อง

### การปรากฏของโมติฟ

- ไม่จำเป็นต้องปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ทุกเรื่อง
- ส่วนใหญ่เป็นภาพยนตร์ที่เน้นแก่นแท้ของปัญญา
- Motif ถูกใช้เป็นสัญลักษณ์ แต่สัญลักษณ์ มิใช่ Motif เสมอไป



## 8.เส้นเรื่อง (Line of Story)

### Foreground Story

เรื่องราวหลัก-สถานการณ์หลักของหนัง

### Background Story

รายละเอียดส่วนต่างๆ ที่ช่วยเสริมต่างๆ

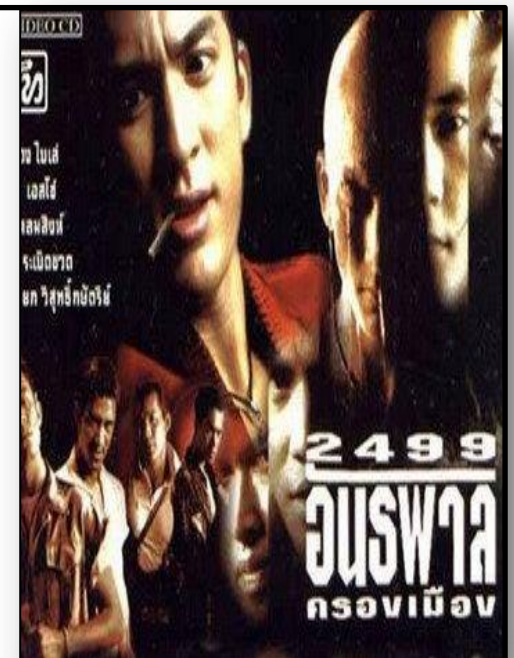
ช่วยบ่งบอกด้านลึกของตัวละคร

เน้นความขัดแย้งภายในจิตใจซึ่งมีผลต่อการกระทำต่อไป

สนับสนุน-ผลักดันให้เหตุการณ์ทั้งหมดเดินไปสู่บทสรุป

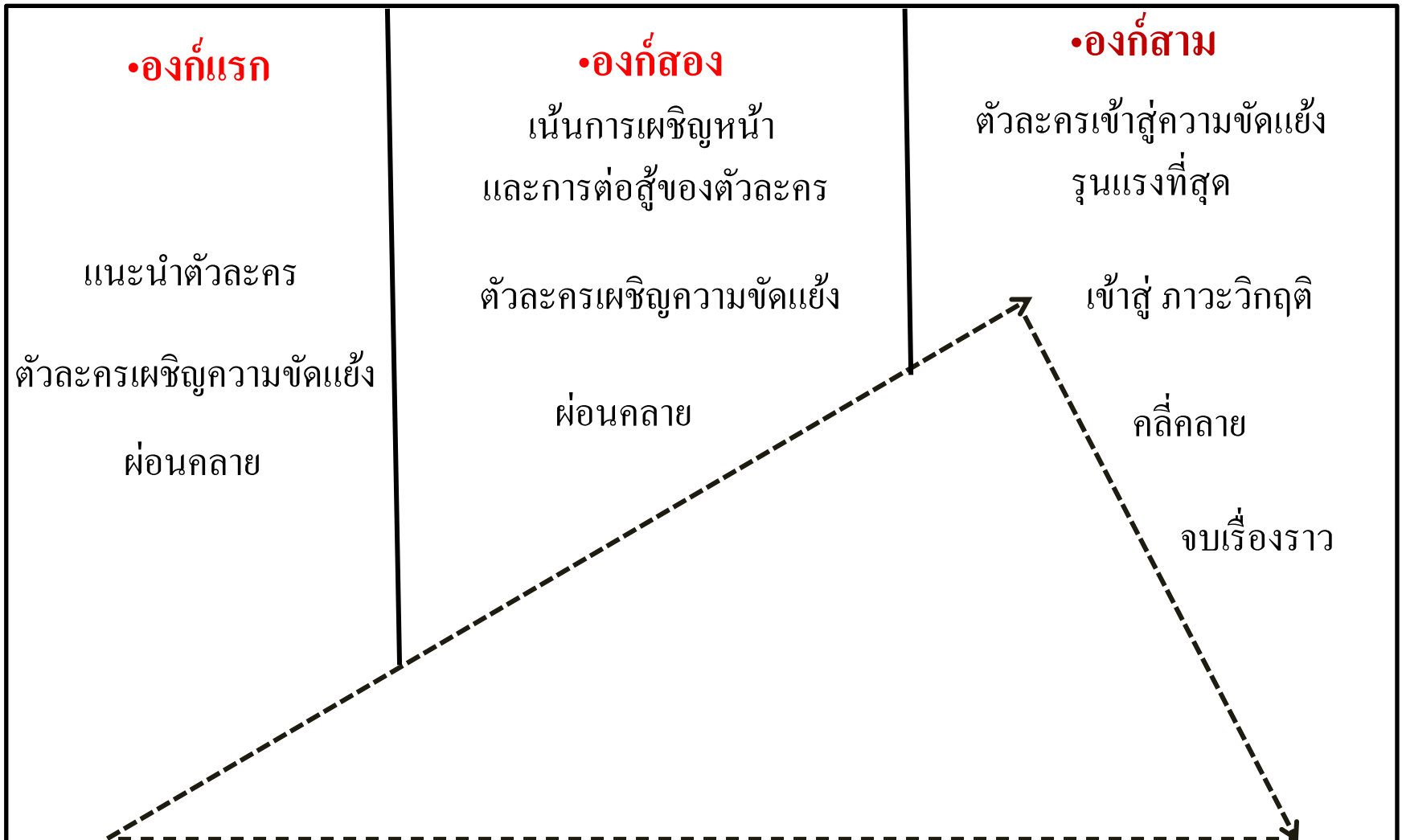
โดยทั่วไปคนดูมักจะถูกดึงดูความสนใจด้วยเส้นหลักก่อน

หนังแต่ละเรื่องอาจมีอย่างเดียว หรือผสมผสานทั้งสอง



## 9. ความดันอารมณ์ (Emotional pressure)

การเพิ่มอารมณ์และระดับความขัดแย้ง ในเส้นเรื่องจะสูงขึ้นเรื่อยๆ ตั้งแต่ต้น-จบ





## 10. ค้นพบและเปิดเผย (Discovery and revelation)

### Unrestricted Narration

เปิดเผยข้อมูลผู้ชม รู้มากกว่า ตัวละคร  
ภาพยนตร์สืบสวนที่ไม่ต้องการสร้างจุดหักเหหรือจุดหักมุม  
เน้นการชิงไหวชิงพริบตัวละคร

### Restricted Narration

เปิดเผยข้อมูลผู้ชม รู้เท่ากับ ตัวละคร  
ผู้ชมค่อยๆ รับรู้เรื่องราวไปพร้อมกับตัวละคร  
ภาพยนตร์สยองขวัญ หรือเขย่าขวัญที่ผู้ชมไม่สามารถรู้ตัวฆาตกร  
จนถึงตอนท้ายภาพยนตร์

### Mixed Narration

การเล่าเรื่องที่ ผสมผสานแนวทาง  
การเปิดเผยข้อมูลทั้งสองประเภทเข้าด้วยกัน



หักเห

เรื่องเปลี่ยนแปลงไป  
เป็นการเปิดทางเลือกใหม่ให้แก่ตัวละคร  
สร้างความพลิกผันให้กับตัวละคร  
เสริมเรื่องให้เข้มข้นขึ้น

หักมุม

การเปิดเผย  
สร้างความแปลกใจให้ผู้ชม

