

บทที่ 4

องค์ประกอบ
และ โครงสร้าง
ของการเล่าเรื่อง

≡ องค์ประกอบการเล่าเรื่อง

□ **แก่นเรื่อง** □
(Theme)

□ **โครงเรื่อง** □
(Plot)

□ **ตัวละคร** □
(Character)

□ **ฉาก** □
(Setting)

□ **มุมมอง** □
(Point of view)

□ **บทสนทนา** □
(Dialogue)

□ **ลักษณะพิเศษ** □
(Special symbol)

≡ Theme

ประเด็นเนื้อหาหลัก (แก่น)

ได้ประเด็น = ได้ Theme

- Theme คือ ความคิดหลักของเรื่อง
- Theme มักเกี่ยวข้องกับมนุษย์ สังคม สภาพแวดล้อม
- Theme เป็นประโยค ที่ชัดเจน
- Theme มีมากกว่า 1 ได้ (มีหลัก มีรอง)



Theme

ประเด็นเนื้อหาหลัก (แก่น)

Theme

- สารหลัก (Message) ของเรื่อง เราอยากจะบอกอะไร (What)
เช่น
- ทำดีได้ดีทำชั่วได้ชั่ว
- ความรักทำให้คนเป็นทุกข์
- ให้ทุกข์แก่ท่านทุกข์นั้นถึงตัว
- ความเหลื่อมล้ำทำให้เกิดความขัดแย้ง
- คนเราทุกคนล้วนเห็นแก่ตัว
- ทุกปัญหาของเด็ก เกิดมาจากผู้ใหญ่



Plot

เรื่องย่อ

Plot

- เป็นโครงเรื่องอย่างย่อ
- ขยาย Theme ออกมาเป็นเรื่องราว
- ตัวละครสำคัญในเรื่อง คือใคร
- ความต้องการของตัวละคร คืออะไร
- ทำไม พวกเขาจึงต้องการสิ่งนั้น
- พวกเขาทำอย่างไร เพื่อให้ได้สิ่งนั้นมา
- อุปสรรคที่ขัดขวางพวกเขา คืออะไร
- เหตุการณ์นั้น นำไปสู่ผลอย่างไร

≡ ตัวละคร (Character)

ตัวละคร

- บุคลิก ลักษณะ ท่าทาง
- รูปร่าง หน้าตา
- ฐานะเศรษฐกิจ สถานะทางสังคม
- นิัยใจคอ ความชอบ ความเกลียด ความคิด รสนิยม
- **เป้าหมาย/ความต้องการ**
- ต้องมี 2 ส่วนประกอบ (ความคิด & พฤติกรรม)

≡ ฉาก (Setting)

ฉาก

- เป็นองค์ประกอบหนึ่งในการเล่าเรื่อง เนื่องจากเรื่องเล่าคือการถ่ายทอดเหตุการณ์ที่ต่อเนื่องกัน
- ทำให้มีสถานที่รองรับเหตุการณ์ต่าง ๆ ของเรื่อง
- ช่วยผลักดันให้เกิดการสร้างความหมายโดยไม่จำเป็นต้องเป็นมีบทสนทนาก็ได้
- มีอิทธิพลต่อความคิดหรือการกระทำของตัวละคร

≡ ฉาก (Setting)

ฉากธรรมชาติ

- สภาพแวดล้อมที่แวดล้อมตัวละคร
- ป่าไม้ (ป่าดงดิบ ป่าเมซอน ป่าสน ป่าแก่งกระจาน ฯลฯ)
- ทุ่งหญ้า (ทุ่งหญ้าสะวันนา ทุ่งหญ้าเนโคร เทือกเขาหลังบ้าน ฯลฯ)
- ริมแม่น้ำ ริมลำธาร ริมเขา ริมทะเล บนเกาะในมหาสมุทร
- หรือ บรรยากาศคำ-เช้า ฝนตก-แดดออก ในแต่ละวัน

≡ ฉาก (Setting)

ฉากประดิษฐ์

- มนุษย์สร้างขึ้น ไม่ได้มาจากธรรมชาติ
- ภาพใหญ่ เช่น บ้าน ตึก ห้องแถว ห้าง
- ภาพย่อย เช่น ห้องครัว ห้องเรียน ในลิฟต์ ระเบียง บันได
- หรือสิ่งประดิษฐ์ที่มนุษย์มีไว้ใช้สอย

≡ ฉาก (Setting)

ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย

- ยุคสมัย หรือช่วงเวลาที่เหตุการณ์ขึ้นตามท้องเรื่อง
- เช่น สมัยกรุงศรีอยุธยา ยุคโรมัน ยุคปัจจุบัน ปี ค.ศ. 2129 ฯลฯ

มุมมอง (Point of view)

มุมมอง (POV)

- มุมมอง = จุดยืนของการเล่าเรื่อง
- ผู้เล่าเรื่องจะมีอำนาจการประกอบสร้างความหมายต่าง ๆ ขึ้นมา
- แสดงถึงจุดยืนในการเล่าเรื่อง
- การมองเหตุการณ์ การเข้าใจพฤติกรรมของตัวละครในเรื่อง ผ่านสายตาของตัวละครตัวใดตัวหนึ่ง
- หรือ การที่ผู้เล่า มองเห็นเหตุการณ์จากวงในใกล้ชิด หรือจากวงนอก
- เปรียบเสมือน การนำพาผู้ชมให้คิดตามหรือมองเห็นเหตุการณ์เป็นไปในมุมมองนั้น
- จุดยืนจะมีผลต่อความรู้สึกและการชักจูงอารมณ์ของผู้ชม

≡ มุมมอง (Point of view)

มุมมองบุคคลที่ 1 (First Person)

- เล่าเรื่องราวผ่านมุมมองและความคิดของตัวละครเอง
- เช่น "ฉันยังจำได้ดี ตอนที่ฉันเห็นเขารั้งแรก หัวใจฉันเต้นแรงอย่างบ้าคลั่ง.."
- ข้อดี - ทำให้ผู้ฟังหรือผู้อ่านเข้าถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครได้ลึกมาก
- ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ ตัวเองเดินตามตัวเอกตลอด ได้ยินเสียงในหัวของตัวเอกทุกอย่าง
- เหมาะกับเรื่องราวที่ต้องการปกปิดข้อมูลบางอย่าง รัสมยของขวัญ ระทึกขวัญ สืบสวนสอบสวน
- เช่น The Hunger Games

≡ มุมมอง (Point of view)

มุมมองบุคคลที่สอง (Second Person)

- ใช้ "คุณ"/ตัวละครเอก ดึงผู้ชมเข้ามาในเรื่องโดยตรง
- ดึงผู้ชมให้ใกล้ชิดกับเรื่องราวมากขึ้น ให้มีประสบการณ์เดียวกับตัวละคร
- เช่น "**คุณเดินเข้าไปในห้องมืด กลืนอับชื้นตะโกนบอกคุณทันที คุณลงแล้วจะเปิดไฟดีหรือไม่**"
- มักพบในเรื่องที่ต้องการให้รู้สึกเป็นตัวเอง
- ข้อดี - สร้างความดื่มด่ำ เพราะผู้ชมไม่ได้เป็นแค่ "ผู้สังเกตการณ์" แต่กลายเป็น "ตัวเอก"
- ทำให้ความรู้สึกกลัว ตื่นเต้น หรือเศร้า ถูกส่งตรงถึงผู้อ่านได้รุนแรงกว่าปกติ

≡ มุมมอง (Point of view)

มุมมองบุคคลที่ 3 แบบมุมมองพระเจ้า (Third Person Omniscient)

- การเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองบุคคลอื่น (บุคคลที่ 3)
- ผู้เล่าจะเปรียบเสมือนพระเจ้าที่รู้ทุกสิ่งทุกอย่าง ไม่จำกัดมุมมอง และเข้าใจความรู้สึกของทุกตัวละคร
- เหมาะกับการเล่าเรื่องราวที่มีฉากเป็นโลกกว้างขนาดใหญ่ หรือเรื่องที่มีหลายเส้นเรื่องในเวลาเดียวกัน
- เช่น **"เพชรกล้วจับใจขณะก้าวเข้าไปในห้องเช่า แต่เขาไม่รู้ว่า พลอยในอีกฟากหนึ่งของห้อง กำลังวางแผนลับบางอย่าง.."**
- ข้อดี - สามารถเล่าเรื่องได้หลายมุมมอง จากหลายตัวละคร
- ผู้ชมจะรู้สึกเหมือนมุกกล้องที่ตัดสลับไปเรื่อย ๆ
- ข้อเสีย - ถ้าเล่าเรื่องได้ไม่ดี หรือตัดสลับมุมมองตัวละครมากเกินไป ผู้ชมจะสับสนได้
- เช่น Game of Thrones

≡ มุมมอง (Point of view)

มุมมองบุคคลที่ 3 แบบจำกัดมุมมอง (Third Person Limited)

- การเล่าเรื่องราวผ่านมุมมองบุคคลอื่น (บุคคลที่ 3)
- โดยผู้ชมจะรู้สึกว่ามีกล้องติดตามตัวละครที่เล่าเรื่องอยู่ห่าง ๆ
- รู้ความคิดบางอย่างของตัวละคร แต่ไม่ได้ยินเสียงในหัวของตัวละครทั้งหมด
- รวมเอาข้อดีของมุมมองบุคคลที่ 1 (เข้าถึงความคิดลึก ๆ ของตัวละคร) และ มุมมองบุคคลที่ 3 (เล่าเรื่องราวเหตุการณ์รอบข้างได้ดีกว่า)
- เช่น **“เพชรหยุดอยู่หน้าห้องเช่า ไม่กล้าก้าวต่อ เขาไม่รู้ว่าข้างหน้าจะเจอกับอะไร แต่ความอยากรู้ก็ผลักเขาไปเรื่อย ๆ”**
- ข้อดี - ทำให้โฟกัสและสลับมุมมองการเล่าไปที่ตัวละครหลัก ๆ ได้หลายตัวละคร
- เช่น Harry Potter

≡ บทสนทนา (Dialogue)

Dialogue

- เป็นศิลปะของการถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของผู้เล่า
- เล่าผ่านทางคำพูดหรือบทสนทนาของตัวละคร
- บทสนทนาส่วนใหญ่จะสะท้อนให้เห็นถึงความคิด มุมมอง ความรู้สึก ค่านิยม หรือสิ่งที่ตัวละครเชื่อหรือสนใจ

≡ สัญลักษณ์พิเศษ (Symbol)

Symbol

- เป็นการใช้อนุโลมต่าง ๆ ที่มีความสำคัญในเรื่องเล่า
- ช่วยให้สามารถเข้าใจเรื่องราวได้ดีขึ้น
- ความหมายที่แฝงเร้น อาจสื่อความหมายได้ดีกว่าความหมายที่ปรากฏอยู่ภายนอก
- เล่าผ่าน องค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ (เสื้อผ้า หน้า ผม พร็อพ แสง สี เสียง การลำดับภาพ เอฟเฟกต์ สีหน้า อารมณ์ Mood Tone ฯลฯ)

≡ โครงสร้างของเรื่องเล่า

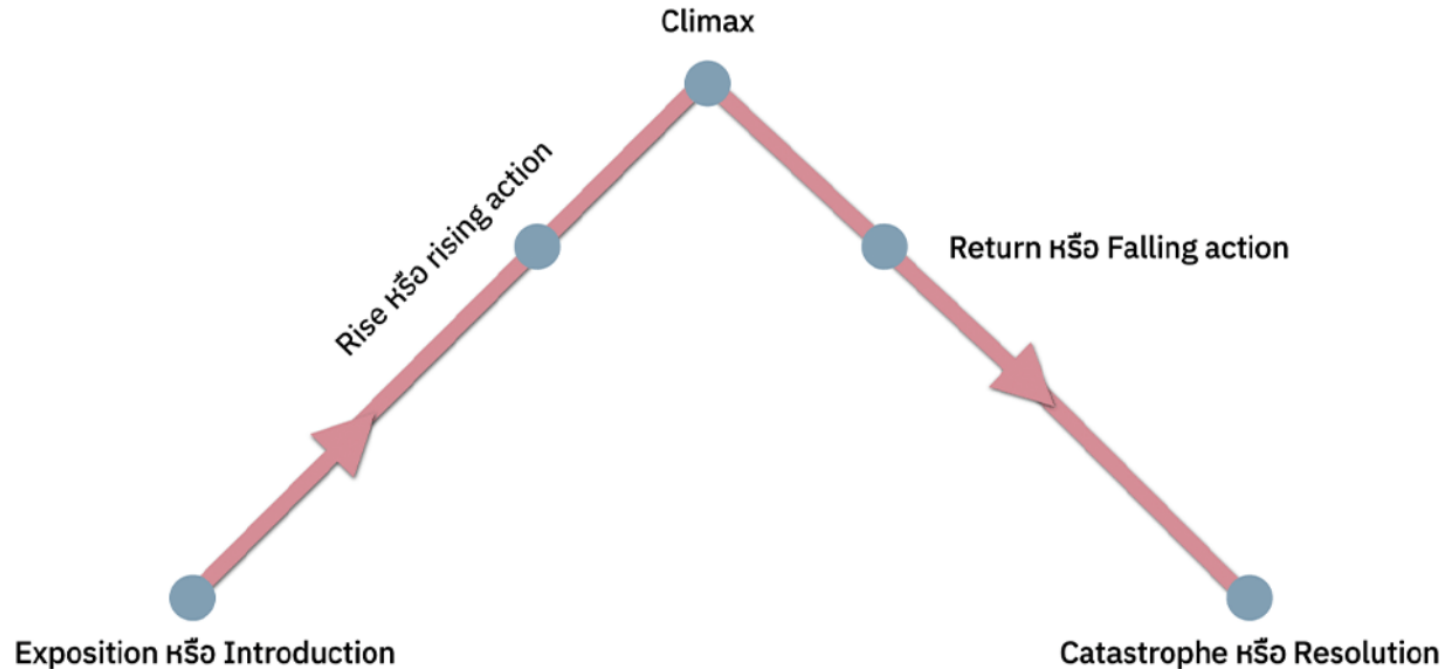
เรื่องเล่า มักเริ่มด้วยประโยคกำหนดเรื่อง
(Premise)
" อะไรจะเกิดขึ้น ถ้า... "

การเล่าเรื่อง
แบบพีระมิด ของ **Freytag**

≡ การเล่าเรื่อง ตามโครงเรื่อง (Plot) แบบพีระมิด ของ **Freytag**

FREYTAG'S PYRAMID

สูตรสำเร็จสำหรับโครงสร้างแบบโศกนาฏกรรม



≡ การเล่าเรื่อง ตามโครงเรื่อง (Plot) แบบพีระมิด ของ **Freytag**

1. ขั้นเริ่มเรื่อง (**Exposition**)

- การเริ่มเรื่องเป็นการชักจูงความสนใจให้ติดตามเรื่องราว
- มีการเปิดเรื่อง ปูโลก
- แนะนำตัวละคร สถานที่ เผยปมปัญหา หรือข้อขัดแย้งให้ชวนติดตาม

≡ การเล่าเรื่อง ตามโครงเรื่อง (Plot) แบบพีระมิด ของ **Freytag**

2. ขั้นตอนพัฒนาเหตุการณ์ (**Rising action**)

- การดำเนินเรื่องราวหรือเหตุการณ์ให้ต่อเนื่องสมเหตุสมผล
- เพิ่มปมปัญหา ความขัดแย้งของตัวละครให้เข้มข้นขึ้น
- เพื่อพัฒนาเหตุการณ์สู่ขั้นต่อไป

≡ การเล่าเรื่อง ตามโครงเรื่อง (Plot) แบบพีระมิด ของ **Freytag**

3. ขั้นภาวะวิกฤต (**Climax**)

- ขั้นที่ความขัดแย้งหรือปมปัญหาพุ่งถึงขีดสุดของเรื่อง
- ตัวละครจะถูกบีบให้เลือกอย่างใดอย่างหนึ่ง
- เป็นจุดที่ย้อนกลับไม่ได้

≡ การเล่าเรื่อง ตามโครงเรื่อง (Plot) แบบพีระมิด ของ **Freytag**

4. ขั้นภาวะคลี่คลาย (**Falling action**)

- เป็นขั้นที่ปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ ถูกแก้ไข
- ปมต่าง ๆ เปิดเผยหรือคลี่คลายได้แล้ว
- ปุทางสู่จุดจบ

≡ การเล่าเรื่อง ตามโครงเรื่อง (Plot) แบบพีระมิด ของ **Freytag**

5. ชั้นยุติเรื่องราว (**Ending**)

- ชั้นที่เรื่องราวต่าง ๆ ได้จบสิ้นลง
- ไม่จำเป็นต้องจบแบบมีความสุขเสมอไป
- อาจจะจบแบบสูญเสีย หรือจบเป็นปริศนาก็ได้

การเล่าเรื่องแบบ 3 องก์ (Three-Act Structure)

≡ การเล่าเรื่องแบบ 3 องค์

ที่มาแนวคิด

อริสโตเติลกล่าวว่า
" ทุกเรื่องราวต้องมี จุดเริ่มต้น ตรงกลาง และตอนจบ "

≡ การเล่าเรื่องแบบ 3 องก์

องก์ที่ 1 : The Setup (การปูพื้นเรื่อง)

- สัดส่วน ประมาณ 25% ของเรื่อง
- แนะนำให้คนดูรู้จักโลกของตัวละคร ก่อนที่เรื่องราวจะวุ่นวายจะเกิดขึ้น

1. Introduction (แนะนำตัวละคร/สถานะเดิม)

- เปิดตัวพระเอก/นางเอก
- เผยให้เห็นว่าชีวิตปกติของเขาเป็นอย่างไร นิสัยเป็นแบบไหน และเขากำลังขาดอะไรไปในชีวิต

2. Inciting Incident (เหตุการณ์กระตุ้น)

- จุดที่ทำให้เรื่องราวเริ่มต้นขึ้น
- เป็นเหตุการณ์ที่เข้ามา "ปั่นป่วน" ชีวิตปกติของตัวเอก (เช่น พระเอกได้รับจดหมาย, เจอศพ, หรือถูกไล่ออก)

3. Plot Point 1 (จุดพลิกผันที่ 1)

- เป็นจุดจบขององก์ที่ 1
- ตัวเอกตัดสินใจที่จะ "ก้าวออกจากโลกใบเดิม" เพื่อไปทำภารกิจหรือแก้ไขปัญหาย่างเต็มตัว
(No turning back)

≡ การเล่าเรื่องแบบ 3 องก์

องก์ที่ 2 : The Confrontation (การเผชิญหน้า)

- สัดส่วน ประมาณ 50% ของเรื่อง (ช่วงกลางเรื่องที่ยาวที่สุด)
- ช่วง "เนื้อหาหลัก" ตัวเอกต้องเผชิญภัย เจอกับอุปสรรค และพัฒนาตัวเอง

1. Rising Action (อุปสรรคไต่ระดับ)

- ตัวเอกพยายามแก้ปัญหา
- แต่ยิ่งแก้ก็ยิ่งเจออุปสรรคที่ยากขึ้นเรื่อยๆ ได้เจอเพื่อนใหม่ ศัตรูใหม่

2. Midpoint (จุดกึ่งกลางเรื่อง)

- จุดเปลี่ยนสำคัญที่ทำให้เรื่องเข้มข้นขึ้น
- ตัวเอกอาจจะเปลี่ยนเป้าหมาย หรือความลับบางอย่างถูกเปิดเผย เดิมพันเริ่มสูงขึ้น

3. All is Lost / The Dark Night of the Soul (จุดตกต่ำที่สุด)

- ช่วงท้ายขององก์ 2 ที่ดูเหมือนตัวเอกพ่ายแพ้ (สูญเสียคนรัก หรือแผนการล้มเหลว สิ้นหวัง)

4. Plot Point 2 (จุดพลิกผันที่ 2)

- ตัวเอกได้สติ ได้รับคำแนะนำ หรือเจอเบาะแสสุดท้าย ทำให้ลุกขึ้นสู้ใหม่และมุ่งหน้าสู่ศึกสุดท้าย

≡ การเล่าเรื่องแบบ 3 องก์

องก์ที่ 3 : The Resolution (บทสรุป)

- สัดส่วน ประมาณ 25% ของเรื่อง (ช่วงท้าย)
- ช่วงเวลาแห่งการตัดสินใจและคลี่คลายปมทุกอย่าง

1. Climax (จุดพีค)

- การเผชิญหน้าครั้งสุดท้ายระหว่างตัวเอกกับตัวร้าย (หรืออุปสรรคใหญ่ที่สุด)
- เป็นฉากที่ลุ้นระทึกที่สุด ผลแพ้ชนะจะตัดสินกันตรงนี้

2. Resolution (บทส่งท้าย)

- หลังจากผ่านพายุมาได้ เรื่องราวจะคลี่คลาย ให้คนดูเห็น "โลกใบใหม่" ของตัวเอง
- หลังจากผ่านเหตุการณ์ทั้งหมดมาแล้ว ตัวเอก “เปลี่ยนแปลง” หรือ “เติบโต” ขึ้นอย่างไร

≡ การเล่าเรื่องแบบ 3 องก์

สรุปภาพรวม 3 องก์

Act 1 : พาทัวละครขึ้นต้นไม้ (สร้างสถานการณ์)

Act 2 : ปาก้อนหินใส่ (โยนอุปสรรคใส่ไม่ยั้ง)

Act 3 : พาทัวละครลงจากต้นไม้ (คลี่คลายปัญหา)