

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

โครงการศึกษา

การกำกับภาพนาฬิกาพยนตร์บัน เริงขนาดเส้นแนวสมจริง



วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ภาควิชาศิลปะศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

ปีการศึกษา 2538-2539

เลขหมู่.....
เลขทะเบียน..... 26771

วัน, เดือน, ปี 17 ส.ค. 2540


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่วางไว้เพื่อการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า อนุมัติให้นับ
วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาระดับปริญญา ศิลปศาสตรบัณฑิต

..... คณบดี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
()

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
..... รองประธานกรรมการ
..... กรรมการ
..... กรรมการ
..... กรรมการ
..... กรรมการและเลขานุการ

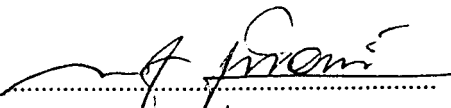
 อาจารย์ที่ปรึกษา
(O. ปทกศร เลื่อนนท์)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ใบรับรองอาจารย์ที่ปรึกษา
ภาควิชาเทคโนโลยี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

ให้นักศึกษาเลือกอาจารย์ที่ปรึกษา และปรึกษาวัตถุประสงค์กับอาจารย์ในชั้นแรกเริ่มก่อน แล้วจึงมอบ Outline วัตถุประสงค์นั้นให้อาจารย์ตรวจสอบ เมื่ออาจารย์เห็นชอบจะเซ็นใบรับรองนี้ เพื่อให้นักศึกษายื่นต่อคณะกรรมการตรวจโครงการในวันแรกของวิชา Special Project

..... ศาสตราจารย์ ดร. พงษ์ชาติ 12 มี.ย. 38
(นาย/นางสาว) (วันที่)


.....
(อาจารย์ที่ปรึกษา)

..... 12/6/38
.....
(วันที่)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชื่อโครงการวิทยานิพนธ์ (ชื่อภาษาไทย) โครงการศึกษารากศัพท์ภาพยนตร์บันเทิงขนาดสั้นแนวสมจริง

(ชื่อภาษาอังกฤษ) THE CINEMATOGRAPHY OF REALISTIC CINEMA IN A SHORT FILM

ชื่อ นางสาวแคทลียา พลอยนิล

สาขาวิชา ภาพยนตร์

ภาควิชา นิเทศศิลป์

คณะ สถาบันพัฒนบริหารศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ประภัสสร เลิศอนันต์

ปีการศึกษา 2538-2539

บทคัดย่อ

ภาพยนตร์บันเทิงแนวสมจริง เป็นภาพยนตร์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นจริง ในสังคมมนุษย์ที่ทุกคนต้องยอมรับ แตกต่างจากภาพยนตร์แนวสารคดี คือมีการปรุงแต่งเพิ่มเติมในด้านบทภาพยนตร์ อารมณ์ของเรื่องจะเป็นการชี้ให้เห็นปัญหาของคนเพียงกลุ่มหรือคนเดียว แต่จะสามารถสะท้อนออกไปได้กว้างขึ้น เป็นปัญหาสังคมที่ใหญ่ขึ้นเรื่อย ๆ เป็นปัจจุบันมากที่สุด

บทภาพยนตร์บันเทิงแนวสมจริงเรื่องนี้ เป็นการสะท้อนปัญหาของสังคมที่กว้างออกไปเรื่องราวเป็นปัญหาของสังคมปัจจุบัน เด็กเร่ร่อน ยาเสพติด และโสเภณีเด็ก การกำกับภาพจึงเป็นการมองอย่างมุกกว้างๆของคนในสังคม มากกว่าที่จะเจาะลึกลงไปในจิตใจของตัวละคร เหมือนกับภาพยนตร์แนวต่างๆทั่วไป

อย่างไรก็ตามภาพยนตร์เรื่องนี้ ได้สำเร็จลุล่วงด้วยดี ผลของเรื่องอาจไม่มีผลไปถึงการแก้ไขปัญหาเด็กเร่ร่อนได้อย่างจริงจังนอกเหนือไปจากการทำให้สำเร็จตามหัวข้อโครงการที่ตั้งไว้ แต่ข้าพเจ้าหวังไว้เพียงการสะท้อนปัญหาจุดเล็กๆ ที่เป็นรอยต่างของสังคมผ่านทางแผ่นฟิล์มออกมาเป็นภาพยนตร์แนวสมจริง เพื่อให้คนในสังคมหันมาให้ความสนใจปัญหาเหล่านี้บ้าง เพื่อที่เด็กเร่ร่อนเหล่านี้จะกลับคืนสู่สังคมได้อย่างเป็นสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กิติกรรมประกาศ

ในหน้ากระดาษอันถือว่ามีคุณค่านี้ ข้าพเจ้าขอมอบค่าขอบคุณแก่ทุกคนที่เกี่ยวข้องไม่ว่าจะมากหรือน้อยก็ตาม และเป็นพิเศษสำหรับ

"ครอบครัวอันอบอุ่นของข้าพเจ้า" ที่สามารถปกป้องและเลี้ยงดูจนข้าพเจ้าไม่คิดจะออกมา ดำเนินชีวิตเป็นเด็กเร่ร่อน หรือเป็นสิ่งที่สังคมเรียกว่า สิ่งไร้คุณค่าเลย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คำนำ

โครงการศึกษาการกำกับภาพในภาพยนตร์บันเทิงขนาดสั้นแนวสมจริง เป็นผลงานวิทยานิพนธ์ ของนางสาวแคทลียา พลอยนิล นักศึกษาชั้นปีที่ 4 คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาวิชาภาพยนตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

ในโครงการนี้ได้ผลิตผลงานที่เป็นภาพยนตร์ขนาดสั้น มีชื่อเรื่องว่า "เร่" เป็นเรื่องที่กล่าวถึงเด็กเร่ร่อน ซึ่งเหมาะกับการศึกษาตามหัวข้อโครงการ ได้กล่าวถึงชีวิตความเป็นอยู่ของเด็ก โดยเล่าผ่านความผูกพันของเด็ก 2 คน สะท้อนปัญหาทางสังคมในด้านต่างๆ เสนอเป็นภาพยนตร์แนวสมจริง จากการศึกษาโครงการนี้ทำให้ข้าพเจ้าได้รับประโยชน์ในด้านการทำงานในชั้นต่างๆเป็นอย่างดี และข้าพเจ้าหวังเป็นอย่างยิ่งว่า โครงการนี้จักเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่ได้มาศึกษาต่อไป

นางสาวแคทลียา พลอยนิล
20 กุมภาพันธ์ 2539

สารบัญ

		หน้า
	บทคัดย่อ	ก
	กิตติกรรมประกาศ	ข
	คำนำ	ค
	สารบัญ	ง
	บทที่	
	บทนำ	1
	- หัวข้อโครงการ	1
	- เบื้องหลังความเป็นมา	1
	- ลักษณะแนวโครงการ	1
	- คำจำกัดความของโครงการ	2
	- ขอบเขตของโครงการ	2
	- เป้าหมายหลักของโครงการ	2
	- แนวทางบรรลุเป้าหมาย	2
	- แหล่งข้อมูล	3
1	ข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าและวิเคราะห์	4
	- ภาพยนตร์แนวสมจริง (Realistic)	5-14
	- การกำกับภาพในภาพยนตร์แนวสมจริง (Realistic)	15-20
	- ภาษาภาพและการสร้างภาพในภาพยนตร์	21-39
2	การเขียนบทภาพยนตร์	40
	- จุดริเริ่มในการเขียนบท	41
	- ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กแว่น	42
	- Reference ภาพจากเรื่อง SALAAM BOMBAY	43-46
	- การเสนอโครงเรื่องครั้งที่ 1	47-54
	- ข้อเสนอแนะการแก้ไขบท	55-56
	- การเสนอโครงเรื่องครั้งที่ 2	57-61
	- ข้อเสนอแนะการแก้ไขบท	62-63
	- การเสนอโครงเรื่องครั้งที่ 3	64-72
	- ข้อเสนอแนะการแก้ไขบท	73-74
	- บทภาพยนตร์ครั้งที่ 1	75-82
	- ข้อเสนอแนะการแก้ไขบท	83-84
	- บทภาพยนตร์ครั้งที่ 2	85-116
	- SHOOTING BOARD	117-175

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทนำ

โครงการพิเศษ

หัวข้อโครงการ

โครงการศึกษาการกำกับภาพ ในภาพยนตร์บันเทิงขนาดสั้นแนว
สมจริง

เบื้องหลังความเป็นมา

ภาพยนตร์เน้นการใช้ภาพเป็นสิ่งสำคัญในการสื่อสาร ช่วยให้
เกิดความรู้ความเข้าใจโดยตรง มีเสียงและการเคลื่อนไหวของภาพ เสริม
ให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การกำกับภาพเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบ
3 อย่าง ได้แก่ ภาพที่เลือกให้การเคลื่อนไหวและโทนแสง ทั้ง 3 องค์ประกอบ
นี้จะถ่ายทอด สื่ออารมณ์ไปยังคนดูได้ด้วยตาให้รับรู้เรื่องราว แต่บางครั้ง
ภาพ 1 ภาพอาจมีความหมายมากกว่าที่ตาเห็น ความหมายโดยนัยจะแฝงอยู่
ในภาพ ซึ่งผู้กำกับภาพเป็นคนกำหนดหรือสื่อภาพให้คนดูตีความหมายด้วยตนเอง

ภาพยนตร์แนวสมจริง เป็นเรื่องที่กำลังถึงความจริงของชีวิตมนุษย์
อาศัยความขัดแย้งจากปัญหาสังคมมาเป็นตัวดำเนินเรื่อง ภาพยนตร์แนว
สมจริง จะต้องมีความเป็นธรรมชาติ มีการปรุงแต่งน้อยที่สุดและสามารถสื่อ
อารมณ์ สื่อความหมายได้อย่างชัดเจน ผู้กำกับภาพจะต้องกำหนดมุมกล้อง การ
เคลื่อนไหว ให้สัมพันธ์กับการแสดงมากที่สุด รวมถึงการจัดแสงที่ถ่ายทอดความ
เป็นจริงอย่างเหมาะสม การกำกับภาพจึงจะบรรลุเป้าหมาย การตีความจากบท
ภาพยนตร์แนวสมจริงให้ออกมาเป็นภาพ อย่างมีความหมายสวยงามและสมจริง
จึงเป็นเรื่องยาก การกำกับภาพของภาพยนตร์แนวสมจริงนี้จึงน่าสนใจและสำคัญ
ในการศึกษาการกำกับภาพ เพราะแนวสมจริงเป็นพื้นฐานของภาพยนตร์แนวอื่น ๆ

ลักษณะแนวโครงการ

เป็นโครงการศึกษาเฉพาะกรณีในเรื่องการกำกับภาพ โดยนำเสนอ
ในรูปภาพยนตร์ บันเทิงขนาดสั้นแนวสมจริง เน้นเรื่องการตีความบทภาพยนตร์
ออกมาเป็นภาพให้ตรง ตามเนื้อเรื่องมากที่สุด

คำจำกัดความของโครงการ

โครงการศึกษา การกำกับภาพ โดยตีความหมายจากบทภาพยนตร์ เป็นภาพในภาพยนตร์แนวสมจริง

ขอบเขตของโครงการ

ภาพยนตร์บันเทิงขนาดสั้นแนวสมจริง ถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มม. นำเสนอโดยใช้ทฤษฎีการกำกับภาพ การตีความบทภาพยนตร์ออกมาในรูปของภาพ เพื่อสื่อความหมายให้กับคนดู เน้นในเรื่องของภาพมากที่สุด

เป้าหมายหลักของโครงการ

1. ศึกษาการตีความบทภาพยนตร์ออกมาเป็นภาพ ในภาพยนตร์แนวสมจริงให้คนดู เข้าเนื้อเรื่องและอารมณ์มากที่สุด
2. วิเคราะห์การสื่อความหมาย ด้วยภาพของภาพยนตร์แนวสมจริง และนำมาใช้กับภาพยนตร์ขนาดสั้นแนวเดียวกันได้อย่างเหมาะสม
3. สามารถนำทฤษฎีการกำกับภาพมาใช้ ในภาพมาใช้ในภาพยนตร์ แนวสมจริงได้อย่างบรรลุเป้าหมาย

แนวทางบรรลุเป้าหมาย

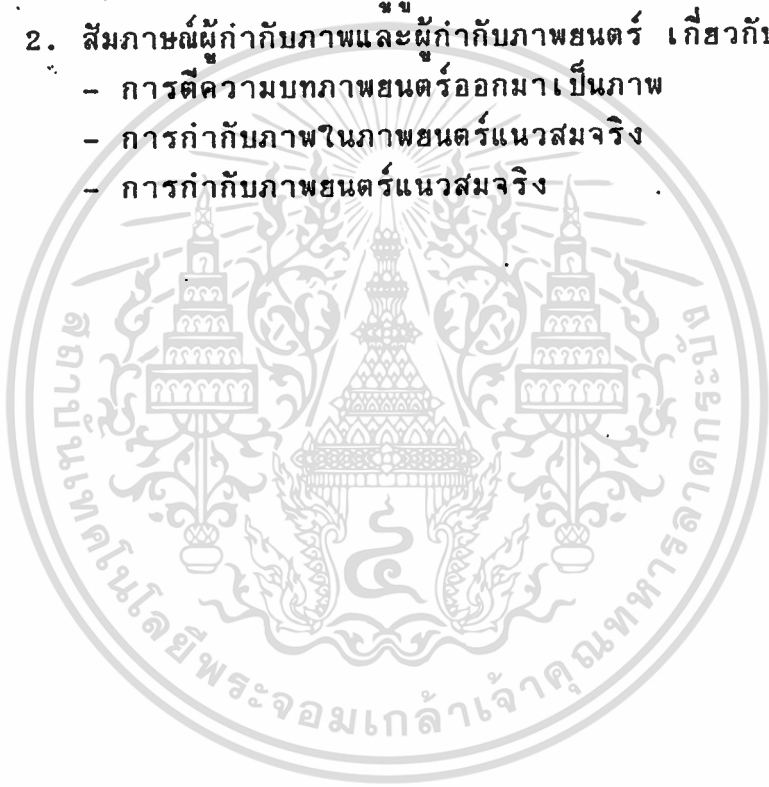
1. ค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลที่ได้เกี่ยวกับ
 - วิธีการกำกับภาพ
 - การตีความภาพจากบทภาพยนตร์
 - ความสำคัญของภาพและเสียงในภาพยนตร์
 - การจัดแสง โทนแสงของภาพยนตร์แนวสมจริง
 - สัมภาษณ์ผู้กำกับและผู้กำกับภาพ หาหลักวิธีการตีความบทภาพยนตร์ ออกมาเป็นภาพ
2. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้และนำมาประยุกต์ใช้กับโครงการที่ต้องการศึกษา
3. ทดลองถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มม. (สกรีนเทส) ให้สอดคล้องกับหัวข้อโครงการโดยเลือกเฉพาะบางชิ้น ที่มีความสำคัญ 2-3 ชิ้น เพื่อหาแนวทางในการถ่ายทำ โดยเน้นที่
 - การตีความบทภาพยนตร์ออกมาเป็นภาพ
 - การสื่อความหมายทางภาพและอารมณ์ของนักแสดง
 - การกำกับภาพโดยอาศัยทฤษฎีการถ่ายภาพ เคลื่อนไหว การจัดแสดง เพื่อสื่อความหมาย
4. สรุปผลที่ได้และหาข้อผิดพลาดจากการทดลองถ่ายทำ หาหน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทางแก้ไขปรับปรุง
5. ลงมือปฏิบัติโดยถ่ายทำจริงจนเสร็จสมบูรณ์

แหล่งข้อมูล

1. หนังสือเอกสารวิชาการที่เกี่ยวกับ
 - ภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย
 - การตีความหมายภาพจากบทภาพยนตร์
 - ความสำคัญของภาพและเสียงในภาพยนตร์
 - การจัดวางองค์ประกอบในภาพยนตร์
 - กล้องกับบทบาทของผู้ดู
2. สัมภาษณ์ผู้กำกับภาพและผู้กำกับภาพยนตร์ เกี่ยวกับ
 - การตีความบทภาพยนตร์ออกมาเป็นภาพ
 - การกำกับภาพในภาพยนตร์แนวสมจริง
 - การกำกับภาพยนตร์แนวสมจริง



บทที่ ๑

ข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าและวิเคราะห์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์แนวสมจริง (REALISTIC)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์แนว Realism

ในยุคเริ่มแรกของการสร้างภาพยนตร์ เมื่อปลายทศวรรษที่แล้ว การพัฒนาในแง่ของวิธีการนำเสนอของหนังได้เริ่มต้นในสองแนวทางคือ แนวทางแบบเรียลิสติก (realistic) กับแนวทางแบบฟอร์มอลิสติก (formalistic) ในช่วงกลางทศวรรษ 1890 ที่เมืองตระกูลลูมิแอร์แห่งฝรั่งเศส ได้สร้างภาพยนตร์ชุดสั้นขึ้นโดยการไปตั้งกล้องถ่ายภาพเหตุการณ์ต่าง ๆ ตามสถานที่จริง แสดงให้เห็นถึงชีวิตประจำวันของผู้คน เช่นไปถ่ายสาวโรงงานเดินออกมาจากโรงงาน ถ่ายภาพคนโดยสารรถไฟ และคนที่ชานชาลาสถานีขึ้นลงรถไฟกันขวักไขว่ หนังเหล่านี้ไม่มีเรื่องราวอะไร เป็นเพียงแค่การบันทึกเหตุการณ์ปกติที่เกิดขึ้นเป็นประจำทุกวัน แต่ก็สร้างความตื่นตาตื่นใจให้กับคนยุคนั้นอย่างมาก เพราะคงไม่มีใครคาดคิดว่าจะได้เห็นภาพที่เกิดขึ้นทุกวัน ถูกบันทึกลงบนแผ่นฟิล์ม และถ่ายทอดออกมาได้ใกล้ความเป็นจริง

การบันทึกภาพของความเป็นไปที่เกิดขึ้นจริงของพี่น้องลูมิแอร์ ถือได้ว่าเป็นจุดกำเนิดหนังแนว realism หรือแนวเหมือนจริง การทำความเข้าใจเกี่ยวกับหนังแนวเหมือนจริงที่ง่ายที่สุด คือ การนึกไปถึงหนังสือสารคดี (documentary) ซึ่งเป็นสัจจของความเป็นเรียลลิสม์นั่นเอง หนังสือสารคดีส่วนใหญ่ที่เรารู้จักก็คือ หนังสือบันทึกเหตุการณ์จริง ภาพของผู้คนที่แสดงออกอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่มีการปรุงแต่งขึ้นอย่างจงใจ หนังข่าว หนังสือสารคดีชีวิตจริง ฯลฯ เหล่านี้ยึดแนวทางของเรียลลิสม์เป็นหลักใหญ่ หนังประเภทที่มีการเล่าเรื่อง "เชิงเรีงรมย์" (fiction) เป็นหนังแนวสมจริง แต่ไม่ใช่ว่าความจริงแท้ เป็นการหยิบจับเอาสิ่งที่มีจริงในสังคมมานำเสนอ ในรูปแบบที่มีการปรุงแต่ง หรือบิดเบือนน้อยที่สุด การเลือกเฟ้นข้อมูลหรือองค์ประกอบที่จะนำเสนอในเรื่อง (หรือภาพ) ดูเป็นปกติ เป็นไปได้ตามเหตุผลที่ไม่ขัดแย้งกับข้อมูลตามความเป็นจริง. ขณะเดียวกันก็จะเป็นเหมือนกระจกสะท้อนความเป็นไปในสังคมอย่างตรงไปตรงมา ตัวอย่างที่ดีของหนังยุคสมจริงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ของอิตาลี เช่น Open City, The Battle of Algiers, Two woman เป็นหนังที่แสดงข้อเท็จจริงในสภาพเสื่อมโทรมหลังสงคราม ที่ปรุงแต่งให้ใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุด ทั้งฉาก เครื่องแต่งกาย ดารา ลักษณะการแสดง ฯลฯ จนแทบจะกลายเป็นหนังสือสารคดีไปเลยทีเดียว

ในกลุ่มของหนังแนวสมจริง เนื้อหาสาระของเรื่องมักจะถูกเน้นอย่างเรียบง่าย ไม่ฉูดฉาดเกินไป ในวิธีการนำเสนอมากนัก ทุกอย่างเป็นไปตามลำดับขั้นตอน สไตส์แบบเรียลลิสม์ไม่สามารถเอื้ออำนวยในการอธิบายอะไรได้อย่างที่ค่อนข้างแจ่มชัด เกี่ยวกับภาพแห่งความเป็นจริงกับภาพลวงตาในความรู้สึกของคนดูได้มากนัก ฉากในแนวสมจริงจะเป็นฉากที่เล่าเรื่องอธิบาย

เอกสารเป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์ไว้เพื่อใช้ในการเรียนการสอนเท่านั้น ไม่สามารถนำออกจำหน่ายหรือทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต หากมีการนำออกไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต ถือว่าผิดกฎหมาย และต้องรับผิดชอบต่อเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทุกอย่าง ด้วยรายละเอียดทางด้านภาพที่สมจริง การแสดงที่เป็นธรรมชาติและบรรยากาศแห่งยุคสมัยที่แตกต่างอย่างตรงตามความเป็นจริง ตัวอย่างเช่น ฉากงานแต่งงานในตอนต้นเรื่องของ The Godfather ก็เป็นฉากที่เล่าเรื่องแบบสมจริง และเด่นชัดที่สุดของหนังเรื่องนี้ ลักษณะของหนังแบบเรียลลิสม์ อาจผสมผสานแบบฟอร์มหรืออย่างกลมกลืนกันไป อย่าง Apocalypse Now ของฟรานซิส ฟอร์ด คอปโปลา ซึ่งเป็นเหตุการณ์สงครามในตอนต้น เรื่องนำเสนอออกมาในแนวทางเรียลลิสม์ แต่พอถึงตอนท้ายกลับออกมาในแนวฟอร์มอลลิสม์ หนังที่คนส่วนใหญ่ได้ชมกัน (ที่เรียกว่าเป็น fiction films) ก็ไม่ใช่หนังในกลุ่มเรียลลิสม์ หรือ ฟอร์มอลลิสม์อย่างเต็มตัว แต่อยู่ระหว่างกลางของหนังทั้งสองสไตล์ บางเรื่องอาจจะเอนเอียงไปในทางเรียลลิสม์ ที่เน้นความเหมือนจริงหรือบางเรื่องอาจออกมาในแนวของฟอร์มอลลิสม์ ที่เน้นการปรุงแต่งทางด้านภาพ เพื่อสะท้อนความหมายที่ซ่อนเร้น

ผลกระทบทางอารมณ์ของภาพจากหนังสารคดี มักจะกลั่นกรองมาจากความเป็นจริงในภาพ ๆ นั้น มากกว่าความงามจากการปรุงแต่งอย่างเกินเลย การผูกเรื่องบางทีก็อาจสร้างพล็อตไว้หลวม ๆ แล้วเติมรายละเอียดในส่วนการดำเนินชีวิต ตามปกติสามัญของคนเหล่านั้นไปแทน ตัวอย่างเช่น Hearts and Minds (สหรัฐ, 1975) กำกับโดยปีเตอร์ เดวิส เป็นสารคดีที่แสดงให้เห็นถึงความพิพาศของอเมริกาในเวียดนาม เดินเรื่องด้วยภาพ ช่างทีวี เป็นส่วนนำภาพของเด็กหญิงชาวเวียดนาม ที่วิ่งหนีการทิ้งระเบิด นาบาล์ม (อย่างผิดพลาด) จนเสื้อผ้าก็ไม่มีติดตัว เป็นข้อเท็จจริงที่ปฏิเสธไม่ได้ ถือเป็นภาพจากหนังสารคดีที่บันทึกภาพเหตุการณ์จริง ที่เป็นสุดขั้วของความเป็นเรียลลิสม์ เรื่อง Open City (อิตาลี, 1945) กำกับโดยโรแบร์โต รอสเซลลินี่ สร้างความตื่นตะลึงไปทั่วโลก เมื่อทุกอย่างในหนังดูสมจริงราวกับการบันทึกประวัติศาสตร์ของอิตาลี ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 ด้วยคาราหนังอย่าง แอนนา มัณยานี่ ที่มันต้องมีการปรุงแต่งแต่อย่างใด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพยนตร์แนว เรียบลิสติก

เนื้อเรื่องและความน่าสนใจในภาพยนตร์แนว เรียบลิสติก

เกิดจากความขัดแย้งที่ตัวละครได้รับจากสังคม ความเกี่ยวข้องภายในชีวิตประจำวัน ที่ตัวละครต้องประสบ สาเหตุที่ใคร ๆ มองเห็นเป็นเรื่องธรรมดา แต่จริง ๆ แล้วสิ่งที่ตัวละคร และทุกคนได้รับ มีผลต่อสังคมที่กว้างออกไป เพียงแต่ใครจะมองเห็นและหาหนทางแก้ไขเท่านั้น

ความน่าสนใจในความเป็น เรียบลิสติก เกิดจาก

1. การจับประเด็นของเรื่อง

โดยเลือกเรื่องที่น่าสนใจ มีการเล่าเรื่องที่ไม่ซับซ้อน เกิดในสังคมที่พบเห็นได้ โดยทั่วไป แต่มีความขัดแย้ง ความสำคัญในตัวมันเอง ตำนานเรื่องตามลำดับเหตุการณ์อย่างมี เหตุผลและสมจริง

2. เลือกพฤติกรรมที่น่าสนใจ

นำบุคลิกตัวละครมีพฤติกรรมที่น่าสนใจ ความไม่ธรรมดาจนเกินไป ความแปลก ที่สามารถพบเห็นได้ในพฤติกรรมของคนปกติ แต่มีอะไรที่แฝงอยู่ในจิตใจ เช่น ความฝัน ความต้องการ มีจุดมุ่งหมายในการกระทำ มีความสนใจและไม่เกินความเป็นไปได้ของความ สามารถตัวละคร

3. การเลือกเหตุการณ์ที่ตัวละครต้องพบ

ควรมีความน่าสนใจและอารมณ์ของคนดู ไม่เรียบง่าย มีการผกผัน เหยียด ปัญหาชีวิต อาจกล่าวถึงช่วงเวลา เหตุการณ์ที่ไม่เป็นปัจจุบัน สถานที่ต่าง ๆ ที่ตัวละครต้องพบ มีความแตกต่างกัน กล่าวถึงเหตุการณ์ที่เป็นปัจจุบัน แต่ความน่าสนใจอาจเกิดจาก เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานที่นั้น ตัวละครอื่น ๆ ไม่ใช่ความธรรมดาที่เรียบง่ายจนไม่น่าสนใจเลย

เนื้อเรื่องของเรียบลิสติกให้แง่คิดและสะท้อนความจริงในสังคม ถ่ายทอดออกมาคล้าย หนังสือสารคดี แต่มีความน่าสนใจ มีการปรุงแต่งที่ถ่ายทอดความจริงอย่างมีเหตุผล ตรงตามธรรมชาติ คนดูจะรู้สึกรับรู้จนบางครั้งคิดว่าเป็นการถ่ายภาพจากเหตุการณ์จริง คนดูจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับตัวละคร จะเป็นเพียงผู้เฝ้าสังเกตการณ์เท่านั้น ภาพยนตร์แนวเรียบลิสติกเสนอความเป็นจริงที่คนทั่วไปต้องประสบ โดยผ่านตัวละครออกมา มีความขัดแย้ง ส่งผลต่อพฤติกรรมและการ ตำนานชีวิตของตัวละครอย่างเห็นได้ชัด รวมถึงสังคมที่เกี่ยวข้อง จึงให้แนวคิดจากตัวละครแก่คน ดู การแก้ไขปัญหา ปรัชญาชีวิต คนดูได้เรียนรู้ ประสบการณ์จากชีวิตคนอื่นโดยไม่สูญเสียอะไร สามารถนำแง่คิดมาใช้ในการชีวิตประจำวันได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารลิขสิทธิ์สงวนไว้สำหรับใช้ในการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรรมใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสัมพันธ์ของเรียลิสติกกับสิ่งที่เกี่ยวข้อง

เรียลิสติกเป็นความจริงที่คนทั่วไปในสังคมต้องเผชิญ โดยถ่ายทอดผ่านตัวละครในภาพยนตร์ออกมาอย่างสมจริงตามเหตุการณ์ มีความเกี่ยวข้องกับบุคคลแต่ละคน ครอบครัวยุค หรืออาจรวมถึงสิ่งต่าง ๆ ของสังคมมนุษย์ ความเป็นเหตุผลของสิ่งที่ตัวละครต้องเผชิญ เป็นปัญหาหรือข้อขัดแย้งที่ส่งผลถึงความเป็นสังคม ไม่ว่าเพียงกลุ่มคนหรือบุคคลเพียงคนเดียว มีความสำคัญอย่างลึกซึ้ง โดยเกิดจากข้อขัดแย้งของบุคคลหนึ่งที่มีต่อสังคมหนึ่งแล้วมีผลกระทบต่อความเป็นไปของสังคมใหญ่ ๆ ซึ่งข้อขัดแย้งหรือปัญหานั้นเป็นสิ่งที่คนในสังคมถือเป็นเรื่องปกติ แต่อาจขัดกับความต้องการ จุดมุ่งหมายของตัวละคร ทำให้ตัวละครเกิดการต่อสู้และพยายามที่จะแก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างถูกต้อง ตามวิถีทางของตน

ผลของหนังแนวเรียลิสติก จะออกมาในรูปของการถ่ายทอดความจริงในสังคมมนุษย์ที่ขัดแย้งกับปัญหาที่ต้องเผชิญในสังคม เช่น การเมือง ศาสนา เศรษฐกิจ การถูกกดขี่ข่มเหง หรือความไม่ยุติธรรม คนดูจะได้รับรู้ปัญหาได้จากเรื่องผ่านตัวละคร เหมือนกับตัวละครได้ประสบเหตุการณ์จริง ปัญหาเพียงเล็กน้อยที่ตัวละครเผชิญ ส่งผลกระทบถึงสถาบันต่าง ๆ ในสังคม เช่น ชาติ ศาสนา การเมือง เศรษฐกิจ การปกครอง ความมั่นคง เป็นต้น โดยบางครั้งแม้จะไม่กล่าวถึงสถาบันใดแต่คนดูจะสามารถจินตนาการได้เอง

ภาพยนตร์แนวเรียลิสติกในปัจจุบัน

ปัจจุบันภาพยนตร์แนวเรียลิสติกที่มีความสมบูรณ์แท้ ๆ นั้นไม่มีอยู่แล้ว เนื่องจากมีการผสมผสานความเป็นพอมอลิสเข้าไป มีความก้ำกึ่งระหว่างความเป็นเรียลิสต์กับดราม่า จนเรียกได้ว่า มีการปรุงแต่งเพื่อให้เกิดความบันเทิงมากขึ้น จากอดีตภาพยนตร์แนวเรียลิสติกมีความสมจริงตามเหตุการณ์ มีลักษณะคล้ายภาพยนตร์สารคดีที่ถ่ายทอดความจริงที่เกิดขึ้นจากเหตุการณ์ ความสมจริงของภาพยนตร์นั้นได้พัฒนาจนมีการตั้งเป็นภาพยนตร์แนวเรียลิสติกขึ้น โดยมีการถ่ายภาพเพื่อให้เห็นรับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติ ปราศจากการปรุงแต่งมากที่สุด จากนั้นได้มีการถ่ายจำลองเหตุการณ์โดยสมมติฉากต่าง ๆ เช่น ฉากสงครามที่ผู้คนได้รับเคราะห์กรรมจากสงครามนั้น ๆ มีการผสมผสานความเป็นดราม่าเข้าไป เพื่อเพิ่มความบันเทิงและกระตุ้นอารมณ์คนดูมากยิ่งขึ้น

การเปลี่ยนแปลงจากอดีตมาจนถึงปัจจุบัน ทำให้ภาพยนตร์แนวเรียลิสติกที่แท้จริงถูก

เอกผสมผสานกับความเป็นดราม่าไปตามยุคสมัยเพื่อการเพื่อความเข้าใจที่ตรงกันในปัจจุบันนี้ให้ได้มากที่สุดการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเป็นเรียลลิสต์ของภาพยนตร์แต่ละเรื่อง จึงมองได้เพียงภาพรวม ๆ ของเรื่องนั้นๆ โดยอาศัย การสังเกตจากเนื้อเรื่อง วิธีการนำเสนอของภาพ การถ่ายทอดอารมณ์ของเรื่อง ว่ามีความเป็น เรียลลิสติกมากน้อยเพียงใด



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความเด่นชัดของภาพยนตร์แนวเรียลลิสติก

1. เนื้อเรื่อง

เป็นการเล่าเรื่องอย่างกว้าง ๆ ไม่เจาะจงในรายละเอียด เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสังคม โดยตัวละครไม่ได้รับความยุติธรรม หรือได้รับผลกระทบจากการกระทำของสังคม ทำให้เกิดจุดมุ่งหมาย ความต้องการที่จะหลุดพ้นปัญหา หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นเหตุการณ์ที่ดำเนินเกี่ยวกับชีวิตมนุษย์ที่ต้องเผชิญปัญหาในสังคมเหมือนกับคนอื่น ๆ จนถือเป็นเรื่องธรรมดาในชีวิตมนุษย์ แต่เกิดเหตุการณ์กับตัวละครที่แตกต่างจากที่เคยพบ จนเป็นเหตุให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ

2. วิธีการนำเสนอภาพ

ภาพยนตร์แนวเรียลลิสติก เป็นการถ่ายทอดสิ่งที่มนุษย์สามารถมองเห็นได้ด้วยตาเป็นมุมมองปกติ ภาพที่เกิดขึ้นจะเป็นภาพปกติไม่มีการใช้มุมกล้องหรือเทคนิคต่าง ๆ มาช่วยเน้นอารมณ์ ระดับมุมมองจะเป็นระดับสายตาปกติที่มองตัวละคร ระยะเวลาในการถ่ายภายในซีน จะเท่ากับระยะเวลาที่เกิดขึ้นจริงของเหตุการณ์ ส่วนใหญ่มักเป็นการถ่าย LONG TAKE บอกเวลาจริงภายในฉาก สร้างความสมจริงให้กับคนดู มีการติดต่อที่น้อยมาก จนบางครั้งคนดูแทบไม่สังเกตเห็นได้เลย ใช้เพื่อการเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์เท่านั้น การเคลื่อนไหวกล้องอาจมีการ PAN, DOLLY หรือ TRACK ช่วยในขณะที่ตัวละครเคลื่อนที่ โดยกล้องตามตัวละครเหมือนคนดูเฝ้าตามดูเหตุการณ์ แต่การเคลื่อนกล้องจะไม่ส่งผลกระทบต่ออารมณ์คนดูเหมือนภาพยนตร์แนว FORMALIST

3. การถ่ายทอดอารมณ์

ไม่เน้นให้คนดูเข้าถึงตัวละครในด้านอารมณ์ ความรู้สึกอย่างลึกซึ้งจนเข้าถึงจิตใจตัวละคร มีการถ่ายทอดอารมณ์ให้คนดูได้เห็นภาพรวม ๆ อย่างกว้าง ๆ ไม่เจาะลึกในรายละเอียดด้วยวิธีนำเสนอด้วยภาพ การเคลื่อนไหวกล้องหรือการตัดต่อ ดังนั้นการดำเนินเรื่องจะพาคนดูเข้าถึงหรือเอาใจช่วยตัวละครเอง ไม่อาศัยวิธีการนำเสนอต่าง ๆ คนดูจะรู้สึกรับรู้เองจากลำดับเหตุการณ์และพฤติกรรมของตัวละคร

ความคล้ายและความแตกต่างของภาพยนตร์แนว เรียลิสต์กับดราม่า

แนวเรียลิสต์มีความคล้ายกับดราม่า ในเรื่องของความขัดแย้งที่เกิดขึ้นกับ ตัวละคร เหตุการณ์ที่ต้องมีความสมจริงตามธรรมชาติ แต่ดราม่าจะมีการเน้นอารมณ์ของตัวละครให้คนดูรับรู้มากกว่า ความคล้ายกันของทั้งสองประเภทนี้เมื่อพิจารณาแล้วจะเห็นว่ามีความแตกต่างกันที่วิธีการนำเสนอ และผลทางอารมณ์ที่เกิดแก่คนดู

เมื่อนำความเป็นเรียลิสต์เปรียบเทียบกับดราม่า จะได้ดังนี้

เรียลิสต์

1. เนื้อเรื่องของเรียลิสต์จะเป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตที่ต้องประสบ พบได้รอบ ๆ ตัว ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นกับตัวละคร การกล่าวอย่างกว้าง ๆ ไม่เจาะจงหรือเน้นเหตุการณ์ให้เกิดการสะท้อนอารมณ์ต่อคนดู
2. เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครหรือปัญหาต่าง ๆ จะไม่ยุ่งยากซับซ้อน มีจุดมุ่งหมายที่ตัวละครต้องทำเพียงสิ่งเดียว
3. ระยะเวลาของเรื่อง จะมีการแบ่งตามลำดับเหตุการณ์ ดำเนินไปอย่างสมจริง มีเหตุผล จนบางครั้งคนดูคิดว่าเป็นการถ่ายจากเหตุการณ์จริง
4. ไม่เน้นอารมณ์ให้คนดูเข้าถึงตัวละครมากเกินไป ปล่อยให้คนดูเป็นผู้เฝ้าสังเกตการณ์เท่านั้น ไม่มีส่วนรู้เห็นหรือร่วมอยู่ในเหตุการณ์

ดราม่า

1. เนื้อเรื่องจะเกี่ยวกับปัญหาของชีวิตตัวละครที่ต้องเผชิญ เป็นการเล่าถึงชีวิตจิตใจและอารมณ์อย่างลึกซึ้ง การเข้าถึงตัวละครในทุก ๆ ด้าน จนเกิดความสะท้อนอารมณ์ต่อคนดู
2. เหตุการณ์หรือปัญหาต่าง ๆ ที่ตัวละครพบ มักมีความยุ่งยากซับซ้อน น่าสงสัย คนดูจะเอาใจช่วยตัวละครเพื่อให้หลุดพ้นสิ่งต่าง ๆ ถ้าเป็นเมโรดราม่า ก็จะเน้นในเรื่องเคราะห์ที่กระหน่ำซ้ำเติมตัวละคร อย่างสะท้อนอารมณ์
3. ระยะเวลาของเรื่องมีการสลับเหตุการณ์ ความคิดคำนึง ความฝันและความทะเยอทะยาน มีความเกินมนุษย์ หรือบางครั้งมีการเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ แต่การยึด-หัด Timing จะเน้นอารมณ์ภายในชิ้นนั้น ๆ
4. คนดูจะเข้าถึงอารมณ์ตัวละครมากกว่า แม้ว่าคนดูเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ก็ตาม การมีส่วนร่วมในแต่ละชิ้น เกิดจากวิธีการ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำออกนอกระบบโดยไม่ได้รับอนุญาต หากมีข้อผิดพลาดประการใดขออภัยเป็นอย่างสูง

เรียลลิสต์

5. ไม่มีการใช้สัญลักษณ์หรือองค์ประกอบทางภาพ มาใช้ เพื่อความสวยงามและการตีความหมาย
6. เวลาที่เกิดภายในขึ้นเท่ากับเวลาที่เกิดจริงของเหตุการณ์ มักเป็นการถ่าย Long take เพื่อบอกเวลาจริงในการแสดง
7. มีความสมจริงตามธรรมชาติ มีเหตุผล และปราศจากการปรุงแต่ง
8. ภาพเป็นมุมมองระดับสายตาตามมนุษย์ เป็นมุมเฝ้าสังเกตการณ์ ไม่เข้าชกกล้องเน้นอารมณ์ของตัวละคร
9. อาศัยการตัดต่อน้อยมาก ถ้ามีการตัดจะมีความต่อเนื่องที่ไม่กระตุกอารมณ์คนดู
10. การจัดแสงจะเป็นธรรมชาติ มักมีแหล่งแสงเป็นดวงอาทิตย์ หรือแหล่งแสงจากแหล่งกำเนิดแสง คานึงถึงความสมจริงจากตาเห็นในฉากมากที่สุด
11. ผลของเรื่องสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละครกับสังคมที่กว้าง ไม่เพียงแต่เฉพาะกลุ่มหรือบุคคลใดบุคคลหนึ่งเท่านั้น คนดูจะรับและนำไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน มีผลกระทบถึงสถาบันต่าง ๆ ของสังคม

คราม่า

5. อาจมีการใช้สัญลักษณ์ทางภาพ ให้คนดูตีความหมายที่แฝงในจิตใจตัวละคร
6. มีการใช้ภาพหรือการตัดต่อที่ยืด-หด Timing ของแต่ละชิ้น ต่างไปจากเวลาจริง ซึ่งมีผลแก่คนดู
7. มีความสมจริงตามธรรมชาติ มีเหตุผล แต่มีการปรุงแต่งเพิ่มเติม ซึ่งไม่เกินความจริง
8. มุมกล้องและขนาดภาพมีความหลากหลายให้คนดูเป็นผู้เฝ้าสังเกตการณ์ ร่วมในเหตุการณ์ และเข้าถึงตัวละครทุก ๆ ด้าน
9. ใช้เทคนิคการตัดต่อเข้าช่วย เพื่อเน้นอารมณ์คนดู มีการใช้ Montage ในการกระตุกอารมณ์คนดูอย่างเห็นได้ชัด
10. การจัดแสง มีการปรับแต่ง เพื่อให้ผลทางอารมณ์ความรู้สึกของคนดู มีความสวยงามเกินจริงเล็กน้อย แต่ยังคงยึดหลักความเป็นจริงไว้ เสริมสร้างบรรยากาศภายในฉากให้มากขึ้น
11. ผลของเรื่องจะกล่าวถึงความเกี่ยวข้องของเหตุการณ์กับตัวละคร เพียงกลุ่มหรือคนใดคนหนึ่ง มีผลต่อการดำเนินชีวิต ที่คนดูรับรู้ และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความต่างของเรขาคณิตกับตรรกะนั้น จะเกี่ยวกับลักษณะหรือวิธีการเน้นอารมณ์ การเข้าถึงตัวละครที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัด ไม่ว่าจะด้วยวิธีใดก็ตาม เช่น การใช้ภาพลักษณะต่าง ๆ การแสดงของตัวละคร การใช้เทคนิคการตัดต่อ เป็นต้น วิธีการนำเสนอที่ต่างกันนี้จะส่งผลทางอารมณ์ ความรู้สึกของคนดูที่มีต่อตัวละคร เรขาคณิตจะเป็นการกล่าวอย่างกว้าง ๆ ไม่เจาะจงไปในรายละเอียดเหมือนการมองที่เป็นปกติทั่วไป แต่ตรรกะจะเน้นรายละเอียดมากกว่ามีความลึกซึ้งกว่าการมองที่เป็นปกติของมนุษย์ทั่วไป



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำกับภาพในภาพยนตร์แนวสมจริง (REALISTIC)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแบ่งประเภทหนังตามรูปแบบเนื้อหา (types) กับรูปแบบการนำเสนอ (styles)

นักวิจารณ์กับนักศึกษานัก จัดประเภทของหนังโดยยึดถือมาตรวัดที่หลากหลาย แต่ละมาตรวัดที่ใช้ก็แทบจะไม่มีใครมีความแน่นอนตายตัว ทนทางการแบ่งประเภทของหนังที่เป็นพื้นฐานมากที่สุด ก็คือการแบ่งประเภทโดยคำนึงถึงรูปแบบการนำเสนอ (styles) กับรูปแบบเนื้อหา (types) สไตล์หลัก ๆ สามสไตล์อันประกอบไปด้วย realism, classical cinema and formalism มีความคาบเกี่ยวกันอย่างต่อเนื่อง ไม่อาจกำหนดเส้นแบ่งแยกระหว่างกันอย่างตายตัว ทานองเดียวกับรูปแบบเนื้อหาหลัก ๆ ทั้งสามประกอบไปด้วย documentary, fiction, avant-garde ก็เป็นคำที่ใช้เรียกเพื่อให้สะดวกปาก แต่ไม่อาจแยกจากกันให้เห็นอย่างแจ่มชัด

หนังในแนวทางเรียลลิสม์ อย่าง Distant Thunder แสดงให้เห็นถึงอิทธิพลของรูปแบบหนังสารคดีที่ถ่ายทอดความจริง ขณะที่หนังในกลุ่มฟอรั่มอลิส The Seventh Seal ก็ฉายลักษณะของความเป็น avant-garde หนังที่เป็น fiction films ส่วนใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หนังสืสร้างในอเมริกา มักจะเล่าเรื่องโดยยึดหลักตามแบบแผนที่เคยปฏิบัติกันมา (Classical paradigm) จึงถูกจัดอยู่ในกลุ่มของ Classical cinema ที่เป็นรูปแบบการนำเสนอที่อยู่ตรงกลางระหว่างเรียลลิสม์กับฟอรั่มอลิส ไม่เอนเอียงไปทางใดทางหนึ่ง แม้ว่าในความจริงแล้วหนังส่วนใหญ่ในกลุ่มนี้มักจะหยิบยื่นสไตล์ใดสไตล์หนึ่งมาซออยู่เสมอ ๆ ใหม่มากก็น้อย The Arrival of a Train กำกับโดยพี่น้องลูมิแอร์ ซึ่งถือได้ว่าเป็นผู้ริเริ่มสร้างหนังสารคดี เมื่อหนังส่วนใหญ่ของเขาเป็นหนังสืสั้น ๆ ที่ถ่ายทอดจากเหตุการณ์จริง สถานที่จริง เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

โดยมากผู้กำกับที่ชื่นชอบแนวสมจริง มักจะยึดเนื้อหาของการสะท้อนสังคมอย่างตรงไปตรงมา ชีวิตประจำวันของคนยากไร้อย่าง Pather Panchali ของ สัตยาจิต เรย์ องค์ประกอบของภาพเก็บรายละเอียดที่ล้วนแล้วแต่เป็นจริง จนบางครั้งแทบแยกแยะไม่ออก การผูกเรื่องบางทีก็อาจสร้างพล็อตไว้หลวม ๆ แล้วแต่งเติมรายละเอียดในส่วนของคาเนินเรื่องของบทดีสามัญชนของคนเข้าไปแทน ผลกระทบทางอารมณ์ของภาพจากหนังสารคดีมักจะกลั่นกรองมาจากความเป็นจริงเป็นจิงนาภาพ ๆ นั้น มากกว่าความงามจากการปรุงแต่งอย่างเกินเลย หนังสารคดีจึงถือเป็นสุดยอดของความเป็นเรียลลิสม์

Classical cinema เป็นสไตล์ที่หลีกเลี่ยงการนำเสนออย่างสุดโต่งทั้งในแบบเรียลลิสม์และฟอรั่มอลิส หนังสืในรูปแบบนี้มักจะตกแต่งอย่างงดงาม แต่สไตล์จะไม่โดดเด่นสะดุดตา

เสน่ห์ของหนังสารคดี ภาพที่ปรากฏบนจอภาพจะต้องมีความเกี่ยวข้องกับเรื่องราวตัวละครมากกว่าจะถูกกำกับไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สำนักหอสมุดกลาง พระจอมเกล้าลาดกระบัง

ใช้เพื่อแสดงความเป็นจริงเป็นจัง หรือเพื่อความงดงามของภาพแต่เพียงอย่างเดียว หลักสำคัญของ classical cinema ก็คือองค์ประกอบทางด้านภาพ ต้องเป็นรองการนำเสนอบทบาทตัวละคร เป็นสไตล์ที่เน้นการเล่าเรื่อง แนวทางการดำเนินเรื่องจะไม่ค่อยเฉลียวนอกประเด็น หรือโดดเด่นเพื่อแทรกอะไรบางอย่าง โดยเจตนาของผู้กำกับ จุดหมายเพื่อให้นักดูซึมซับคุณค่าความบันเทิงของเรื่อง ซึ่งมักจะออกมาในรูปแบบของหนัง ที่อาศัยเงื่อนไขการดำเนินเรื่องสำเร็จรูป (genres) ที่คนดูคุ้นเคย นอกจากนี้คนที่สวมบทบาทตัวละครในเรื่อง มักจะเป็นดาราที่มีชื่อเสียงมากกว่านักแสดงเงินเนมที่ไม่มีใครรู้จัก และบางครั้งก็จะมีการดัดแปลงรายละเอียดในบุคลิกตัวละครเพื่อขับเสนอให้เข้ายวนของดาราคนนั้น ๆ ตัวละครใน classical cinema มักจะเป็นคนมีเสน่ห์ดึงดูดและค่อนข้างโรแมนติก คนดูจะได้รับแรงกระตุ้นเร้าให้เกิดความผูกพันและเอาใจช่วยตัวละครเหล่านั้น

หนังฟอร์มอลิสต์ ส่วนใหญ่ถือเป็น director's cinema หรือหนังที่ผู้กำกับมีบทบาทสำคัญในการควบคุมทั้งในส่วนของเนื้อหา วิธีการนำเสนอ สไตล์ทางด้านภาพ หนังในแนวทางนี้ได้รับการตกแต่งในส่วนของกรนำเสนอมาก ๆ อย่างหนังแพนตาซี, หนังเพลง, หนังเอพิค, หนังแนววิทยาศาสตร์ ฯลฯ เหล่านี้เป็นหนังที่อาจเข้าในแนวฟอร์มอลิสต์ หนังส่วนใหญ่ในทางนี้เกี่ยวข้องกับตัวละครและเหตุการณ์ที่ไม่ปกติ The Seventh Seal ของอิงมาร์ เบริกแมน เป็นหนังที่นำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับสิ่งที่เกินธรรมชาติ ความบริสุทธิ์ ความชั่ว ความศรัทธา การมกมาย ในการเดินทางของอัศวิน (แม็กซ์ ฟอน ซี-โรว์) เขาเผชิญหน้ากับความตาย การเดินทางกรุกแต่ละครั้งหมายถึงชีวิตของเขาที่คนบาปที่จะต้องไปสู่นิรันดร์แห่งความมืด สไตล์ของหนังแบบนี้เหมาะสำหรับการเป็นสื่อในการแสดงความคิดเห็นทางการเมือง ศาสนา หรือปรัชญา รูปโฉมหรือ texture ของหนังค่อนข้างแข็งสัมผัสอย่างเข้มข้น ผู้กำกับสะท้อนอารมณ์ความรู้สึกผ่านรูปแบบ (form) ของหนัง อย่างการจัดแสงในลักษณะ high-contrast ที่ออกมาในเชิงดรามาทิกของซ็อด ๆ นี้ เป็นตัวอย่างที่เห็นเด่นชัด

German Expressionism เป็นอิทธิพลทางศิลปะ ที่ส่งผลต่ออุตสาหกรรมหนังของเยอรมันอย่างสูง ในช่วงหลังสงครามโลก ครั้งที่ 1 (1919-1923) รัฐบาลเยอรมันสนับสนุนอุตสาหกรรมภาพยนตร์เต็มที่ The Cabinet of Dr. Caligari ของโรเบิร์ต ไวน์ เป็นหนังที่แสดงความเป็นเอกซ์เพรสชันนิสต์อย่างเด่นชัดที่สุด ทุกอย่างถูกแต่งให้ผิดเพี้ยนจากความจริง ฉากบิดเบี้ยวไม่มีการใช้เส้นตามแนวตั้งหรือแนวนอน เส้นสายเอียงเฉียงตัดไปมาแบบเส้น

เอกสารถือเป็นมรดกเพื่อไม่ให้เกิดขึ้นซ้ำอีก เพราะฉะนั้นเมื่อเวลาผ่านไปจึงจำเป็นต้องมีการนำเอาสิ่งเหล่านี้มาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสมกับยุคสมัย บางส่วนที่หาไม่ได้ก็ทำขึ้นใหม่เพื่อให้เป็นไปตามความต้องการในปัจจุบัน

เงา แต่เป็นเงาที่ประดิษฐ์เพื่อบ่งบอกถึงสภาพ ไร่กาลเวลา ในสถานที่หนึ่ง ยุคสมัยของ German Expressionist ลื่นสุดไปค่อนข้างรวดเร็ว แต่อิทธิพลของมันยังคงสืบทอดต่อมาจนถึงทุกวันนี้¹

หลักในการกำกับภาพ

1. ศึกษาประเภทของหนัง ว่าเป็นหนังประเภทไหน
2. กำหนดโทนเรื่องของหนัง ว่าเป็นหนังแบบใด ต้องการอารมณ์ของหนังออกมาในรูปไหน
3. ตีความบทบาทของตัวละคร โดยกำหนดหรือมองภาพให้ดีกว่าลักษณะของหนัง ต้องการออกมาในรูปแบบใด
4. กำหนด ตำแหน่งการแสดง ของตัวละคร ภายใต้อาณาเขตต่าง ๆ
5. กำหนดการเคลื่อนของกล้อง การจัดแสง ให้สัมพันธ์กับการแสดงภายในฉาก

ชนิดของการเลือกมุมกล้อง หรือการกำหนดขนาดภาพ ขึ้นอยู่กับ

1. ประเภทของหนัง
2. สไตล์การเล่าเรื่อง
3. อารมณ์ในแต่ละซีน

ข้อสังเกตของหนังประเภทเรียลลิสต์ที่เห็นได้ชัด ได้แก่

1. เนื้อเรื่องจะนำเสนอในรูปแบบของ เรื่องราวความเป็นจริงของชีวิตมนุษย์ ชีวิตประจำวันของมนุษย์ที่เป็นบุคลุชนธรรมดา อย่างเป็นธรรมชาติ
2. มีความสมจริงเป็นธรรมชาติมากที่สุด
3. มุมกล้องมักเป็นมุมที่แทนระดับสายตาคนปกติ คนดูจะไม่มีส่วนร่วมมากนัก
4. มุมกล้องจะเป็นมุมเฝ้าสังเกตการณ์ กล้องจะนิ่ง ๆ มักไม่ค่อยมีการเคลื่อนไหวเหมือนคนเฝ้าดูเหตุการณ์หรือแอบดูเรื่องของชาวบ้าน

1. บทความทางวิชาการ FILMVIEW คอลัมน์ FILM ART (Photography of

Realism-formalism). ฉบับที่ 20 หน้า 45

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้เพื่อรับฟังความคิดเห็นเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

5. มักเป็นมุมมองที่เน้นองค์ประกอบที่ทำให้ผลทางอารมณ์ต่อคนดู ไม่เน้นอารมณ์ตัวละครเพื่อ
ให้คนดูเข้าถึงมากมั่ง

6. ระยะเวลาในซีน จะเท่ากับเวลาที่เกิดจริง ส่วนใหญ่จะเป็นการถ่าย (Long
take) เพื่อให้เห็นถึงเวลาจริงในการแสดง

7. ไม่มีการใช้สัญลักษณ์หรือแทนความหมายซับซ้อนมาก อาจมีได้บ้างหรือแทบไม่มีเลย

8. ตัวแสดงต้องมีความสามารถในการแสดงสูงพอสมควร

9. ไม่อาศัยการตัดต่อมากนัก ไม่มีการใช้การตัดต่อแบบ MONTAGE เพื่อเน้นอารมณ์
แก่คนดู

10. แสดงและฉากมีความเป็นธรรมชาติ ปราศจากการปรุงแต่งน้อยที่สุด มีความสม
จริงตามเหตุการณ์ของเรื่องได้มากที่สุด²

ลักษณะของบทประเภทสมจริง

เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับชีวิตมนุษย์ อาจสะท้อนปัญหาชีวิตหรือสัจจะของมนุษย์ เป็น
เรื่องราวของชีวิตคนใดคนหนึ่ง ความผูกพันในเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิต มีการ
ลำดับเหตุการณ์ที่เป็นไปอย่างต่อเนื่อง ไม่ซับซ้อน ถ่ายทอดประสบการณ์ตัวละครออกมา บางครั้ง
บอกความหมายเป็นนัยให้คนดูจินตนาการ "มีความสมจริงในเหตุผล เหมือนจริงและเป็นธรรมชาติ
จนบางครั้งคิดว่าเป็นการถ่ายจากเหตุการณ์จริง"³ โดยถ่ายทอดแก่นคุณค่าในรูปการเล่าเรื่องอย่าง
ผู้สังเกตการณ์ คนดูจะไม่มีส่วนเกี่ยวข้องกับนักแสดง แต่ให้คนดูได้เรียนรู้ประสบการณ์จากชีวิตของ
คนอื่นโดยไม่สูญเสียอะไร และคนดูสามารถเอาปรัชญาหรือแง่คิดมาประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
ได้ ทบทวนมีกำลังใจ สามารถจดจำไปได้ยาวนาน เสนอมนุษย์เป็นอะไรที่รู้จักกันดีอยู่แล้ว และเป็น
สิ่งที่ไม่อาจเปลี่ยนแปลงได้ง่าย ๆ

ภาพยนตร์ที่มีการเล่าเรื่องแบบสมจริงที่เห็นได้อย่างชัดเจน มักเป็นภาพยนตร์สารคดี
ที่มีการถ่ายทอดเหตุการณ์จริงให้คนดูเห็นอย่างชัดเจน บางครั้งภาพยนตร์ที่กล่าวถึงอดีตชีวประวัติ
หรือจำลองเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์ก็ถือเป็นภาพยนตร์แนวสมจริง อย่างเช่น ภาพยนตร์เรื่อง
คานธี ถือเป็นภาพยนตร์ที่มีความเป็นเรียลลิสติกสูง หรือเรื่อง Good Morning Vietnam ซึ่ง
มีการเล่าเรื่องตามลำดับขั้นตอน มีการดำเนินเรื่องลำดับเหตุการณ์ รวมทั้งมีการถ่ายภาพแบบข่าว

2. จากการสัมภาษณ์ คุณยุทธนา มุกดาสนิท ผู้กำกับภาพยนตร์ วันที่ 24 มิถุนายน 2538

3. Realist cinema คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย หน้า 135

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้ก่อนเผยแพร่สู่สาธารณะเพื่อวัตถุประสงค์ในการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เพื่อให้ความจริงแก่คนดู เรื่องสลัม บอมเบย์ เป็นภาพยนตร์ที่ถ่ายทอดความเป็นอยู่ของสังคมในประเทศอินเดีย ชีวิตของเด็กในสลัมที่ต้องต่อสู้ ลักษณะการถ่ายภาพเป็นการเฝ้าดูเหตุการณ์เท่านั้น ไม่มีการใช้กล้องแทนอารมณ์ของตัวละคร เพื่อให้คนดูเป็นตัวละครในเรื่องเลย "หนังที่กล่าวถึงบุคคลมีหรืออัตชีวประวัติเช่นเรื่อง The Last Emperor ถือว่าเป็นหนังแนวเรียลลิสติกที่บทความเป็นดราม่าสูง เพราะมีการใช้มุมกล้องสื่ออารมณ์ของจักรพรรดิ มีการใช้สัญลักษณ์ในบางฉากของเรื่องและดึงคนดูเข้าไปพัวพันกับเรื่อง และหนังเรื่อง Indochine ที่เป็นเรื่องเกี่ยวกับชีวิตของหญิงชาวฝรั่งเศสที่เข้าไปอยู่ในเวียดนาม มีการถ่ายทอดที่เป็นเรียลลิสติกบ้างแต่น้อยกว่าเรื่อง The Last Emperor เพราะเน้นเรื่องอารมณ์ ความผูกพันของชีวิตมากกว่าเคราะห์ร้าย ที่ตัวละครซึ่งเป็นลูกสาวบุญธรรมของหญิงชาวฝรั่งเศส เป็นชาวเวียดนาม ต้องเผชิญเหตุการณ์ต่าง ๆ อย่างโหดร้าย ทำให้เรื่องออกมาผสมผสาน ระหว่างความเป็นเรียลลิสติกและเมโรดราม่าอย่างกลมกลืนแตกต่างจากเรื่อง คานธี ที่มีการเล่าเรื่องแบบเรียลลิสติก"⁴



เอก4 จาก การสัมภาษณ์ คุณสุพล วิเชียรน้อย ผู้กำกับละครโทรทัศน์และผู้กำกับภาพ ใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาษาภาพและการสร้างภาพในภาพยนตร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความสำคัญของภาษาภาพยนตร์

ภาพยนตร์เป็นสื่อที่เน้นการใช้ภาพเป็นภาษาสำหรับการติดต่อสื่อสาร ช่วยให้เกิดความรู้ ความเข้าใจได้โดยตรง มีเสียง และการเคลื่อนไหวของภาพ ช่วยเสริมให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ภาพยนตร์สามารถสื่อสารความคิดไปยังผู้ชมได้ด้วยวิธีการทั้ง 3 ทางด้วยกัน คือ ทางภาพ (Visual Image) ทางเสียง (Sound) และการตัดต่อ (Editing) วิธีการ 3 ทางนี้ไม่ได้แยกเสนอด้วยเทคนิคโดยเฉพาะของมันเอง หากแต่นำเสนอไปพร้อม ๆ กัน รวมเรียกว่า "ภาษาภาพยนตร์"

ภาษาภาพยนตร์ จะต้องสื่อความหมายของผู้สร้างไปยังผู้ชม ช่วยให้เข้าใจในสิ่งที่นำเสนอ จากคำกล่าวที่ว่า "ภาพหนึ่งภาพมีค่ามากกว่าคำพันคำ" นั่นก็คือ ภาพสามารถถ่ายทอดเรื่องราว ซึ่งบางถ้อยคำไม่สามารถสื่อได้ ภาพเป็นรูปธรรม CONCRETE ภาพที่สื่อความหมายจึงมองเห็นได้ โดยคนดูทราบความหมายจากภาพทันทีโดยไม่ต้องแปล⁵

สิ่งที่ภาพยนตร์ทำก็คือ สื่อสารความหมายใน 2 ทางที่แตกต่างคือ

1. ความหมายที่ตรงไปตรงมา DENOTATIVE MEANING
2. ความหมายที่ต้องตีความ CONNOTATIVE MEANING

"DENOTATIVE MEANING" ความหมายที่แสดงออกตรงตามคำจำกัดความทางภาษา (WORD, IMAGE, SING) เป็นความหมายตรงตัวที่ไม่ต้องใช้การตีความ หรือพยายามเข้าใจ ภาษาพูด หรือภาษาเขียน

"CONNOTATIVE MEANING" คือความหมายที่ใช้ความรู้สึกช่วย หรือชักนำให้ขยายความออกไปเกินกว่าที่คำจำกัดความทางภาษาระบุไว้ แบ่งเป็น

1. PARADIGMATIC CONNOTATION คือการเลือกใช้ SHOT ในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง จาก SHOT ที่เป็นไปได้อื่น ๆ สร้างความรู้สึกมีความหมายเกินกว่าปกติ
2. SYNTAGMATIC CONNOTATION คือความหมายที่เกิดจากการเทียบเคียง SHOT ต่าง ๆ อื่น ๆ ที่เราได้เห็นเข้าด้วยกัน

5. ความสำคัญของภาษาภาพ การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง (Advance Film Production)

เอกสารนี้สำหรับนักศึกษาในเทศศาสตรมหาวิทาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราชชั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพสัญลักษณ์ เป็นภาพที่ต้องอาศัยการตีความที่ลึกซึ้งมากกว่าที่จะเป็นเพียงภาพที่มองเห็น มีความหมายนัยแฝงอยู่ในตัวของมันเอง คนดูสามารถเข้าใจได้จากการพิจารณาร่วมกับเนื้อเรื่อง แบ่งเป็น 3 ประเภทได้แก่

1. ICON คือ ภาพสัญลักษณ์ที่รูปลักษณ์นำเสนอความหมายออกมาใกล้เคียงกันเหมือนกัน
2. INDEX คือ ภาพสัญลักษณ์ที่วัตถุลักษณะไม่ได้แน่นอน เพราะการชี้เฉพาะออกมาขึ้นอยู่กับความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกัน
3. SYMBOL คือ ภาพสัญลักษณ์อันปราศจากกฎเกณฑ์ตายตัว ที่รูปลักษณ์ไม่ได้สัมพันธ์เกี่ยวข้องทางตรง หรือชี้ชัดกับความหมาย หากแต่ขึ้นอยู่กับขนบธรรมเนียมการรับรู้สื่อต่อกันมาในสังคมหนึ่ง ๆ⁷

องค์ประกอบของภาษาภาพยนตร์ หมายถึง สิ่งที่มาประกอบกันเพื่อให้เกิดเป็นภาษาภาพยนตร์ที่ผู้สร้างใช้ในการสื่อสารไปยังผู้ชมได้ 3 ทางคือ

1. **โดยทางภาพ** สามารถทำได้โดยบันทึกภาพในลักษณะต่าง ๆ การเคลื่อนไหวในภาพยนตร์และการจัดโทนแสง
2. **เสียง** หมายถึง การสร้างความสัมพันธ์ขององค์ประกอบของเรื่องราวในภาพยนตร์ เป็นการลำดับภาพที่ได้ถ่ายทอดมาให้อูเป็นขึ้นเดียวกัน มีผลทางเชิงจิตวิทยาแก่ผู้ดู

1. **ขนาดภาพ** การบันทึก Subject ด้วยขนาดภาพต่าง ๆ จะให้ข้อมูลรายละเอียดบางอย่างแก่ผู้ชม นอกจากนี้ขนาดภาพจะมีความสัมพันธ์กับวัตถุที่บันทึกด้วย และการเลือกใช้ขนาดภาพต่าง ๆ ที่เป็นการแสดงออกถึงภาษาภาพยนตร์นั่นเอง

ขนาดภาพนั้นถูกกำหนดขึ้นจากระยะห่างจากกล้องถึง Subject ซึ่งมีลักษณะภาพดังนี้

1. **Establishing Shot** บางครั้งเรียกว่า ภาพไกล (Long Shot) นิยมใช้ในการแนะนำเรื่องหรือเริ่มต้นซีควีนส์ใหม่ ขนาดภาพมีลักษณะมุมกว้าง เพื่อให้เห็นอาณาเขตกว้างขวาง บางครั้งใช้เป็นการแสดงถึงการเปลี่ยนแปลง เรื่องเวลาและสถานที่ของเหตุการณ์

2. **ภาพเต็ม (Full Shot)** เป็นขนาดภาพที่เห็นรูปร่างของ Subject เต็มตัว นิยมใช้ในการแนะนำตัวแสดงใหม่ หรือสิ่งของใหม่แก่ผู้ชม บางครั้งใช้ในการเทียบเคียงให้เห็นความแตกต่างของตัวแสดงที่ร่วมเหตุการณ์เดียวกัน

7 เอกสารประกอบการเรียนวิชาภาพยนตร์บันเทิง อ.ประภัสสร เลิศอนันต์ ภาควิชานิเทศศาสตร์

เอกสารนี้เป็นเอกสารสงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. ภาพปานกลาง (Medium Shot) หากเป็นบุคคลจะเป็นภาพที่เห็นตั้งแต่เอวขึ้นไป ส่วนใหญ่ใช้ภาพปานกลางกับตัวแสดงที่ต้องใช้มือแสดงอาการกิริยาบางอย่าง เพราะเป็นขนาดภาพที่ใกล้พอที่จะเห็นรายละเอียดของการเคลื่อนไหวที่มี

4. Tight two-Shot เป็นภาพปานกลางประเภทหนึ่ง โดยเน้นที่การเสนอภาพบุคคล 2 คน ร่วมเฟรมเดียวกัน เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ของคนทั้งสอง

5. ภาพใกล้ (Close-up Shot) ใช้สำหรับเน้นรายละเอียด ซึ่งมีความสำคัญต่อเหตุการณ์ในภาพยนตร์ ภาพใกล้มีอิทธิพลต่ออารมณ์ ความรู้สึกของผู้ชม ไม่ควรใช้พร่ำเพรื่อโดยไม่จำเป็น

6. ภาพใกล้มาก (Extreme Close-up Shot) เป็นภาพในลักษณะใกล้มาก จะเห็นเพียงจุดใดจุดหนึ่งของ Subject เท่านั้น ใช้ในจุดที่มีความสำคัญมากที่สุดในเรื่องราว มีผลต่ออารมณ์ผู้ชมมาก

2. การเคลื่อนไหว เป็นสิ่งที่ทำให้ภาพยนตร์มีลักษณะแตกต่างไปจากภาพนิ่งและภาพเขียน การเคลื่อนไหวในภาพยนตร์แบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบ คือ

1. การเคลื่อนไหวของ Subject เองต่อหน้ากล้องถ่ายภาพยนตร์ เป็นการเคลื่อนไหวของ Subject ภายในฉาก มีพลังมากในการดึงดูดสายตาผู้ชมโดยไม่จำเป็นต้องอาศัยความสวยงามทางสุนทรียศาสตร์ หรือการจัดองค์ประกอบภาพเข้าช่วย

2. การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้องถ่ายภาพยนตร์ และเลนส์

2.1 ลักษณะการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของกล้อง

- (pan) ช่วยให้เห็นติดตาม แสดงความเกี่ยวข้อง แทนสายตาของตัวแสดง
- (swish pan) มีความเร็วมากจนภาพเบลอ ใช้เพื่อเปลี่ยนแปลงเวลากับสถานที่
- (tilt) ใช้ติดตามการเคลื่อนไหว เชื่อมโยงความเกี่ยวข้อง และแทนสายตาตัวแสดง
- (tracking shot) ติดตาม subject ที่เคลื่อนไหวค่อนข้างเร็วและอยู่ไกล
- (dolly shot) เป็นการเข้าใกล้ subject มากขึ้น หรือติดตามการเคลื่อนไหว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรณีใช้งานที่เป็นทางการเท่านั้น มักใช้กับฉากที่ต้องการภาพมุมกว้างมากๆ โดยชนด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- (hand-held shot) มักใช้แสดงอารมณ์ที่ไม่คงที่ของบุคคล

2.2 ลักษณะการเคลื่อนไหวที่เกิดจากการทำงานของเลนส์

- (zoom in) เพื่อดึงดูดความสนใจผู้ชมให้มุ่งรายละเอียดที่มีความหมาย เฉพาะเป็นพิเศษ อัตราเร็วในการซูมมีผลต่อความรู้สึก และอารมณ์ของผู้ชม

- (zoom out) เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างรายละเอียดเล็ก ๆ กับ เนื้อหาส่วนใหญ่ อัตราเร็วของการซูมออก ขึ้นอยู่กับวิธีการใช้

- การเปลี่ยนแปลงความคมชัดของภาพ (shift focus) เป็นการแสดงความสัมพันธ์ของ subject 2 อย่างในช่วงเวลาเดียวกัน โดยไม่มีการเปลี่ยนขนาดภาพ

- (follow shot) ช่วยดึงความสนใจของผู้ชมให้มุ่งในสิ่งที่มีการเคลื่อนไหววนลวกที่วัตถุส่วนใหญ่อยู่นิ่งกับที่ หรือเป็นฉากหลังที่ไม่มีอะไรน่าสนใจ

3. **โทนแสง (tonality)** คือสัดส่วนของแสงสว่างที่สุด ไล่ไปจนถึงส่วนที่เป็นเงา ดำ ที่มีอยู่ในฉาก เหตุการณ์ ช่วยสร้างอารมณ์ และบรรยากาศแก่เรื่อง มี 3 ลักษณะ คือ

1. แบบ low key tonality นิยมใช้ในการแสดงถึงภัยอันตรายต่างๆ ความหวาดกลัวของมนุษย์ โดยเฉพาะสิ่งที่เกิดขึ้นเวลากลางคืน หรือใช้สื่อถึงกลางสังหรณ์ของตัวแสดง

2. แบบ high key tonality นิยมใช้เพื่อแสดงถึงความสนุกสนาน ร่าเริง

3. แบบ narative tonality มักใช้กับเหตุการณ์ที่บอกเรื่องราวอย่างตรงไปตรงมา ไม่เน้นเรื่องอารมณ์ของตัวแสดง หรือเหตุการณ์ มีลักษณะอยู่ระหว่างโลว์คีย์กับไฮคีย์

การสร้างภาพในภาพยนตร์

เป็นการเล่าเรื่องด้วยการใช้ภาพเคลื่อนไหว โดยถ่ายทอดมาจากภาพยนตร์ "ผู้กำกับภาพจะต้องสามารถจินตนาการหรือสร้างภาพของเรื่องราวจากการอ่านบทภาพยนตร์สามารถสร้างสรรค์การเล่าเรื่องด้วยภาพอย่างมีศิลปะ และบรรลุจุดมุ่งหมายของบทภาพยนตร์"⁶

การสร้างภาพในภาพยนตร์ ต้องคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1. การออกแบบภาพในภาพยนตร์

เป็นการออกแบบภาพทั้งหมดที่จะปรากฏแก่สายตาผู้ชมให้สื่ออารมณ์ และความหมายตรงตามจุดมุ่งหมายของบทภาพยนตร์ จะต้องคำนึงถึงความสำคัญ และอิทธิพลของ

1.1 การกำหนดการแสดง

จะต้องวิเคราะห์หรือตีบทภาพยนตร์ว่ารูปแบบ (Style) ของภาพยนตร์เป็นอย่างไรตัวละครเป็นใคร มีนิสัยอย่างไร สถานการณ์เป็นอย่างไร แล้วจึงกำหนดการแสดงลงไป

1.2 การกำหนดสิ่งแวดล้อม และการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งแวดล้อมกับการแสดง

เป็นการกำหนดขอบเขตของภาพและสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ที่จะปรากฏเป็นสิ่งแวดล้อมอยู่ในขอบเขตนั้น ๆ โดยกำหนดความสัมพันธ์ของการแสดงกับสิ่งเหล่านั้นด้วย ผู้กำกับภาพจะเป็นผู้ตีความจากบทและเลือกมาใช้ โดยยึดเรื่องราวของภาพยนตร์เป็นหลักตัดสินใจเลือกสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ มีความสำคัญและมีความหมายต่อภาพมาก

1.3 การกำหนดการเคลื่อนไหวขององค์ประกอบภาพ

เป็นการพิจารณาความสำคัญของการมองภาพ แบบกล้องภาพยนตร์ คือการจัดภาพให้เข้าไปอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมด้วยศิลปะการชักกล้องและเลนส์ จะต้องคำนึงถึงการได้รับภาพในจุดที่การแสดงเกิดขึ้นอย่างมีความหมายที่สุด มีความเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กันกับกล้องและการแสดงควบคู่กันไปด้วย

6 ภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง (Advance Film Production)

เอกสารสำหรับวิชา นิตยสารศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช นั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเล่าเรื่องด้วยภาพของภาพยนตร์ และการใช้ความรู้ความเข้าใจของผู้กำกับภาพในการใช้ส่วนประกอบภาพ อันได้แก่ เส้น มวล สี แสง - เงา และความลึกของภาพให้สัมพันธ์กันอย่างได้จังหวะ จะทำให้การใช้ทั้งความนิ่ง และการเคลื่อนไหวในองค์ประกอบภาพของภาพยนตร์ เล่าเรื่องได้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2. การสร้างองค์ประกอบรวมของภาพยนตร์ทั้ง เรื่อง

ภาพที่นำเสนอในภาพยนตร์จะไม่มุ่ง เน้นความสำคัญขององค์ประกอบภาพเฉพาะ ในแต่ละช็อตเท่านั้น แต่จะต้อง เน้นความสำคัญขององค์ประกอบในการประสานความสัมพันธ์ของช็อตต่าง ๆ ด้วย การสร้างองค์ประกอบทั้ง 2 ส่วน จะต้องสัมพันธ์ซึ่งกันและกันเสมอ

2.1 การสร้างองค์ประกอบเฉพาะของภาพแต่ละช็อต

การเล่าเรื่องด้วยภาพนั้น ภาพในแต่ละช็อตจะมีประสิทธิภาพการสื่อความหมายได้ดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับ ลักษณะภาพ มุมกล้อง การเคลื่อนที่ของกล้องและ Subject รวมถึงการใช้เลนส์ที่มีผลต่อภาพ

2.2 การสร้างองค์ประกอบจากการประสานความสัมพันธ์ของช็อต

สิ่งที่สำคัญที่สุด คือ ความต่อเนื่องของภาพจากช็อตหนึ่งไปสู่อีกช็อตหนึ่งที่ติดกัน ซึ่งเป็นผลมาจากวิธีการจัดองค์ประกอบภาพในช็อต 2 ช็อต ที่นำมาต่อกัน และผลจากลักษณะการเคลื่อนที่ของสายตาดูและผู้ดูและผลจากความราบรื่น (Flow) ของแอ็คชั่นในจีน

- เส้นตรงที่ทอดยาวตามแนวนอน ให้ความรู้สึก สงบ และผ่อนคลาย บางครั้ง ให้ความรู้สึกรวดเร็วได้ด้วย
- เส้นตรงในแนวตั้ง ให้ความรู้สึก แข็งแรงและสง่างาม
- เส้นขนาน เส้นทแยง แสดงการเคลื่อนไหว พลังและความรุนแรง
- เส้นที่คมหนัก จะให้ความรู้สึก สดใส ชื่นบาน และตื่นเต้น
- เส้นที่นุ่มนวล ให้ความรู้สึกสงบ เยือกเย็น และเป็นการเป็นงาน
- เส้นที่มีรูปทรงแปลก ๆ จะดึงความสนใจคนดูได้ดีกว่าเส้นธรรมดา

การนำเส้นต่าง ๆ มาผสมผสานกัน จะมีอิทธิพลและเกิดความหมายใหม่ ให้ความรู้สึกใหม่ขึ้นมา เนื่องจากภาพยนตร์มีการเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา เส้นต่าง ๆ ในภาพ จึงมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เช่น ภาพตัวแสดงสามตัวที่นั่งเรียงกันเป็นเส้นตรงในจินตนาการของผู้ดู หากตัวแสดงที่อยู่กลางชุดขึ้นมา เส้นจินตนาการจะกลายเป็นรูปสามเหลี่ยมทันที

รูปทรง เป็นองค์ประกอบทางศิลปะที่มีความสำคัญ มี 2 แบบ

1. รูปทรงจริง เป็นรูปทรงที่มองเห็นได้ด้วยตา เกิดจากเส้นจริงซึ่งเป็นรอบนอกของรูปทรง
2. รูปทรงจินตนาการ เป็นรูปทรงที่เกิดขึ้นในจินตนาการของผู้ดู เป็นรูปทรงจากเส้นจินตนาการที่นำสายตาผู้ดูเคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง

ในการประกอบภาพทุกครั้งจะต้องพิจารณาถึงรูปทรงจินตนาการเสมอ เพราะการจัดวางตั้งแสดงสิ่งประกอบฉาก และการกำหนดการเคลื่อนไหว จะต้องให้ภาพมีความกลมกลืน และเกิดเส้นจินตนาการที่นำสายตาผู้ดูไปยังจุดต่าง ๆ ในภาพ เพื่อให้เกิดรูปทรงที่ได้อารมณ์แก่ภาพ

ความหมายทางเชิงวิทยา ของรูปทรงจะมีผลต่อผู้ดู ดังนี้

- รูปทรงสามเหลี่ยมมีฐานด้านล่าง ให้ความรู้สึกแข็งแรง มั่นคง ควบคุมสายตาให้อยู่ภายใน รูปทรงนี้ได้ด้วย
- รูปทรงสามเหลี่ยมที่กลับหัวเอาปลายแหลมลง ให้ความรู้สึก ขาดความมั่นคง ถูกข่มขู่
- รูปทรงกลมหรือรูปไข่ จะดึงความสนใจของผู้ดูไม่ให้ออกนอกกรอบรูปทรง

- รูปทรงกากบาท ใช้ประกอบภาพเพื่อดึงสายตาคงมาที่จุดตัด อาจให้ความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน บ่งบอกถึงความมีพลังอำนาจ สัญลักษณ์แห่งความยิ่งใหญ่
- รูปทรงรัศมีให้ความรู้สึกขยายกว้างออก และดึงดูดความสนใจมากที่จุดกึ่งกลาง
- รูปทรงตัวแอล (L) ให้ความรู้สึกหักผ่อน สมายตา สงบ แต่ถ้าเป็นแนวตั้งจะให้ความ

ความรู้สึกสง่างาม

มวล มีความหมายในทางน้ำหนักของสิ่งที่ปรากฏในภาพ ซึ่งเรียกว่า น้ำหนักภาพ และมวลจะสามารถจับอารมณ์ และความสนใจของผู้ดูได้ด้วย น้ำหนักที่ปรากฏอยู่ในภาพนั้น ๆ

ความงาม หรือ ความเด่นของมวล ต้องพิจารณาหลาย ๆ ด้านดังนี้

- ความโดดเด่นที่แยกห่างออกจากส่วนอื่น ๆ ของภาพจะทำให้มวลเด่นและมีน้ำหนักขึ้น
- สีที่ตัดกันจะทำให้มวลที่มีสีแตกต่างจากส่วนอื่นเด่นขึ้น
- ขนาดที่ใหญ่จะ เสริมให้มวลมีน้ำหนักและ เด่น
- ความมั่นคงไม่สั่นไหว หรือคลอนแคลน มีส่วนเพิ่มความเด่นและน้ำหนักของมวล
- การรวมตัวกันของมวล ไม่แตกแยกกระจัดกระจาย ทำให้มวลมีน้ำหนักมากขึ้น
- แสงที่สว่างชัดเจนทำให้มวลเด่น
- สีเส้นที่สดใสชวนให้มวลดูเด่นและมีน้ำหนัก

การเคลื่อนไหว

เกิดจากการที่ประกอบภาพให้สายตาผู้ดู เคลื่อนที่จากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง หรือเกิดจากการที่ผู้ดูติดตามอง Subject ที่เคลื่อนที่จริง ๆ ก่อให้เกิดเส้นจินตนาการเหมือนการประกอบภาพด้วยเส้นต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับอารมณ์ จังหวะ และลักษณะของการแสดง

ความหมายของการเคลื่อนไหวชนิดต่าง ๆ มีดังนี้

1. การเคลื่อนไหวในแนวนอน บ่งบอกถึงการเดินทาง และพลังของการเคลื่อนไหว
 - การเคลื่อนไหวจากซ้ายไปขวา เป็นการเคลื่อนที่ที่เป็นธรรมชาติและราบรื่น
 - การเคลื่อนไหวจากขวาไปซ้าย เป็นการขัดธรรมชาติ แต่เป็นการเคลื่อนที่ที่ดูมีพลังมากกว่าแสดงถึงความขัดแย้ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การเคลื่อนที่สูงขึ้นในแนวตั้ง แสดงถึงความทะเยอทะยาน การยกยอ ความเจริญเติบโตความเป็นอิสระ ความสุข และการถูกปลดปล่อย
3. การเคลื่อนไหลลงในแนวตั้ง แสดงน้ำหนัก อันตราย พลังของการชน กระแทกหรือบีบคั้น บางครั้ง อาจให้ความรู้สึกเศร้า ภัยอันตราย ความตาย และความหายนะได้ด้วย
4. การเคลื่อนไหลในแนวเฉียง มีพลังมากที่สุด จะแสดงถึงการต่อต้าน ความแข็งกร้าว อำนาจ ความตึงเครียด และการข่มขู่เอาชนะด้วยพลังอำนาจ
 - เส้นเฉียงที่พุ่งขึ้นทางขวา แสดงถึงการเคลื่อนที่สูงขึ้น
 - เส้นเฉียงที่พุ่งลงทางขวา แสดงถึงการเคลื่อนที่ต่ำลง
 - เส้นเฉียงที่หักเหมือนเส้นสายฟ้า จะให้ความรู้สึกรวดเร็ว และน่ากลัว
 - เส้นเฉียงที่ตัดกัน แสดงความต่อต้าน พลังตรงข้ามกัน
5. การเคลื่อนไหลเป็นเส้นคดโค้ง ให้ความรู้สึกของความน่ากลัว หรือน่าไปสู่อันตรายส่วนการเคลื่อนที่เป็นวงกลม หรือหมุนไปรอบ ๆ จะให้ความรู้สึกขื่นขาม
6. การเคลื่อนไหลกลับไปกลับมา แสดงความซ้ำซาก ความบีบคั้น ทรหด
7. การเคลื่อนที่เป็นขั้น ๆ ทำให้เกิดความรู้สึกสับสน สนุกสนาน เบาบาง และกระดอนเหมือนลูกบอลที่โยนลงมา
8. การเคลื่อนไหลที่กระจายจากจุดศูนย์กลาง แสดงถึงพลัง การเติบโตจากตรงกลางออกรอบด้าน หรือความตื่นตระหนกของการจลาจล
9. การเคลื่อนที่เข้าหาผู้ดู Subject จะมีขนาดใหญ่ ขึ้น และนำเสนอใจว่าการเคลื่อนที่ออกจากผู้ดู

หลักการประกอบภาพในภาพยนตร์ มีอยู่ 3 ประการ คือ

1. ความสมดุล (balance)

คือการประกอบภาพที่มีน้ำหนักดวงพอดี ทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกสบายไม่ขัดใจ

ความสมดุล ในการประกอบภาพมี 2 ประเภท คือ

•

1.1 ความสมดุลสมบรูณ์แบบ (symmetrical balance) หมายถึง ภาพที่มีน้ำหนักภาพทั้งสองข้างเท่ากันพอดี ผู้ดูจะไม่ให้ความสนใจแก่ด้านใดด้านหนึ่งของภาพเป็นพิเศษ ให้ความรู้สึก เจริญสงบ ความว่างเวง เสมอภาค

1.2 ความสมดุลไม่สมบรูณ์แบบ (asymmetrical balance) คือแต่ละด้านของภาพจะมีน้ำหนักภาพหรือความน่าสนใจไม่เท่ากัน จะทำให้ภาพดูมีพลังการเคลื่อนที่ และดูมีชีวิต เพราะ ให้ความรู้สึกขัดแย้งขึ้น

บางครั้งการประกอบภาพอาจตั้งใจที่ประกอบภาพให้ขาดความสมดุลได้ เพื่อสร้างความรู้สึกให้แก่ผู้ดู เช่น ความไม่มั่นคง ความขัดแย้ง ความหวาดกลัว เป็นต้น

2. จุดสนใจของภาพในภาพยนตร์ (point of interest)

เป็นตัวชี้แนะให้ผู้ดูติดตามเรื่องราว หรือการแสดงในแต่ละช็อต การวางตำแหน่งจุดสนใจ ของภาพในภาพยนตร์ จะต้องคำนึงถึงหลัก 3 ประการ คือ

2.1 ตำแหน่ง การเคลื่อนไหว การแสดง และเสียงของตัวแสดง

2.2 การจัดแสง สี และความเข้มสี

2.3 การเปลี่ยนตำแหน่งความชัด

3. การประกอบภาพกับธรรมชาติการมองของผู้ดูภาพยนตร์

ธรรมชาติการมอง ของผู้ดู คือ การติดตามมองภาพที่เห็นอยู่บนจอและคาดเดาสิ่งที่จะเห็นต่อไปอยู่ตลอดเวลา พร้อมทั้งมองหาสิ่งที่ตัวเองคาดว่าจะเกิดขึ้นในภาพต่อไป

การประกอบภาพจะต้องสอดคล้องกับการคาดเดาของผู้ดู จะต้องพิจารณาถึงการมองหรือการกวาดสายตาจากตำแหน่งหนึ่งไปยังอีกตำแหน่งหนึ่งในภาพเดียวกัน และการกวาดสายตาจากภาพหนึ่งไปยังอีกภาพหนึ่ง

การประกอบภาพเพื่อสร้างอารมณ์ในภาพยนตร์

ประกอบด้วยสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1. การวางมุมกล้องกับการประกอบภาพ

ต้องพิจารณาด้วยว่าจะตั้งกล้องถ่ายจากมุมใด คำนึงถึงการแสดง และ

มุมกล้องที่เปลี่ยนไประหว่างการถ่ายทำ มิฉะนั้น ภาพอาจไม่สวยงาม

และอาจสร้างความสับสนให้แก่ผู้ดูได้

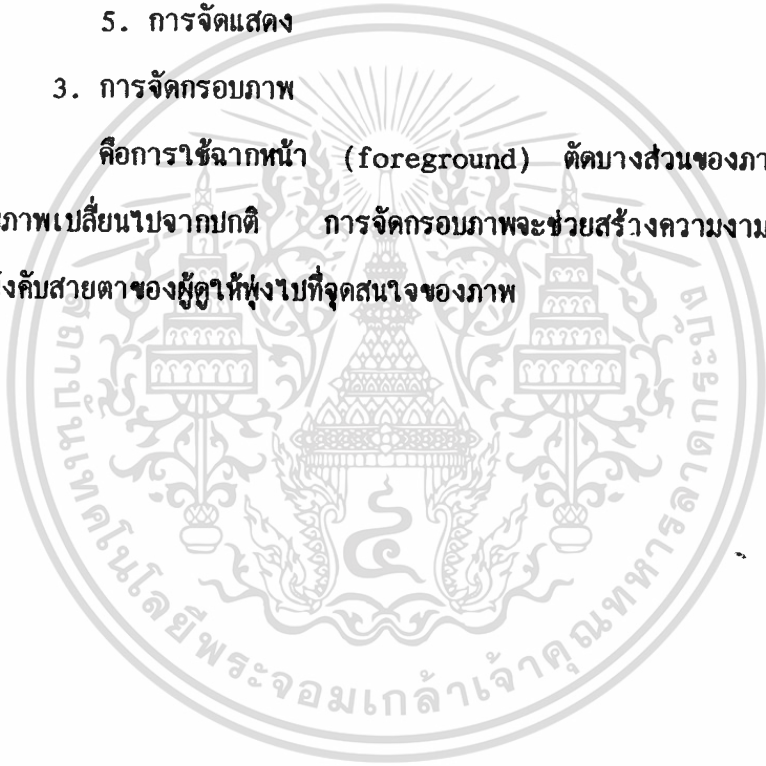
2. ความลึกของภาพ

เป็นการสร้างมิติให้แก่ภาพ ำที่มีความสวยงาม ดูสมจริงสมจัง การเพิ่มเปอร์สเป็คตีฟ เพื่อสร้างความลึกให้แก่ภาพมีเทคนิคและวิธีการ 5 วิธีคือ

1. การวางมุมกล้อง
2. การำใช้เลนส์มุมกว้าง
3. การจัดฉาก
4. การเคลื่อนไหวกล้อง และตัวแสดง
5. การจัดแสดง

3. การจัดกรอบภาพ

คือการำใช้ฉากหน้า (foreground) ตัดบางส่วนของภาพออกทำให้รูปทรงของกรอบภาพเปลี่ยนไปจากปกติ การจัดกรอบภาพจะช่วยสร้างความงามเสริมความลึกให้แก่ภาพ ช่วยบังคับสายตาของผู้ดูให้พุ่งไปที่จุดสนใจของภาพ



กล้องภาพยนตร์กับบทบาทของผู้ดู

บทบาทของผู้ดู (AUDIENCE ROLE) ถูกกำหนดขึ้นโดยภาพเคลื่อนไหว ในขณะที่ ภาพหน้าจอ การนำเสนอเพื่อให้ผู้ดูเกิดบทบาท มีได้หลายวิธี เช่น

1. การนำเสนอภาพในรูปแบบแทนการได้เห็น (Objective shot) คนดูจะมีส่วนพัวพันกับเหตุการณ์ เป็นเพียงคนเฝ้าดูเหตุการณ์ของตัวละคร
2. การนำเสนอภาพในรูปแบบ ดึงผู้ดูเข้ามาพัวพันกับเหตุการณ์ ที่เกิดขึ้น (subjective shot) คนดูจะมีส่วนร่วมในเหตุการณ์นั้นด้วยและกำลังเผชิญชะตากรรมที่เกิดขึ้นร่วมกับผู้แสดง
3. การนำเสนอภาพในรูปแบบการรับรู้อย่างใกล้ชิด (Point of view shot) เป็นการกำหนดวิธีการถ่ายภาพที่อยู่น่าลักษณะก้ำกึ่ง ระหว่างการนำเสนอในรูปแบบแทน การได้เห็น และการดึงผู้ดูเข้าไปร่วมในเหตุการณ์อย่างใกล้ชิดแต่ผู้ดูไม่ได้ร่วมอยู่ในเหตุการณ์เท่านั้น

ประเภทของมุมมอง

Objective shot เป็นมุมมองที่ถ่ายจากรอบนอกของเหตุการณ์หรือการแสดง คนดูเป็นเพียง ผู้สังเกตการณ์ เรียกว่า "มุมมอง" (Audience Point of view) มุมมองประเภทนี้จะมีความเป็นกลาง ตัวแสดงจะไม่หันมองกล้องเด็ดขาด

subjective shot เป็นมุมมองที่ทาบหน้าทีมองหรือเห็นเหตุการณ์ เหมือนกับตัวแสดงตัวใดตัวหนึ่งถ่ายทอดภาพเหตุการณ์ผ่านสายตาทัวแสดง การใช้มุมมองประเภทนี้เป็นการดึงคนดูเข้าไปในเหตุการณ์ บนจอภาพยนตร์ มีอิทธิพลต่อจิตใจของคนดูอย่างมาก

เราสามารถเข้าชม subjective ได้ 5 กรณี คือ

1. ใช้มุมมอง subjective ทั้งเรื่องโดยให้คนดูเข้าไปแทนที่ตัวแสดงตัวใดตัวหนึ่งตลอดทั้งเรื่อง
2. ใช้มุมมองนี้ทั้งตอน โดยแทรกตอนที่ถ่ายทำมุมมอง subjective เข้าไปในภาพยนตร์ที่ถ่ายส่วนอื่น ๆ ด้วยมุมมอง objective ตัวอย่างเช่น การถ่ายทอดความรู้สึกของตัวแสดงที่การรับรู้ไม่สมประกอบ สติฟั่นเฟือนหรือการย้อนอดีตตามความคิดฝันของ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งตัวแสดงหรือบริการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

3. นักคนดูเข้าไปในเหตุการณ์โดยไม่ต้องผ่านตัวแสดงใด ๆ จะต้องบันทึกภาพโดยกล้องต้องมีการเคลื่อนที่ด้วย
4. นักคนดูเข้าไปรับรู้เหตุการณ์ผ่านสายตาตัวแสดงตัวใดตัวหนึ่ง
5. ใช้ดึงเอาตัวแสดงหรือบุคคลในภาพยนตร์ออกมาสัมพันธ์กับคนดูโดยตรง เช่น ในภาพยนตร์ สารคดีที่ผู้บรรยายหันมาพูดกับคนดู

Point of view shot (P.O.V) เป็นมุมมองที่พาคนดูเข้าไปยืนข้างกับตัวแสดงเหมือนเข้าไปรับรู้เหตุการณ์นั้นด้วย แต่ไม่ได้อยู่ในเหตุการณ์ ตัวแสดงมองไม่เห็นคนดูมุมมอง P.O.V. จึงจัดเป็นมุมมอง objective เพียงแต่อยู่ใกล้ชิดกับเหตุการณ์มากกว่า เหมือนกับมุมมอง subjective

การกำหนดมุมกล้อง (camera angle) เพื่อการถ่ายภาพเป็นองค์ประกอบหนึ่ง จะช่วยให้ได้รูปแบบของภาพที่นำเสนอประสบความสำเร็จยิ่งขึ้น รูปแบบของการกำหนดมุมกล้องในทางปฏิบัติแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. ตำแหน่งมุมกล้องแนวตั้ง (the vertical plane) เป็นการกำหนดระดับความสูงต่ำของกล้องสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1.1 มุมกล้องระดับสายตานก (bird's eye view) เป็นการตั้งกล้องในตำแหน่งเหนือศีรษะโดยตรงของสิ่งที่ถ่าย ผู้ดูจะมีความรู้สึกเหมือนตัวเองกำลังจ้องดูเหตุการณ์อยู่เหนือสิ่งเหล่านั้นทำให้ความรู้สึกสิ้นหวัง คับขันไม่มีทางรอด ช่วยเหลือตัวเองไม่ได้ รวมทั้งตกอยู่ภายใต้อำนาจการควบคุมของผู้ที่อยู่เหนือกว่า

1.2 มุมกล้องระดับสูง (high angle) กล้องจะอยู่ระดับที่สูงกว่าสิ่งที่ถ่าย จะมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับองศาของทิศทางที่ถ่าย และระยะทางระหว่างกล้องกับวัตถุ

- องศาการถ่าย 20-40 องศา เรียกว่า การถ่ายภาพจากมุมในระดับสูง (high angle shot)
- องศาการถ่ายประมาณ 50-60 องศา เรียกว่าการถ่ายภาพจากมุมในระดับสูงมาก (very high angle shot)
- องศาการถ่ายสูงกว่า 60 องศา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการถ่ายภาพตัวแสดง จะเรียกว่ามุมมองเหนือศีรษะ (Overhead shot)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผลของการบันทึกภาพด้วยมุมสูง ให้ความรู้สึก ต่ำต้อยไร้ค่า ไม่มีความหมาย ความ
พ่ายแพ้ อ่างว้าง และโดดเดี่ยว บางครั้งมุมสูงสามารถใช้ในการบันทึกภาพภูมิประเทศ ภาพเหตุ
การณ์ ที่กินพื้นที่ลึก และการแสดงที่มีความเร็วสูงได้อีกด้วย

1.3 มุมกล้องระดับสายตา (eye level) กล้องอยู่ระดับสายตาผู้ชม หรือ
นักแสดง เป็นการมองเห็นแบบสายตามนุษย์ มีความเป็นกันเอง เสมอภาพเป็นการเสนอภาพที่
เข้าใจง่าย คนดูจะรู้สึกเหมือนดูด้วยสายตาตนเอง

1.4 มุมกล้องระดับต่ำ (low angle) กล้องจะตั้งในระดับต่ำกว่าสิ่งที่ถ่าย
มุมกล้องจะแหงนขึ้นภาพมุมต่ำจะใช้ความรู้สึกว่าสิ่งที่ถ่ายนั้น มีอำนาจ มีพลัง มีค่า ยิ่งใหญ่ น่าเกรง
ขาม แสดงถึงความสง่างาม ชัยชนะ และใช้แทนสายตาของสิ่งที่อยู่ต่ำกว่าซึ่งเงยขึ้นมองดูสิ่งที่ดูสูงกว่า

2. ลักษณะมุมกล้องตามแนวราบ (the horizontal plane) เป็นการกำหนด
ทิศทางของการถ่ายภาพของนักแสดง พิจารณาถึงองศาของตำแหน่งกล้องกับนักแสดง มี
ผลกับอารมณ์ความรู้สึกแบ่งออกได้ดังนี้คือ

2.1 การถ่ายภาพจากด้านหน้าของตัวแสดง (front) ให้ความรู้สึกหนัก
แน่นมั่นคง แต่จะมีความบกพร่องในเรื่องความลึก ขาดมิติที่สาม (ภาพจะแบน)

2.2 ถ่ายจากด้านหน้าตัวแสดงประมาณ 3/4 (3/4 front) ให้ความรู้สึก
มั่นคง หนักแน่น เข้มแข็งกว่าทิศทางอื่น ๆ ภาพที่ได้จะมีความลึกเกิดมิติที่สาม

2.3 ถ่ายจากด้านข้างตัวแสดง (side) ภาพที่ได้จะให้ความรู้สึกไม่เข้ม
แข็งเท่าที่ควร

การนำเสนอ เพื่อกำหนดบทบาทคนดูต้องอาศัยองค์ประกอบ 3 ประการซึ่งได้แก่

1. ขนาดภาพ (image size)
2. มุมกล้อง (camera angle)
3. การเคลื่อนไหวกล้อง (camera movement)

การกำหนดขนาดภาพ (image size) เป็นการกำหนดขอบเขตของภาพ
ที่จะถ่ายโดยคำนึงถึง ความกว้าง และแคบของมุมภาพ ซึ่งแจ้งให้คนดูเข้าใจเรื่องราว หรือเน้น
ความรู้สึกของอารมณ์ ของภาพ ที่บันทึกไว้ ให้รับรู้ได้อย่างชัดเจน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หลักขั้นพื้นฐานในการกำหนดขนาดภาพแบ่งออกได้ดังนี้ คือ

1. ภาพระยะไกลมาก(Extreme long shot) หรือ ELS หรือ XLS (Extra longshot) ใช้เมื่อต้องการความยิ่งใหญ่มหัศจรรย์ ของฉาก หรือเหตุการณ์สร้างความประทับใจแก่คนดูไม่เน้นจุดใดโดยเฉพาะ การบันทึกภาพจะไม่มีการเคลื่อนไหวกล้องจะใช้การเคลื่อนไหวกล้องเช่น การแพน การคอลลี่ ก็ต่อเมื่อมีผลต่อการเพิ่มความน่าสนใจให้แก่ภาพโดยค่อย ๆ เผยให้เห็นการแสดงของฉาก

2. ภาพระยะไกล (long shot = LS หรือ Full shot (FS) เป็นภาพไกลที่เผยให้เห็นการแสดงสถานที่ ผู้คน และสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้คนดูคุ้นเคยกับส่วนประกอบทั่วไป ในฉากนิยมใช้ในการเริ่มเปิดฉากเพื่อแนะนำนักแสดงในเรื่องเป็นครั้งแรก

3. ภาพระยะปานกลาง (Medium shot=MS)

เป็นภาพที่สามารถบอกคนดูให้ทราบถึงรายละเอียดต่าง ๆ ของสิ่งที่ถ่ายได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เข้าใจสถานการณ์และฉากหลังที่เปลี่ยนไปได้ดี ภาพปานกลางที่น่าสนใจที่สุด คือ ภาพพูช็อต (two shot) คือภาพที่ตัวแสดง 2 ตัวเผชิญหน้าและสนทนากัน

4. ภาพระยะใกล้ (close -up shot หรือ CU ,close shotหรือ (S)

เป็นการกำหนดภาพที่เน้นสิ่งที่ถ่ายให้ผู้ดูได้เห็นรายละเอียดอย่างชัดเจน มีหลายระดับดังนี้

1. Big Close - up หรือบางที่เรียกว่า Close -pu (BCU)
2. Very Close -up (VCU)
3. Extreme Close-upหรือบางที่เรียกว่า Detail shot (ECU)

ภาพใกล้ของบุคคลแบ่งออกหลายลักษณะดังนี้

1. ภาพใกล้ปานกลาง (Medium Close -up) จะเห็นตัวแสดงตั้งแต่ศรีษะจนถึงต่ำกว่าหัวไหล่แต่ไม่ถึงเอว ประมาณกลางอก
2. ภาพใกล้ศรีษะและหัวไหล่ (Head and shoulder-close-up) จะเห็นตัวแสดงจากศรีษะจนถึงหัวไหล่
3. ภาพใกล้ไช้คเคอร์ (Choker close-up) จะเห็นเฉพาะส่วนเหนือตามลงมาถึงใต้ปาก (ไม่เห็นหน้าผากกับคาง)

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การกำหนดขนาดภาพในแต่ละแบบจะต้องเลือกเข้าให้เหมาะสม เพื่อให้คนดูภาพในแต่ละช็อตสามารถเข้าใจเรื่องราวในขอบเขตที่กำหนดไว้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.4 ถ่ายจากด้านหลังตัวแสดง ประมาณ 3/4 (3/4 back) มีผลทำให้ความรู้สึกเข้มแข็งแทบไม่เหลืออยู่เลย

2.5 ถ่ายจากด้านหลังตัวแสดง (Back) ทำให้ตัวแสดงมีความอ่อนแอมาก ๆ ไม่มีความเข้มแข็งหลงเหลืออยู่

การเคลื่อนกล้องเพื่อบันทึกภาพ จะมีทิศทางเคลื่อนไหวอยู่ 2 ลักษณะคือ

1. การเคลื่อนกล้องในแนวนอน (Horizontal Movement) เป็นการเคลื่อนกล้องจากซ้ายไปขวาหรือขวาไปซ้าย มีวิธีการใช้คือ แพน และดอลลี่ นิยมเคลื่อนไหวจากซ้ายไปขวา แต่ถ้าเคลื่อนในทิศทางตรงกันข้ามจะให้ความรู้สึกถึงเครียด ผิดปกติต่อคนดู

การแพน (Pan) มีวัตถุประสงค์เพื่อ รักษาความสมดุลย์ของภาพ เกิดการเชื่อมโยงระหว่างสิ่ง 2 สิ่ง ที่อยู่ห่างกัน เป็นการติดตามการแสดงของสิ่งที่ถ่าย รูปแบบการแพนมี 2 ลักษณะ คือ

1. Circular Pan เป็นการหมุนรอบตัวมุม 360 องศา สร้างความต่อเนื่องอย่างไม่มีสิ้นสุดให้แก่เหตุการณ์ เหมาะที่จะใช้กับฉากที่ต้องการอารมณ์ แปรปรวน หรือสภาพจิตใจปกติของตัวละคร

2. Swish Pan หรือ Flash Pan Zip Pan เป็นการแพนภาพด้วยจังหวะที่เร็วมาก ภาพมีลักษณะพรวดไม่ชัด ใช้เป็นตัว เชื่อมความต่อเนื่องระหว่างช็อต และเมื่อต้องการเปลี่ยนแปลงเวลาหรือเหตุการณ์อย่างรวดเร็ว

การดอลลี่ (Dolly) เป็นการเคลื่อนที่เข้าหาสิ่งที่ถ่ายหรือห่างออกไปจากสิ่งที่ถ่าย มีผลทำให้ขนาดภาพ เกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง

1. Dolly in เป็นการเคลื่อนกล้องเข้าหาสิ่งที่ถ่ายให้ความรู้สึกละเอียดของสิ่งที่ถ่ายนั้น มีความสำคัญ ช่วยให้เห็นอารมณ์ ความรู้สึกของนักแสดง และเผยให้เห็นรายละเอียดของสิ่งที่ถ่าย

2. Dolly out เป็นการเคลื่อนกล้องถอยห่างออกจากสิ่งที่ถ่าย นิยมใช้เมื่อเหตุการณ์นั้นไม่น่าสนใจ หรือเหตุการณ์ นั้นกำลังจบสิ้น ช่วยให้นักดูพาดลหายจากการที่กล้องเข้าไปใกล้ ชิดสิ่งที่ถ่าย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

2. การเคลื่อนไหวกล้องในแนวตั้ง (Vertical Movement) เป็นการเคลื่อนกล้องจากบนและล่างมีวิธีการใช้ คือ การ Tilt และการใช้เครน (Crane) ภาพที่ได้จะมีลักษณะภาพที่บันทึกจากมุมสูง และมุมต่ำ

การทิลต์ (Tilt)

1. Tilt Up เป็นการเคลื่อนที่ในลักษณะแหงหน้า สร้างความรู้สึกมีหวังสมหวัง
2. Tilt Down เคลื่อนไหวในลักษณะกตกลง สร้างความรู้สึกไม่สมหวัง โศกเศร้า เสียใจ หรือการจบสิ้นสามารถใช้การทิลต์ เพื่อติดตามการเคลื่อนไหวของตัวแสดง, รักษาความสมดุลย์ของภาพได้ด้วย

การเครน (Crane)

เป็นการเคลื่อนกล้องในทิศทางต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง มีผลให้สามารถบันทึกภาพในลักษณะมุมกล้องต่างกันออกไป เหมาะสำหรับการติดตามการแสดงและนักแสดง ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงอารมณ์ของเรื่องได้ดี อุปกรณ์ที่ใช้บันทึกภาพลักษณะ เป็นเครนชนิดมีดังนี้

1. เครนใหญ่ ที่จับเคลื่อนด้วยรถยนต์ เหมาะกับการบันทึกภาพขนาดใหญ่ และตำแหน่งมุมสูง
2. เครนเล็ก เหมาะสำหรับการบันทึกภาพ จากภายในสถานที่
3. Crab Dolly เหมาะสำหรับติดตามการแสดงของนักแสดง

บทที่ 2

การเขียนบทภาพยนตร์



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเขียนบทได้เริ่มจากการศึกษาลักษณะของภาพยนตร์แนวสมจริงที่ว่าด้วยเนื้อหาที่
ต้องการจะนำเสนอของเรื่อง ความมีเหตุผลอยู่บนความเป็นจริง รวมทั้งให้แง่คิดแก่สังคมด้วย
เริ่มจากการคัดเลือกเรื่องที่จะต้องการนำเสนอ จาก 3 ลักษณะดังนี้

1. โสเภณีเด็ก
2. สังคมเมืองหลวง
3. เด็กเร่ร่อน

เมื่อทั้ง 3 หัวข้อมาเปรียบเทียบกัน พบว่า เรื่องเด็กเร่ร่อนเป็นปัญหาที่ครอบคลุมปัญหา
ครอบครัว , โสเภณีเด็กทั้งชายหญิง, ปัญหายาเสพติด จนกระทั่งถึงปัญหาของสังคมเมืองที่
กว้างออกไป

สาเหตุที่อยากทำเด็กเร่ร่อนเนื่องจากไปอ่านบทความในหนังสือสารคดีฉบับหนึ่ง
ทำให้พบว่ามีเด็กในสังคม ที่ยังคงดิ้นรนต่อสู้ เพื่อความอยู่รอดด้วยตนเอง ในขณะที่
ประเทศได้พัฒนาก้าวหน้าขึ้นแต่เด็กเร่ร่อนก็ยังคงเพิ่มจำนวนมากขึ้นตามความเจริญของสังคม
และเมื่อได้ไปขอข้อมูลที่มูลนิธิสร้างสรรค์เด็ก ทำให้พบว่าเด็กๆที่เร่ร่อนเหล่านั้น มีเรื่อง
ราวที่น่าสนใจมากมาย ไม่น่าเชื่อว่าจะมีชีวิตอยู่รอดได้ในสังคม อยากให้คนในสังคมหันมา
รับรู้ปัญหา อดมองผ่านตัวละครของเรื่อง แล้วย้อนกลับไปคิดถึงเด็กที่อยู่รอบข้างบ้าง

ประเด็นหลักของบทภาพยนตร์เรื่องนี้ อยู่ที่ชีวิตที่ต้องเร่ร่อนของตัวละคร การหา
เงินเพื่อความอยู่รอดและการขายตัว โดย Focus ที่การขายตัวของเด็ก วิธีการเรียกแขก
การคุมเด็กให้ขายบริการ ซึ่งเล่าผ่านตัวละคร 2 ตัวที่เป็นเพื่อนรักกัน ตั้งแต่อดีตจน
ถึงปัจจุบัน วัยเด็กสู่วัยรุ่น การรับเอาสิ่งต่างๆเข้ามาเพื่อการดำรงชีพในวันต่อไป

บทสรุปของเรื่อง ไม่ได้บอกว่าตัวละครทั้งหมดจะเป็นอย่างไร แต่จะคาดเดา
ได้ว่า ชีวิตเด็กเร่ร่อนที่อยู่ในสังคมจะต้องวนเวียนอยู่อย่างนั้นแน่นอน และเป็นปัญหาของ
สังคมที่ยากแก่การแก้ไข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กเร่ร่อน

เด็กเร่ร่อนที่มีอาชีพขายบริการในย่านสลัม จะมีหลายวัย พวกที่ยังเป็นเด็กมีอายุประมาณ ๘-๑๕ ปียังคงอยู่ในสังกัดที่คุมคุมที่เป็นเด็กที่โตกว่าเป็นหัวหน้าสังกัด ซึ่งจะเป็นผู้ที่คอยเรียกแขก ปกป้องเด็กจากการถูกตำรวจจับ โดยจะแบ่งรายได้จากเด็ก ๓๐-๕๐% บริเวณที่หากินคือริมฟุตบาทของถนนสลัม และถนนด้านหน้าของสวนลุมฯ เด็กบางคนที่ไม่มีสังกัด เดินขายบริการเองก็มี โดยจะเดินไปตามถนนเข้าไปหาแขก ทักทายฝรั่งด้วยภาษาที่ผิดโครงสร้าง เช่น Hello, You like boy, You sleep with boy" เป็นต้น คำทักทายที่ผิดหรือถูกนี้ไม่มีใครสนใจ ความสำคัญอยู่ที่ฝรั่งฟังแล้วเข้าใจ และถ้าฝรั่งตกลงใจจะมีปฏิริยาตอบมาด้วยการมอบเงินสดเด็กนั้นก็แปลว่าคืนนั้นเขาจะได้เงินอย่างน้อย ๒๐๐-๕๐๐ บาท แต่ถ้าฝรั่งไม่ตอบ ไม่เป็นไร ลองขอเงินก็ได้ "You ten bath" หรือบุหรี่ก็ได้ "You Cigarette" ทักทายประกอบด้วยจะได้ไม่ผิดความหมาย

เด็กที่โตหน่อยอายุประมาณ ๑๘ ปีขึ้นไป จะมีสถานที่หากินบริเวณหน้ารถบัส สลัม โดยจะส่งวนท่าที่กว่าเล็กน้อย เด็ก ๆ จะรู้ว่าฝรั่งคนไหนควรเดินเข้าไปทัก คนไหนไม่ควรฝรั่งกลุ่มเป้าหมายมักเป็นฝรั่งวัยกลางคน ๓๐-๕๐ ปี เด็กบางคนโดยเฉพาะเด็กชายมีพฤติกรรมขมขยของ เช่น นาฬิกาข้อมือ กล้องถ่ายรูป เงิน ชาวค้อะเปี๊ท จากแขกที่หน้าเด็กไปนอนด้วยเพื่อเอามาขายต่อได้เงินเยอะกว่าการไปกับแขก

เด็ก ๆ มักใช้เหล้า เบียร์ บุหรี่ หรือยาเสพติดเพื่อลดความอายของตัวเอง และใช้มันด้วยความจำเป็น ส่วนสาวสามเค้นั้น มักเสพติดเพราะเพื่อนในกลุ่มเสพกันและเพื่อมาทำรู้สึกเหงา หลังตีสองถึงรุ่งเช้า เมื่อเด็ก ๆ เสร็จงานประจำวันแล้วเขาก็แยกย้ายกันกลับไปนอนที่สวนลุมฯ บ้านเช่า เด็กบางคนที่เร่ร่อนชั่วคราวก็จะกลับบ้าน ที่อาศัยอยู่กับพ่อแม่ในชุมชนใกล้เคียงซึ่งมักจะหลอกพ่อแม่ว่า ไม่เป็นกระเป๋ารถเมล์

เด็กชายที่อยู่รอบ ๆ พัฒพงษ์หาเลี้ยงชีพด้วยการขายบริการ เมื่อโตขึ้นก็ยังคงทำงานวนเวียนอยู่ในพัฒพงษ์นั่นเอง เช่นเป็นคนเชียร์แขก, เป็นdoorman, เด่นโชว์หรือขายบริการทางเพศเหมือนเดิม เด็กหญิงโตขึ้นเป็นโสเภณี เด่นโชว์ หรือขายบริการทางเพศเหมือนเดิม เด็กหญิงโตขึ้นเป็นโสเภณี เด่นโชว์ในบาร์ เด่นอะโรกั๊ก หรือเด็กชายที่เร่ร่อนอยู่แถวหัวลำโพงบ้างก็มี หลายคนกำลังจะโตขึ้นเป็นยูวอาชญากร หรืออาชญากรในอนาคต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

REFERENCE

จากเรื่อง SALAAM BOMBAY

เป็นเรื่องราวสะท้อนสภาพสังคมที่เกี่ยวกับเด็กเร่ร่อนและโสเภณีเด็กในเมืองบอมเบย์
ประเทศอินเดีย โดยเล่าผ่านตัวละครตัวหนึ่งคือเด็กชาย กฤษณะ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ภาพบรรยากาศข้างทางที่เด็กมองเห็น การถ่ายแบบภาพขาวเหมือนภาพยนตร์สารคดี



จากการวินิจฉัยออกจากสถานกักกันของต.ช. ทฤษฎะ ภาพกว้างไม่แสดงอารมณ์ของเด็กที่เห็นสุดชีวิต เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



กล้องรับหน้าเด็กชายกษณะที่วิ่งเข้ามายังตลาด ภาพกว้างแทนสายตาคณ ที่มองดูอยู่ห่างๆ
ไม่มีการ Close up โมนหน้าเด็ก



ภาพจากฉากที่เด็กชากษณะ ช่วยพาโสภณเด็กหญิงคนหนึ่งวิ่งหนีออกจากสถานบริการ
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



จากตอนจบของเรื่อง เด็กชายกฤษณะ นิ่งคิดถึงตัวเอง ที่ต้องดำเนินชีวิตต่อไป



กล้อง ZOOM IN เข้ามาใกล้ใบหน้าที่แสดงอารมณ์ครุ่นคิด ,ความเสียบหนู่ ของเด็ก กล้องนิ่ง นาน จนกระทั่ง Fade Black ขึ้นรายชื่อทีมงาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเสนอโครงเรื่องครั้งที่ 1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่อง เด็กเร่ร่อน....สินค้าบนถนนชีวิต

THEME สำนักที่ถูกต้องมักมาที่หลังความจำเป็นที่บังคับอยู่เบื้องหน้าเสมอ

PLOT เด็กชายโอ้เป็นเด็กเร่ร่อนมีเพื่อนชื่อป้อน ใช้ชีวิตเร่ร่อนเมื่ออายุเพียง 12 ปี เหตุเกิดจากถูกแม่ทิ้งไว้สถานีนขนส่งหมอชิต ชีวิตได้ถูกสิ่งแวดล้อมสั่งสอนให้เรียนรู้ด้วยตนเอง จากนั้นได้ย้ายที่อยู่จากหมอชิตสู่หัวลำโพงชีวิตผกผันให้เข้าสู่ขบวนการค้าโสเภณีเด็กชายโดยป้อนเพื่อนสนิทแนะนำ สุดท้ายได้เป็นสินค้าบนถนนแถวย่านสีลม พัฒน์พงษ์ รอคอยให้บริการแก่ฝรั่งต่างชาติ สิ่งที่เขาทำไปเป็นเพียงการประทังชีวิตเพื่อความอยู่รอดในวันต่อไป

SYNOPSIS เด็กชายโอ้ร้องขอให้แขกเรียกริมถนนย่านสีลมในตอนกลางคืน เสียงไอ้หมึกตะโกนเรียกแขกไอ้หวนคิดถึงเหตุการณ์ที่ผ่านมาเมื่อ 2-3 เดือนก่อนเหตุการณ์ที่ถูกแม่ทิ้งไว้ที่หมอชิต เขาได้รู้จักเพื่อนรักคือ ไอ้ป้อน ผู้ที่สอนให้เขารู้จักชีวิตเร่ร่อน, กาว , บุหรี่ และเหล้า สุดท้ายก็คือการขายตัวแถวย่านสีลมที่เขากำลังนั่งอยู่ขณะนี้ โอ้ถูกป้อนชวนให้ไปกับฝรั่ง เหตุผลก็คือเงินดี ได้เที่ยว ได้กินอาหารหรูๆ และได้แต่งตัวดีๆ โอ้ตอบตกลงทันทีที่ทุกอย่างที่ไม่ว่าอาชีพนี้คืออะไรต้องทำอะไรบ้าง แล้วเขาก็ได้รู้ในเช้าวันหนึ่งเมื่อตื่นมาพบตัวเองบนเตียง ร่างการเขียวช้ำเจ็บแปลบไปทั่วร่าง มือเลื่อนคลำไปที่ก้นเลือดสีกคล้ำไหลซึมอยู่ น้ำตาไหลอย่างเชื่องช้าเขานิ่งเงียบอยู่นาน แบนค์สีม่วง 2 ใบวางไว้ข้างหมอนโอ้เอื้อมมือไปหยิบแบงก์สีม่วงขึ้นมา น้ำตาไหลอย่างรวดเร็ว เขากำเงินแน่น... เสียงไอ้หมึกเรียกให้โอ้ตื่นจากภวังค์ก้มมือเรียกให้เขาไปกับฝรั่งที่รออยู่อีกฝากถนนหนึ่ง โอ้พยักหน้ารับคำก่อนก้าวเข้าสู่อ้อมแขนที่อำรับอย่างยินดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENARIO

Sequence 1 เร่ร่อน (เปิดตัวละคร)

Scene 1 หน้าสวนลุม

โรจน์อยู่ริมถนนย่านสีลม เสียงไอ้หมึกตะโกนเรียกแขกด้วยภาษามิตรๆ ถูกๆ แต่สื่อสารกันเข้าใจ "Hello ,you like boy" "You sleep with boy" เสียงไอ้หมึกพูดวนเวียนทักทายฝรั่งอย่างยินดี โรจน์นั่งมองด้านข้างเกาะกลางถนน ดอกสีขาวยุบอบบางกำลังจะร่วงเพราะแรงลมที่พัด เสียงไอ้ป้อนสะกิด "กูบปละนะ ฝรั่งนี่เจอกัน" ไอ้ป้อนลุกขึ้นยกมือป้ายบาย ก่อนกระโดดเข้าอ้อมแขนของฝรั่ง โรจน์บอกมือให้ป้อนอย่างซำๆ เขาคิดถึงแม่....

Scene 2 หมอชิต

แม่จูงมือโรจน์ในความวุ่นวายของรถแท็กซี่ที่ตี้อาบมา "แม่" แม่ตอบเสียงหัวเราะก่อนจูงมือโรจน์ไปแถวหน้าห้องน้ำ แล้วบอกให้โรจน์ "แม่ไปเข้าห้องน้ำเดี๋ยวมา" เย็นวันนั้น เข้าชั้นห้องน้ำแทบบ้า น้ำตาไหลพรากเขาเปล่งเสียงไม่ออกกลางลิ้นดวงนอนที่เก้าอี้รอรอดโดยสาร แม่หายไปแล้ว

Scene 3 สวนจตุจักร

โรจน์ตื่นขึ้นมาพบตัวเองในตอนเช้าตรู่ กับกลุ่มเด็กเร่ร่อนกำลังคุยขะยะ ป้อนเข้ามาทักแนะนำตัวพร้อมกับชวนให้โรจน์อยู่ด้วยกันที่ได้สะพานสวนจตุจักร สอนให้โรจน์รู้จักกว และบุหรี สุดท้ายก็เหล่า...โรจน์เริ่มรู้จักขอทาน ขอข้าว คุยขะยะ จนวันหนึ่งป้อนชวนให้ย้ายที่มายุ่หัวสะพาน

Sequence 2 "เพื่อความอยู่รอด"

Scene 4 หัวลาโพง

เสียงรถไฟเข้าเทียบขบวนชลา ไร่กับป้อนรวมทั้งเด็กคนอื่นๆกระโดดขึ้นรถไฟจับจองกองขยะที่เคลื่อนบนรถไฟ รีบขนขวดพลาสติก เศษขยะไปขาย แล้วนำเงินมาซื้ออาหารปาก อาหารใจคือกาว ป้อนและไร่นอนเมากาวอยู่ที่ตู้รถไฟรอล้าง ตอนกลางคืน อาน้ำและขับถ่ายแถวนั้น

Scene 5 ขานชลา

ไร่และป้อนสะดุ้งตื่นเมื่อได้ยินเสียงเปานกหวีด ตำรวจรถไฟชอบจับเด็กเข้าคุก ทั้งสองวิ่งหนีไปแอบเมากาวต่อที่ตรงได้สะพาน เสียงหัวเราะจากการหนีตำรวจเป็นเรื่องสนุกสนานของพวกเขา..ป้อนชวนไร่ไปนอนแถวสวนลุม ที่นั่นตำรวจไม่จับ ไร่รู้แค่นี้

Scene 6 สวนลุม ตอนกลางคืน

ไร่ป้อนแต่งตัวดีเดินเข้ามาหาไร่ งานขณะที่ไร่นอนเมากาวอยู่ มันบูบ่งก็สีม่วง 2 ใบแล้วยืม رأ อวดถึงวิธีหาเงินแบบใหม่ของมัน เงินพันบาทเล่นเอาไร่ชะงัก เมื่อนำไปรวมกับความสุขที่ป้อนเล่า ไร่ตกลงทำงานโดยเข้าสังกัดของไร่หมึก

Sequence 3 "สินค้ายานถนน"

Scene 7 ในห้องโรงแรม กลางคืน

ไร่กินอาหารอย่างไม่มีรัง รสเหล้าอ่อนนุ่ม รอยยิ้มของฝรั่ง 2 คนที่อ่อนโยน เขาหลับหัวอย่างแผ่วเบา เขาเหมือนเมื่อแม่ บางคราวที่เปลอ มือข้างนั้นลูบเลื้อยไปที่ก้น แต่ไร่ก็ไม่เฉลียวใจ ไร่เอนกายลงผูกนุ้ม เสียงหัวเราะของฝรั่งคิกคักอยู่ในคอไร่หลับตา "แม่จ๋า..ไร่เหนื่อยเหลือเกิน"

Scene 8 ในห้องโรงแรม เช้า

ไร่ตื่นขึ้นมาในตอนเช้า ฝรั่งสองคนไปแล้ว เสื้อผ้าเขาถูกถอดวางอยู่ข้างเตียง ร่างเปลือยถูกผ้าห่มคลุมอยู่ เจ็บแปลบที่ก้นจึงเอื้อมมือไปลูบดูทันที แล้วไร่ต้องสะดุ้งเกร็งเมื่อพบรอยถลอกที่ออกฤทธิ์ปวดแสบ พร้อมมีเลือดไหลซึม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต
นอกจากนี้ หน้าที่ห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เอื้อมมือไปหยิบขึ้นมา นับ น้ำตาที่ตกลงไหลหยุดลงสนิท 1000 บาท มันมากสำหรับเขา " ภูเขาตัว " ไร่พูดพร้อมกับหัวเราะ มือกำเงินแน่น

Scene 9 ริมถนนสี่ลม

โธ่ นั่งมองดอกไม้ที่ถูกลมพัดจนปลิวหล่นจากต้น เสียงโธ่หมีกตะโกนเรียก "โธ่...ไปได้แล้ว แชกเรียก" หนุ่มคิดว่าจะไปทางฝรั่งที่ยืนรออีกฟากถนน ไร่ถูกจีนยืนพยักหน้า ก็มองดอกไม้สีขาวบนพื้นถนนก่อนยกเท้าลงเหยียบมัน แล้ววิ่งไปหาฝรั่งที่อำแขนรับอย่างยินดี



แบ่งเป็น 3 Sequence ดังนี้

Sequence ที่ 1 เปิดเรื่อง แนะนำตัวละคร "เร่ร่อน"

เป็นการเปิดตัว เปิดเรื่องถึงเรื่องราวของชีวิตเด็กชายเร่ร่อน ที่ต้องถูกทอดทิ้ง ให้เร่ร่อนหากินอยู่แถวสถานีขนส่งหมอชิต รู้จักกาว 3 K นุห์รีและเหล้า รู้จักเพื่อน ชีวิตเร่ร่อนอยู่ไปวันๆ ขอกาน ขอข้าวบ้าง เพื่อประทังชีวิต โดยเริ่มจากการที่เขา นั่งอยู่ริมถนนสีลม มองดอกไม้สีขาวยิ่งกลุ้มพิศ ภาพเหตุการณ์ต่างๆ เริ่มเกิดขึ้นตามลำดับ

เปิดเรื่องโดยให้เร่ร่อนนั่งรอแขกอยู่ริมถนนหน้าสวนลุม ภายใน Sequence จะเปิดตัวละครคือเร่ร่อน บ๊อง หมึก และแม่ ความสัมพันธ์ของทั้ง 4 จะเห็นได้ชัดจาก Scene ที่ 1 และ Scene ที่ 2 คือแม่ทิ้งเร่ร่อนไว้ที่หมอชิต ทาให้เร่ร่อนรู้จักบ๊องใน Scene ที่ 3 เปิดให้เห็นมูลเหตุและ เบื้องหลังตัวละครในเรื่อง

Sequence ที่ 2 "เพื่อความอยู่รอด"

เป็นการทำให้เห็นชีวิตของเด็กที่ย้ายจากหมอชิตไปอยู่หัวลำโพง เก็บเศษขยะ เศษกระป๋องขาย เพื่อเป็นค่าอาหาร ค่ากาวและค่านุห์รี ความเป็นอยู่ของเด็กที่ต้องย้ายที่นอนไปตามตู้รถไฟที่รอล้าง การค้นหาเศษอาหารที่คนกินเหลือในวันที่ขายอะไรไม่ได้ การหนีตำรวจเพื่อไปนอนเมากาวที่สวนลุมพินี จากนั้นเพื่อนชักชวนให้ไปเที่ยวกับฝรั่ง ซึ่งเด็กชายเร่ร่อนตอบตกลงทั้งๆที่ไม่รู้ว่าไปทำอาชีพอะไร

Sequence นี้บอกลักษณะความเป็นอยู่ของเด็กเร่ร่อน ที่ต้องย้ายที่อยู่ไปเรื่อยๆ การหากินเพื่อประทังชีวิต การหนีตำรวจและความสนุกสนานของเด็กที่ได้หนี รวมไปถึงการตัดสินใจที่จะเข้าสู่กระบวนการค้าประเวณี เพราะความอยู่รอดบีบบังคับให้ทำ

Sequence ที่ 3 "สินค้าบนถนน"

เด็กชายเร่ร่อนตื่นขึ้นมาพบกับตัวเองกับเอง 1000 บาท ซึ่งเป็นค่าตัว เขาต้องให้เสียใจกับการกระทำ แต่เงินที่ได้มามีค่ามากสำหรับเขา จากนั้นเขาก็มีคนคุมเรื่องมาในปัจจุบัน เขาถูกคนคุมเรียกให้ไปกับฝรั่งหมทอง ดอกไม้สีขาวยิ่งลงพื้นถนน เขายกเท้าเหยียบลงบนดอกไม้แล้วออกไปกับฝรั่งซึ่งอ้าแขนรับอีกฟากถนนหนึ่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เป็น Sequence ที่บอกว่าเด็กได้ขายตัวไปแล้ว เงินมีค่ามากกับเด็กเพียงไร
ชีวิตของเด็กเหมือนกับดอกไม้สีขาวที่ต้องต่อสู้กับแดด ลม ฝน จนต้องร่วงลงพื้นเพราะด้าน
แรงลมไม่ไหว เหมือนกับด้านแรงที่จะต้องต่อสู้เพื่อความอยู่รอดไม่ไหว สุดท้ายก็ต้องเป็น
โสเภณีเด็กขาย ขายตัวให้กับฝรั่งต่างชาติ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ตัวละคร

1. เด็กชายไอ้

เด็กชายอายุ 12 ขวบ ร่างกายผอมเล็ก สูงประมาณ 130 เซนติเมตร ไม่แข็งแรง แขนขาเล็กจนสังเกตเห็นหัวเข่าที่โป่งออกมาชัดเจน หน้าตาคมคายจนเกือบสวย ไทยแท้ ถูกทิ้งให้เป็นเด็กเร่ร่อน แต่เดิมพักอยู่กับแม่ที่ต่างจังหวัด ถูกแม่ทิ้งให้เป็นเด็กเร่ร่อนแถวหัวลำโพงชีวิตต่อสู้ดิ้นรนจนเข้าสู่กระบวนการค้าประเวณี เด็กชายชอบอิสระ ผจญภัยและที่ท้าทาย อยากลองในสิ่งๆเพื่อนแนะนำว่าดี มีการคิดและตัดสินใจแบบเด็ก บางครั้งก็เป็นผู้ใหญ่จนลืมตัว เจ็บขริม ซี้เหงา และชอบหมกมุ่นในความคิดของตัวเอง ไม่ค่อยรำเริงเหมือนเช่นเด็กในวัยเดียวกัน มีเพื่อนรักที่ชื่อป๊อน ผู้คอยแนะนำสิ่งต่างๆให้ไอ้

ไอ้ตอนโต

ชายหนุ่มอายุ 18 ปี มีอาชีพเป็นคนเดินโซวในบาร์เกย์หน้าพัฒนาพงษ์ เป็นเกย์ เพราะสังคมรอบข้างบังคับ หน้าตาสวยไม่ผอมแห้งเหมือนครั้งที่เป็เด็กเร่ร่อนโตขึ้นมีนิสัยที่เคยเจ็บขริมกลับเป็นคนไว้วางใจ กร้านโลก ไม่แยแสต่อสิ่งต่างๆในชีวิต หลังจากที่ป๊อนเพื่อนรักได้เสียชีวิต ไอ้ต้องการมีชีวิตใหม่ไม่ยอกเร่ร่อนและจบชีวิตแบบป๊อน ไอ้จึงตัดสินใจทำงานที่คิดว่ามั่นคงขึ้น สุดท้ายก็ผกผันมาเป็นเกย์เดินโซวในบาร์แถวย่านพัฒนาพงษ์

2. เด็กชายป๊อน

เด็กชายอายุ 12 ขวบ ร่างกายผอมแต่สูง สูงประมาณ 150 เซนติเมตร หน้าตาเหมือนคนจีนแต่ผิวค่อนข้างคล้ำ ร่างกายแข็งแรง เป็นเพื่อนสนิทของไอ้ เด็กเร่ร่อนที่มีประสบการณ์มากกว่า ช่างพูดและรำเริง อารมณ์ดีไปเสียทุกเรื่อง สนใจในสิ่งแปลกๆใหม่ๆ อยากลองและชักชวนเพื่อนให้ทำตามตน เช่นดมกาว สูบบุหรี่ กินเหล้า รวมทั้งยาเสพติดอื่นๆ มักคิดว่าตนทำในสิ่งที่ถูกต้องเสมอ ชอบโกหกคนอื่นแม้กระทั่งตนเอง ได้หนีออกจากบ้านเพราะถูกพ่อเลี้ยงทำโทษ บังคับให้ไปขอทานแต่ทนไม่ไหวเลยหนีออกมา เดิมเร่ร่อนอยู่แถวหมอชิต ต่อมาย้ายมาอยู่แถวหัวลำโพง เจอกับไอ้ จึงเป็นเพื่อนรักกัน เข้าสู่กระบวนการค้าประเวณีโดยมีเพื่อนรักชักชวน เห็นเงินมีค่าและคิดว่าตนไม่เสียอะไร

ป๊อนตอนโต

ชายหนุ่มอายุ 18 ปี มีอาชีพเป็นคนคุมเด็กชายบริการ โดยหากินอยู่กับไอ้ เป็นเพื่อนรักของไอ้ ร่างกายผอมโซ เนื่องจากติดยาเสพติดและกาว อาศัยอยู่แถวๆสวนลุม ไม่ค่อยทำงาน มกนั่งเสพยา บางครั้งก็ไปกับฝรั่งเพื่อหาเงินมาซื้อยาและกาว มีอาชีพหลักคือการรับส่งยาเสพติดกับไอ้หมักตั้งแต่เมื่อครั้งยังเด็กจนกระทั่งโต ได้เสียชีวิตลงเนื่องจากเสพยาเกินขนาดในสวนลุมชีวิตมีแต่การเร่ร่อนและหยุดเร่ร่อนเมื่อเสียชีวิตลง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะและการแก้ไขบท



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องจะเป็นแบบเรียลลิสติก คือเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ เปิดเรื่องจากเห็นภาพเด็กชายโอดนั่งอยู่ริมถนนสีลมในตอนกลางคืน มองดอกไม้สีขาวที่อยู่บนต้นไม้ในเกาะกลางถนนเปรียบเทียบกับชีวิตเด็กกับดอกไม้สีขาวที่โดนลมพัดจนเกือบปลิวหลุดจากต้น ภาพต่างๆในอดีตค่อยๆเล่าเหตุการณ์ตั้งแต่วันที่เขาเจอกับป๊อน เพื่อนรักในวันที่แม่ทิ้งเขาไป ย้ายที่อยู่จากหอชิตสูหัวลำโพงและมาขายตัวอยู่ริมถนน ย่านสีลม เหตุการณ์จบลงตรงที่เขานั่งอยู่ เสียงไอหมึกคนคุมเรียกให้ไปกับฝรั่ง ดอกไม้สีขาวถูกลมพัดปลิว แล้วร่วงลงสู่พื้นถนนโอดก้าวออกสู่พื้นถนนก้มมองดอกไม้สีขาวก่อนที่จะยกเท้าเหยียบไปบนดอกไม้มันแล้วก้าวไปหาฝรั่งผมทองที่อำเภอรรอรับอยู่อีกฝากถนนหนึ่ง

การจบของเรื่องเป็นเหมือนการดำเนินต่อไปเรื่อย ๆ เด็กชายโอดยังขายตัวอยู่ ชีวิตเด็กเร่ร่อนยังคงวนเวียนอยู่ไม่ใช่เพียงคนเดียว แต่มีอีกมากมายการคลี่คลายของเรื่องคือเด็กยอมขายตัวเพื่อความอยู่รอด เพื่อมีเงินที่จะมาซื้อปัจจัยในการดำรงชีพ ซึ่งได้แก่ อาหาร กาวและบุหรี่ การคิดคำนึงให้คนดูคิด ว่าทำไมเด็กถึงยอมขายตัวทั้งๆที่ทางเลือกของชีวิตมีให้เลือกมากมาย ทำไมเด็กถึงไม่กลับบ้าน ไม่ยอมเป็นคนของสังคม ซึ่งปัญหานี้ยากแก่การแก้ไข เด็กแสวงหาอิสรภาพ หาเสรีภาพตามวิถีทางของตน เมื่อกลายเป็นเด็กเร่ร่อนในไม่ช้าก็จะเข้าสู่กระบวนการค้าประเวณี ไม่ว่าจะเด็กหญิงหรือเด็กชาย

ผลของเรื่องต่อสังคม

เนื้อเรื่องสะท้อนปัญหาสังคมในหลายด้าน ปัญหาเด็กเร่ร่อน ปัญหายาเสพติด การลักขโมย การเปลี่ยนแปลงของสังคมไทยที่ก้าวเข้าสู่ความเจริญด้านเทคโนโลยีทำให้ศีลธรรมถูกบิดเบือนไป ถ่ายทอดผ่านเด็กซึ่งเคยมีจิตใจที่บริสุทธิ์เป็นสีขาว แต่เมื่อถูกสังคมรอบข้างเปลี่ยนแปลงสีขาวนั้น ก็เริ่มเปลี่ยนไปเพื่อความอยู่รอดของชีวิต ในวันข้างหน้าสิ่งที่ทำได้คือการทำอะไรให้มีชีวิตต่อไปในวันพรุ่งนี้ ไม่อดตาย พวกเขาจึงค้นคว้าเพื่อชีวิตที่ดีขึ้นของตน เป็นปัญหาที่กว้างโดยสื่อผ่านสังคมเล็กๆสังคมหนึ่งมีตัวละครเป็นเด็กเร่ร่อนมีปรัชญาในการดำรงชีวิตที่แตกต่างจากผู้ใหญ่ "ในสังคม "ปรัชญาชีวิตของเด็กเร่ร่อน"

การเสนอโครงเรื่องครั้งที่ 2



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่อง เด็กเร่ร่อน....สินค้าบนถนนชีวิต

THEME สำนักที่ถูกต้องมักมาที่หลังความจำเป็นที่บังคับอยู่เบื้องหน้าเสมอ

PLOT เด็กชายโอดูถูกแม่ทิ้งให้เผชิญชีวิตอย่างโดดเดี่ยว กลายเป็นเด็กเร่ร่อน ได้พบเพื่อนที่มีสภาพเดียวกันคือป้อน ป้อนสอนให้รู้จักกาบ บุหรี่ และเหล้า ชีวิตได้ถูกสิ่งแวดล้อม สั่งสอนให้เรียนรู้ด้วยตนเองจากนั้นได้ย้ายแหล่งหากินจากหมอนิชตุหัวลำโพง ชีวิตผกผันให้เข้าสู่ขบวนการค้าโสเภณีเด็กชายโดยป้อนเพื่อนสนิทแนะนำ สุดท้ายได้เป็นสินค้าบนถนนแถวย่านสีลม พัฒน์พงษ์ รอคอยให้บริการแก่ฝรั่งต่างชาติ สิ่งที่เขาทำไปเป็นเพียงการประทังชีวิตเพื่อความอยู่รอดในวันต่อไป

SYNOPSIS เด็กชายโอดูถูกแม่ทิ้งให้แขกเรียกริมถนนย่านสีลมในตอนกลางคืน เสียงไอ้หมึกตะโกนเรียกแขกไอ้หวนคิดถึงเหตุการณ์ที่ผ่านมาเมื่อ 2-3 เดือนก่อนเหตุการณ์ที่ถูกแม่ทิ้งในวันที่เข้ากรุงเทพเป็นครั้งแรกที่เขาได้รู้จักเพื่อนรักคือ ไอ้ป้อน ผู้ที่สอนให้เขารู้จักชีวิตเร่ร่อน, กาบ, บุหรี่ และเหล้า การย้ายที่อยู่จากหมอนิชตุหัวลำโพง แหล่งหากินแหล่งใหม่ของกรุงเทพฯ นอกเหนือจากหมอนิชที่เขารู้จักและ สุดท้ายก็คือการขายตัวแถวย่านสีลมที่เขากำลังนั่งอยู่ขณะนี้โอดูถูกป้อนชวนให้ไปกับฝรั่ง เหตุผลก็คือเงินดี ได้เที่ยว ได้กินอาหารหรรษา และได้แต่งตัวดี ๆ ไอ้ตอบตกลงทันทีที่ทั้ง ๆ ที่ไม่รู้ว่าอาชีพนี้คืออะไร ต้องทำอะไรบ้าง แล้วเขาก็ได้รู้ในเช้าวันหนึ่งเมื่อตื่นมาพบตัวเองบนเตียง พร้อมแบงค์สีม่วง 2 ใบ ... 1,000 บาท วางไว้ข้างหมอนโอดูถูกมือไปหยิบแบงค์สีม่วงขึ้นมา น้ำตาไหลอย่างอย่างรวดเร็ว เขากำเงินแน่น... เสียงไอ้หมึกเรียกให้โอดูถูกตื่นจากภวังค์ กวักมือเรียกให้เขาไปกับฝรั่งที่รออยู่อีกฝากถนนหนึ่ง ไอ้พยักหน้ารับคำก่อนก้าวเข้าสู่อ้อมแขนที่อ้ารับอย่างยินดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENARIO

ซีเควนส์ที่ 1 "เด็กเร่ร่อน"

ซีน 1 โอนั่งอยู่ริมถนนย่านสีลม เสียงไอ้หมึกตะโกนเรียกฝรั่งด้วยภาษาผิด ๆ ถูก ๆ "Hello, You like boy" "You sleep with boy" เสียงไอ้หมึกพูดวนเวียนจนหน้ารำคาญ โอมมองต้นไม้บนเกาะกกลางถนน ดอกไม้สีขาวบอบบางปะทะแรงลมที่พัด...มันกำลังจะร่วงลงพื้น เสียงป้อนสะกิด "เฮ้ย... กูไปละนะพุงนี้เจอกัน" ไอ้ป้อนลุกขึ้นยกมือบายบายก่อนกระโดดเข้าอ้อมแขนฝรั่งผมทองที่รออยู่ ไอ้โบกมือให้ป้อนช้า ๆ ไอ้หมึกมองไอ้อย่างเบื่อหน่าย "รำเริงหน้อยไวยี้เด็ก ๆ...เดี๋ยวกแมกมันก็ไม่เรียกหรอค..นั่งซิมคิดถึงแม่...งอยู่ได้" ไอ้หมึกตะคอกใส่หน้าไอ้ ก่อนตะโกนเรียกแขกจากสองฝากถนน

ซีน 2 หมอชิต (อดีต)

ค่านั่นไอ้ลัมตัวลงนอนกับเก้าอี้โดยสาร "แม่จ๋า...ผมรักแม่เสมอ" สายตาเหม่อลอยมองไปรอบ ๆ ค่าแล้วเขามองเห็นป้ายใหญ่ที่เขียนว่า สสสถานี่ชนสงส์ยตวันออกเสียงโหวกเหวกค่อย ๆ ลดลง พร้อมกับไอ้ที่นอนหลับตาอย่างเหนื่อยอ่อน น้ำตาไหลลงข้างแก้มอย่างเงียบ ๆ ลมหายใจที่หอบเริ่มแผ่วเบา

ซีน 3 สวนจตุจักร

ไอ้เดินในเข้ตรู้ของวันหนึ่งหน้าหมอชิต แบนมือขอเศษเงินจากคนที่ผ่านไปผ่านมา เด็กเร่ร่อนกลุ่มหนึ่งกำลังคุยขะปะป้อนเข้ามาทักพร้อมกับชวนให้ไปอยู่ด้วยกันที่ใต้สะพานสวนจตุจักร ค่านั่นไอ้รู้ตักกว และบุหรี...ไอ้เริ่มรู้จักขอทาน ขอข้าว คุยขะ จนวนหนึ่งป้อนชวนไอ้ย้ายไปอยู่หัวลำโพง ที่นั่นหากินง่ายกว่าหมอชิต

ซีเควนส์ที่ 2 "เพื่อความอยู่รอด"

ซีน 4 หัวลำโพง

เสียงรถไฟเข้าเทียบชานชาลา ไอ้กับป้อนและเด็กคนอื่น ๆ กระโดดขึ้นรถ เข้าจับจองกองขะที่เกี่ยบนรถไฟ รีบชนขวดพลาสติก เศษขะไปขาย แล้วนำไปซื้ออาหารปากและอาหารใจคือกาว ป้อนและไอ้นอนเฝ้ากาวอยู่ที่ตุ้รถไฟที่รอล้างตอนกลางคืนแฉวนั้น

ซีน 5 ชานชาลา

ไอ้และป้อนสะดุ้งตื่น เมื่อได้ยินเสียงตำรวจรถไฟเป่านกหวีด "ไอ้หวัปิงปองไล่จับเด็กเข้าคุกอีกแล้ว...หนีไวยี้" เสียงไอ้ป้อนกระซิบกระซาบ ทั้งสองวิ่งหนีไปแอบแฉกาวต่อที่ริมคลองใต้สะพาน เสียงหัวเราะของการหนีตำรวจช่างเป็นเรื่องสนุกสนานสำหรับพวกเขา ป้อนชวนให้ไอ้ไปนอนเฝ้ากาวแถวสวนลุม "ที่นั่น...ตำรวจไม่จับ" ไอ้รู้แค่นี้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ชั้น 6 สวนลุมตอนกลางคืน

ไอ้ป้อนแต่งตัวดี เดินเข้ามาหาไอ้ขณะที่นั่งนอนเมากาวอยู่ มั่นชูแบงค์สีม่วง 2 ใบ แล้วอวดถึงวิธีหาเงินแบบใหม่ของมัน..เงินพันบาทเล่นเอาไอ้ชะงัก เมื่อนำไปรวมกับความสุซที่ไอ้ป้อนมันเล่า เสียงขานของไอ้ป้อนมันน่าสนใจเสียจริง “สบายด้วย..เงินมีก็ได้..ไปนะไปกะกู...” ไอ้ตกลงตามคำชวนทันที โดยเข้าสังกัดของไอ้หมึกเช่นเดียวกับไอ้ป้อน

ที่ควนส์ที่ 3 ลินค้ำบนถนน

ชั้น 7 โรงแรม

ไอ้กินอาหารไม่ยั้ง รสเหล้าอันอ่อนนุ่ม รอยยิ้มของฝรั่งสองคนที่อ่อนโยน เขาลูบหัวเขาอย่างแผ่วเบาเหมือนมือแม่ บางคราวที่เพลอมือนั้นก็ลูบไล่เลยไปถึงกันแต่ไอ้ก็ไม่นึกเฉลียวใจ ไอ้เอนกายลงบนพูกนุ่ม เสียงหัวเราะของฝรั่งคึกคักอยู่ในคอ...ไอ้หลับตา “แม่จ๋า...ไอ้เหนื่อยเหลือเกิน..”

ชั้น 8 ในห้องโรงแรม

ไอ้ตื่นขึ้นตอนเช้า ฝรั่งสองคนไปแล้ว เสื้อผ้าถูกถอดวางไว้ที่ข้างเตียง ร่างเปลือยถูกผ้าห่มคลุมอยู่ เจ็บแปลบที่กัน เอื่อมมืออ้อมไปลูบดูทันที แล้วไอ้ก็ต้องสะดุ้งเกร็ง เมื่อพบรอยดลอกที่ปวดแสบ เขาเอื่อมมือไปหยิบเงินแบงค์สีม่วง 2 ใบที่วางอยู่ข้างหมอน น้ำตาที่ไหลหยดลงอย่างช้าๆ หน้านึ่งเสียบแต่เสียงในใจมันดังอื้อจนตาลาย “กูชายตัว” ไอ้พูดพร้อมกับหัวเราะแต่มือยังคงกำมือแน่น

ชั้น 9 ริมถนนสีลมกลางคืน

ไอ้นั่งมองดอกไม้สีขาวที่ลมพัดจนปลิวหล่นลงจากต้นแล้วเสียงไอ้หมึกตะโกนเรียก “ไอ้ไปได้แล้ว...แขกเรียก” หนุ่มผิวดำชี่นิ้วไปทางฝรั่งที่ยืนรออีกฟากถนนหนึ่ง ไอ้ลุกขึ้นพยักหน้าก้มมองดอกไม้สีขาวบนพื้นถนนก่อนยกเท้าเหยียบมัน แล้ววิ่งไปหาฝรั่งผมทองที่ยืนอ้าแขนรับอย่างยินดี

วิเคราะห์ตัวละคร

1. ไอ้ เด็กชายอายุ 12 ขวบ ร่าง ผอมเล็ก สูงประมาณ 130 เซนติเมตร ไม่แข็งแรง แขนขาเล็กจนสังเกตเห็นหัวเข่าที่โป่งออกมาชัดเจน หน้าตาคล้ายไทยแท้ ถูกทิ้งให้เป็นเด็กเร่ร่อน แต่เดิมพักอยู่กับแม่ที่ต่างจังหวัด ถูกแม่ทิ้งให้เป็นเด็กเร่ร่อนที่สถานีขนส่งหมอชิต ชีวิตต่อสู้ดิ้นรนจนเข้าสู่กระบวนการค้าประเวณี เด็กชายชอบอิสระ ผจญภัยและที่ท้าทายอยากลองในสิ่งที่เพื่อน ๆ แนะนำว่าดี มีการคิดและตัดสินใจแบบเด็ก บางครั้งก็เป็นผู้ใหญ่จนลืมตัวเสียบขี้นก และชอบหมกมุ่นในความคิดของตัวเอง ไม่ค่อยรำเริงเหมือนเช่นเด็กในวัยเดียวกัน มีเพื่อนรักที่ชื่อป๊อน ผู้คอยแนะนำสิ่งต่างๆให้ไอ้

2. ป๊อน เด็กชายอายุ 15 ขวบ ร่างกายผอมแต่สูง สูงประมาณ 150 เซนติเมตร หน้าตาเหมือนคนจีนแต่ผิวค่อนข้างคล้ำ ร่างกายแข็งแรง เป็นเพื่อนสนิทของไอ้ เด็กเร่ร่อนที่มีประสบการณ์มากกว่า ช่างพูดและรำเริง อารมณ์ดีไปเสียทุกเรื่อง สนใจในสิ่งแปลกๆใหม่ๆ หนีออกจากบ้านเพราะถูกพ่อเลี้ยงทำโทษ บังคับให้ไปขอทานแต่ทนไม่ไหวเลยหนีออกมา เดิมเร่ร่อนอยู่แถวหมอชิต ต่อมาชวนไอ้ให้มาอยู่แถวหัวลำโพง เข้าสู่กระบวนการค้าประเวณีโดยมีเพื่อนรักชักชวน เห็นเงินมีค่าและคิดว่าตนไม่เสียอะไร ชอบความท้าทาย รักอิสระ ชอบเที่ยวผจญภัย มีน้ำใจ รักเพื่อน อยากลองและชักชวนให้เพื่อนทำตามตน เช่นดมกาว สูบบุหรี่ และตีแม่เหล้า มักคิดว่าสิ่งที่ตนทำนั้นถูกต้องและดีที่สุดเสมอ ชอบโกหกคนอื่นแม้กระทั่งตนเอง

3. ไอ้หมึก หนุ่มไทยผิวดำ อายุประมาณ 20-22 ปี ร่างสูงใหญ่เหมือนฝรั่ง แข็งแรงสูงประมาณ 180 เซนติเมตร มีอาชีพคุมเด็กย่านสีลมให้ชายบริการทางเพศแก่พวกฝรั่ง ที่ชอบร่วมเพศแบบวิถิตารกับเด็กชาย ชอบดูให้ตำรวจมาจับจนเด็กกลัวแล้วยอมขายบริการ โดยแบ่งรายได้ คนละ 50% เดิมเป็นเด็กเร่ร่อนที่เคยขายบริการให้กับฝรั่งในย่านสีลมและพัฒนาพงษ์มาก่อน เด็กๆเรียกไอ้หมึก เพราะผิวดำแถมมีหน้าตาโหดเหี้ยม นิยชอบทารมเด็ก แต่ถ้าเชื่อฟังจะใจดีเอาทอฟฟี่ที่ผสมยามาแจกให้โดยไม่คิดเงิน แต่ถ้าเด็กๆไม่ยอมฟังจะถูกมันจับส่งตำรวจ ว่าเป็นเด็กเร่ร่อนหรือไม่ก็ถูกซ้อม

4. แม่ เป็นแม่ของไอ้ อายุประมาณ 30 ปี ร่างกายผอมเล็ก ผิวขาวเกือบคล้ำ หน้าตาคล้าย ผมยว แต่ด้วยความลำบากจึงทำให้โทรมแก่เกินวัย ทั้งลูกเพราะความจำเป็นไว้ที่หมอชิต อยู่ในความทรงจำอันเลือนลางของไอ้ และใบหน้าแม่จะชัดเจนขึ้นเสมอเมื่อไอ้นอนแมกว แม่หายสาบสูญไปหลังจากวันที่ทิ้งไอ้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะและการแก้ไขบท



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื้อเรื่องแบ่งเป็น 3 ซีควีนส์ดังนี้

ซีควีนส์ที่ 1 "เร่ร่อน"

เปิดเรื่องแนะนำตัวละครทั้งหมดของเรื่องโดยให้เห็นสถานที่ที่เป็นปัจจุบันของเรื่อง คือโอ่งร่องแขกเรียกที่ริมถนนย่านสีลม เปิดตัวละคร คือ โอ้ ไอ้ป้อน และไอ้หมึก รวมถึงการพูดถึงแม่ในซีนที่ 2 ความสัมพันธ์ของเหตุการณ์ เริ่มต้นขึ้นจากซีนที่ 2 และ 3

ซีควีนส์ที่ 2 "เพื่อความอยู่รอด"

เป็นซีควีนส์ที่บอกถึงลักษณะความเป็นอยู่ของเด็กเร่ร่อน ที่ต้องย้ายที่อยู่จากหมอชิตสู่หัวลำโพงแล้วมานอนเมากาวที่สวนลุมในตอนกลางคืนเพื่อหนีตำรวจ การหากินเพื่อประทังชีวิต และความสนุกสนานของเด็กที่ได้ผจญภัย ได้หนีอย่างหลบๆซ่อนๆ รวมไปถึงการตัดสินใจ ที่จะเข้าสู่กระบวนการการค้าประเวณี เพราะความอยู่รอดของชีวิตที่บังคับให้ทำ

ซีควีนส์ที่ 3 "สินค้าบนถนน"

เป็นการบอกคนดูว่าเด็กได้ขายตัวไปแล้ว เงินที่ได้มากับเด็กเพียงไร ชีวิตของเด็กเหมือนดอกไม้สีขาวที่ต้องต่อสู้กับลมฝนที่พัด จนเมื่อสุดแรงต้านก็จะร่วงหล่นพื้นรกรการเหยียบย่ำ เหมือนกับด้านแรงที่ต้องต่อสู้เพื่อความอยู่รอดไม่ไหว สุดท้ายก็ต้องเป็นโสเภณีเด็กชายขายตัวให้กับฝรั่งต่างชาติ

การเสนอโครงเรื่องครั้งที่ 3



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่อง เร่

THEME เด็กเร่ร่อนเป็นปัญหาของสังคม

PLOT เด็กชายโอมีเพื่อนรักชื่อป้อน ใช้ชีวิตเร่ร่อนเมื่ออายุเพียง 12 ปี เดิมหากินแถวสถานีรถไฟหัวลำโพง มีชีวิตเร่ร่อนจนผกผันเข้าสู่กระบวนการค้าโสเภณีเด็กชาย โดยป้อนเพื่อนสนิทเป็นคนแนะนำ ต่อมาได้เป็นคนคุมเด็กให้ค้าประเวณี ป้อนได้เสียชีวิตเนื่องจากเสพยาเสพติดเกินขนาด โอ้ตัดสินใจเปลี่ยนอาชีพจากเป็นคนคุมเด็กมาเป็นอาชีพ เด็กเรียกแขกเข้าร้านหน้าบาร์ในย่านพัฒนาพงศ์ เพียงเพราะคิดว่าเป็นอาชีพที่มั่นคง ดีกว่าการเร่ร่อนไปเรื่อยๆ เขาไม่อยากเร่ร่อนและมีจุดจบชีวิตเหมือนอย่างป้อน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENARIO

องค์ที่ 1 เปิดตัวละคร

ซีเควนส์ที่ 1 "สินค้านอน"

- ซีน 1
1. เสียงตะรอกนเรียกแขกหน้าสวนลุม ไร่โอบกม้โอบกม้อให้ฝรั่งที่เดินอยู่อีกฟากถนน
 2. เด็กในสังกัดนั่งบนพุดบารหน้าพระรูป ห่างกันเป็นระยะๆ ไร่โอบกม้อนาฬิกา 5 ทุ่มครึ่งแล้ว แขกไม่ค่อยมีเสยคืนนี้
 3. ฝรั่งอายุประมาณ 40 ปีเดินผ่านแล้วขลอมีเท้า ไร่โอบกม้อโอบกม้อให้โอบกม้อเป็นที่รู้จัก เด็กในสังกัดถูกชี้ ไร่โอบกม้อเรียกเด็ก ฝรั่งโอบกม้อเด็กโอบกม้อเอ็นดูแล้วเดินจากไป ไร่โอบกม้อโอบกม้อไว้..คนที่ 2 ของคืนนี้
 4. ป้อนเดินข้ามถนนมาหา ถือห้อยมาด้วย มันแจกให้เด็กในสังกัดแล้วล้มตัวนอนริมพุดบาร ไร่โอบกม้อต่อการทำงาน ยังคงสูบบุหรี่ยัดใส่กัญชาอย่างสบายอารมณ์ ไร่โอบกม้อโอบกม้อเอือมระอา แล้วกวักมือเรียกแขกต่อ
- ซีน 2
5. ไร่โอบกม้อและป้อนนอนหลับกัญชาใต้ต้นไม้ร่มอับคนของสวนลุม ในตอนบ่ายวันหนึ่ง ไร่โอบกม้อถึงเรื่องเด็กในสังกัดและการหารายได้ ป้อนโอบกม้อสนใจ ทั้งคู่นอนเมายาจนหลับไป
 6. ไร่โอบกม้อตื่นในตอนเกือบค่ำ ส่วนไร่โอบกม้อไม่ยอมตื่น ไร่โอบกม้อเอือมระอาเดินออกไปจากสวนลุมเพื่อเริ่มทำงาน ไร่โอบกม้อลุกขึ้นตาม ทั้งสองเดินแยกทางกัน
 7. Hand Held ป้อนเดินในย่านพัฒนาพงศ์กลางคืน ไปหาหมึกเพื่อรับยา เขาโดนหมึกตบหัวหยอกล้อ ป้อนรับยา ก่อนสบทแล้วเดินกลับข้ามถนนมาหาไร่โอบกม้อ
 8. ค่ำแล้วไร่โอบกม้อยังคงตะรอกนเรียกแขกอยู่ เด็กในสังกัดเหลือ 3 คน คืนนี้แขกเยอะ ไร่โอบกม้อเดินมาจากถนนอีกด้านหนึ่ง มาถามเรื่องยาแล้วเดินหายเข้าไปทางด้านสวนลุม ไร่โอบกม้อเรียกแขกต่อ

ซีคอนส์ที่ 2 "จุดจบชีวิตเร่ร่อน"

- ซีคอนส์ที่ 3 9. ตอนเช้าตรู่ของวันรุ่งขึ้น ไร่เดินมาหาบ่อน ที่นอนหลับตาพร้อมนเก้าอี้ยาว ไร่เดินเข้าไปปลุก เห็นกระป๋องกาวติดอยู่กับพื้น หลอดไฟฝังกระจาย อยู่ข้างตัวบ่อน ไม่มีเสียงตอบรับ ไร่บ่อนยังคงนอนนิ่ง
10. ไร่เริ่มเหมะเหงาใจใช้เท้าเขี่ย แต่บ่อนไม่ยอมขยับ เขาเริ่มหน้าเสียว ก้มลง ฟังเสียงหัวใจ มือเอื้อมไปฟังจุก ไร่ชักมือกลับถอยหลังออกช้าๆ ไร่บ่อน ยังคงนอนนิ่ง น้ำตาไร่ไหลไม่มีเสียงสะอื้น
- ภาพเหตุการณ์ในอดีตเมื่อครั้งยังเด็ก เกิดขึ้นตามลำดับ

องก์ที่ 2 ตาเนนเรื่อง

ซีคอนส์ที่ 3 "เพื่อความอยู่รอด" (เหตุการณ์ในอดีต)

- ซีคอนส์ที่ 4 11. ไร่คู่ยขยะแถวชานชลาหัวลำโพง เสียงไร่บ่อนตะโกนเรียกมาจากตู้รถไฟ ไร่กระโดดขึ้นตู้รถไฟรอล้าง ทั้งสองเก็บขยะ ขวดพลาสติกใสดู ไร่บ่อน แหกปากร้องเพลงอย่างสบายอารมณ์ ไร่เงียบซึม ทั้งสองคุยกันเรื่องแม่ ของไร่และพ่อจรรยาของบ่อน บ่อนชวนไร่ลองกาว ไร่บอกว่ามีของดีให้ ลอง
12. ไร่กับบ่อนนอนเมากาวในตู้รถไฟตอนกลางคืน ไร่คิดถึงแม่ บ่อนบอกว่า ไร่หมึกขวนหันหน้าไปทำงาน เป็นงานสบายซึ่งบ่อนเองก็ยังไม่รู้ว่าเป็น งานอะไร ทั้งคู่นอนเมากาวจนหลับไป
- ซีคอนส์ที่ 5 13. เสียงเป่านกหวีดของตำรวจทำให้ไร่กับบ่อนสะดุ้งตื่น ทั้งคู่กระโจนออก จากหน้าต่างตู้รถไฟ วิ่งหนีไปยังสะพานข้ามคลองแถวหัวลำโพง
14. เสียงหัวเราะสนุกสนานจากการหนีตำรวจ บ่งบอกถึงความเคยชินกับ เหตุการณ์ บ่อนชื่นชมตัวเองในความว่องไวมีไร่คอยปรบมือให้ ทั้งคู่นอน เมากาวต่อ บ่อนชวนไร่ไปนอนแถวสวนลุม เพราะที่นั่นตำรวจไม่จับ
- ซีคอนส์ที่ 6 15. ไร่นอนเมากาวในตอนสายบริเวณสวนลุม ไร่บ่อนโผล่เข้ามาจากพุ่มไม้ มันหายไป 2 วัน กลับมาพร้อมกับเสื้อผ้าไหม มีถุงแป้งค์สีม่วง 2 ใบ ไร่อย่างเร่ร่อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

16. ไร่ป้อนชวนไร่ไปทำงาน โดยเข้าสังกัดไร่หมึก ไร่ตกลงทั้ง ๆ ที่ยังไม่รู้ว่าป้อนงานอะไร

จีน 7 17. ไร่ถูกไร่โดยฝรั่ง พาเดินไปตามย่านพัฒนาพงศ์ แสงสีตึ้นตาตึ้นใจ เสียงเรียกแขกหน้าร้านจากคนแต่งชุดโก้ ๆ .. ดูพวกเขาเหล่านั้นช่างมีความสุขเสียจริง.. ไร่คิด

18. ไร่กินอาหารไม่ยั้ง ฝรั่งที่พาไร่มาให้ไร่กินเหล้า มือที่ลูบหัวอย่างอ่อนโยน กลับลูบกันเมื่อยามที่เผลอ ไร่ไม่สนใจ เอนกายหลับลงเพราะความเมา

จีน 8 19. ไร่ตื่นขึ้นในตอนเช้าพบว่าคนทำอาชีพขายบริการ เขาเสียใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แต่พอเห็นเงินค่าตอบแทนน้ำตาที่ไหลกลับหยุดลง เขาเงิบกลับไม่รู้สึอะไร

องค์ที่ 3 บทสรุป

ซีเควนส์ที่ 4 "ตัดสินใจ" (เหตุการณ์ปัจจุบัน)

จีน 9 ในสวนลม ตอนเช้า

20. สายลมพัดเอื่อย ๆ ผ่านใบหน้า ไร่มองใบหน้าที่ยังคงนอนยิ้มอยู่ของบ๊อง เสียงสะอื้นถูกกลืนหายในลาคอ น้ำตาที่ไหลอาบแก้มบัดนี้ได้หยุดและเหือดแห้งลงแล้ว ไร่ถอนหายใจอย่างช้า ๆ แต่ตายังคงจับจ้องที่ร่างบ๊อง

21. เขาก็ลงจับร่างของบ๊องที่นอนครูดู้าให้อยู่ในท่าสบาย รอยยิ้มของบ๊องยังคงยิ้มอย่างนั้น ไร่จับมือทั้งสองของบ๊องมากุมหนึ่ง สายตาเหม่อลอยราวกับจะเอ่ยคำพูดหนึ่ง แต่กลับไม่มีคำพูดใดออกจากปาก แล้ววางมือทั้งสองของบ๊องประกบกันไว้ที่อกจัดขาให้บ๊องอยู่ในท่าสบายที่สุด และถอยห่างออกมามองดูเพื่อนว่า นอนอย่างสบายเหมือนแม่ที่จัดการดูแลลูกยามหลับ เสียงนกร้องบอกรบรยากาศที่แจ่มใสในยามเช้า ลมพัดจนใบไม้ไหว โอนเอน หวีวไหวเหมือนคนจะขาดใจ

เขาก็ลงเก็บหลอดยา พงยา ยังคงมีเหลืออยู่ กระจัดกระจายอยู่ตรงที่พื้นข้าง ๆ แก้อื้อยาว กระจ็องกวาส่นกลิ้งอยู่ที่พื้น ห่างออกไปไม่มากนัก ไร่ก็มเก็บขึ้นมาใส่กระเป๋าเสื้อ ยืนมองร่างบ๊องแล้วเอ่ยคาลา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โธ "ถูกรักมึงมาก..รักมากกว่าแม่กูซะอีก เพราะมึงไม่เคยทิ้งกู..จนกระทั่งวันนี้.."

เสียงสะอื้นกลืนเสียงโธให้หายไปไหนลาคอ น้ำตาไหลข้างแก้ม เขาเงยหน้าขึ้นมองท้องฟ้า...แล้วยิ้ม มือกำแน่นเหมือนตัดสินใจหรือคิดอะไรซักอย่าง หนึ่ง...นานก่อนที่จะเอ่ยโดยสายตาดูยังคงเหม่อลอยจ้องมองท้องฟ้า

โธ "ลาก่อนไอ้ป้อน...กูจะเริ่มชีวิตใหม่"

โธก้าวถอยหลัง แล้วหันกลับ ไม่มองมายังร่างของป้อนที่ยังคงนอนยิ้มอยู่บนเก้าอี้ยาว เขาเดินออกไปอย่างรวดเร็ว เร็วจนเกือบวิ่ง..

เสียงนกร้องผสมกับเสียงใบไม้ที่พริ้วไปตามแรงลม ป้อนนอนในท่าที่สบายที่สุด บนเก้าอี้ยาว รอยยิ้มของป้อนยังคงอยู่
ถนนหน้าสวนลุมฯ

จีน 10

22. โธวิ่งออกมาจากสวนลุม พอพ้นเขตประตูทางเข้า ก็เริ่มหลอผีเท้าแล้ว เปลี่ยนเป็นเดินอย่างช้า ๆ แทน สายตาเหลือบไปเห็น ไอ้จู้ เด็กในสังกัดกำลังเดินข้ามฟากถนนมาจากฝั่งตรงข้าม มันเพิ่งกลับจากการไปกับฝรั่งเมื่อคืน ไอ้จู้กระโดดโลดเต้นอย่างสบายอารมณ์ เสียงเพลงจากชาวเดอะเบ้าที่ทาให้มันครึกครื้นเป็นพิเศษ ไอ้จู้ไม่ได้ยินเสียงโธตะโกนเรียก โธยืนเท้าเอวมองอย่างอารมณ์เสีย เขาจึงโบกไม้โบกมือ พร้อมกับตะโกนเรียก ไอ้จู้เงยหน้าขึ้นหันมามองพอดี จึงรีบวิ่งเข้ามาหา

23. ไอ้จู้วิ่งข้ามถนนเข้ามาหาโธ

โธ "เฮ้ไอ้จู้..ทางนี้เร็ว มาเร็ว ๆ" โธตะโกนพร้อมกับโบกมือ

ไอ้จู้ไม่ได้ยิน แต่เห็นท่าทางโธก็วิ่งมือเรียก จึงรีบถอดหูฟัง โบกมือทักทาย

จู้ "อ้าวพี่..แหมเก็บแต่เช้าเชียวนะ"

ไอ้จู้ทักทายอย่างจี๋เส่นตามนิสัย พร้อมกับล้วงกระเป๋ากางเกง หยิบกระเป๋าสตางค์ที่ขรมยมาจากฝรั่งออกมา ท้าท่าโก้ โธเห็นจึงดักเตือน

โธ "ขรมยแจกมาอีกสิมึง ระวังเถอะ..เดี๋ยวมันก็บอกตำรวจมาจับหรอก"

จู้ "ช่างมันปะไร มันจำไม่ได้หรือ..อะพี่ 200"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้ใช้ภายในเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๖๕ "น้อยหน้อยนะที่ ไร่ฝรั่งมันงก เลยจรมยของแม่งเลย"

๖๖ จี๊วดกระเป๋ากับชาวต๋ออะเปี๊าท อย่างผู้ชนะ

๖๗ "มึงเก็บเงินไว้เฉอะ ฎเล็กแล้ว..ต่อแต่นี้มึงหากินกันเองนะ"

๖๘ ไร่พูดพร้อมกับเดินจากไป

๖๙ "ฮ้าวพี่..เดี๋ยวก่อน แล้ว.." จี๊เอ่ยปากจะถาม

๗๐ ไร่หันหลังกลับมา "ซชคคี่ ฎไปหละ" แล้วหันหลังกลับเดินไปอย่างรวดเร็ว

๗๑ ไม่สนใจเสียงไร่จี๊ที่ตะโกนเรียก

๗๒ เกาหัว ทาหน้างกับคาพูดของไร่ แต่แล้วก็ยกมืออย่างไม่มีสาเหตุ

๗๓ "คงยังไม่สร้างเมา..ดีวะ เงินก็ไม่เอา"

๗๔ ไร่เก็บเงินเข้ากระเป๋า หยิบสายชาวต๋ออะเปี๊าทิ้งเพลงต่อ กระโดดลอด

๗๕ เดินไปตามพุทธบาทริมถนนหน้าสวนลุมฯ

ซี เควนส์ที่ 5 "เริ่มชีวิตใหม่"

ซีน 11. ถนนย่านพัฒนาพงศ์ กลางคืน

24. เสียงจ้อแจของผู้คนในย่านพัฒนาพงศ์ เพิ่ง เริ่มต้นยามค่ำคืน คนเดินกันขวักไขว่ ไม่ว่าคนไทยหรือต่างชาติ หมิงบริการเดินหาลูกค้าตามริมถนนด้านหน้าของบาร์ ฝรั่งเศสเดินดูด้านหน้าบาร์ต่างกำลังตัดสินใจที่จะเลือกร้าน บ้างก็เดินดูสินค้าแผงลอยที่วางขายอยู่ส่วนกลางของถนน เสียงแม่ค้าตะโกนเรียกลูกค้าให้แวะชมสินค้าในร้านของตน แสงสียามค่ำคืนทาบทาถนนนี้คึกคัก มากมายไปด้วยผู้คนหลายเพศ หลายวัย และหลายเชื้อชาติ

25. "เจ็ญครี๊ว..ร้านนี้ไม่มีชาร์ต คนไทยเข้าได้ มีโชว์ด้วยนะพี่"

"พี่ๆ ร้านนี้มีโชว์ ..60 เท่านั้นพี่ "

"สนใจดูโชว์ เจ็ญทางนี้ครับ รับประกันว่าเด็ดจริง.. ไม่มีชาร์ตหรือพี่"

เสียงเรียกแข่งดังแข่งกัน มาจากหน้าร้านของบาร์ต่าง ๆ ในมือถือ

ป้ายบอกราคาให้ฝรั่งที่เดินผ่านไปมาอ่าน โดยไม่ต้องส่งภาษา กั้นการ

คิดเพี้ยน บางคนเดินตามนักเที่ยวไปจนสุดถนนเพื่อ เจ็ญชวนเข้าร้าน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้เฉพาะที่ศูนย์วิจัยและพัฒนาภาษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เด็กเรียกแขกคนหนึ่งแต่งกายสะอาด รั้งคาน้อยอย่างอ่อนน้อม
าให้กับฝรั่งและคนไทยที่เดินผ่านหน้าร้าน เชื้อเชิญให้เข้าบ้านร้าน
เงยหน้าขึ้นมาเป็น ไรฝรั่งและคนไทยตกลงเข้าบ้านบาร์ เขารีบแขก
คนใหม่ที่เดินผ่านอีก ด้วยใบหน้าที่มีความสุข ยิ้มแย้มอย่างชื่นบาน

เสียงจอบของแขกเรียกที่ตะโกนแข่งกัน, เสียงแม่ค้าที่
ขายของยังคงดังคละเคล้ากันไป ผู้คนเดินกันขวักไขว่ หากความสุข
เงินตราเพื่อดำรงชีวิตจากถนนสายนี้

ไรยืนมองแสงสีจากป้ายร้านต่าง ๆ ผู้คนที่เดินผ่านไปมา แล้วสุดท้ายใจ
เข้าอย่างช้า ๆ อย่างมีความสุข

ชีวิตใหม่ของไรเพิ่ง เริ่มต้นขึ้น.....



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อเสนอแนะและการแก้ไขบท



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิธีการเล่าเรื่อง

องก์ที่ 1 เปิดตัวละคร

ซีควนส์ที่ 1 "สินค้าบนถนน"

- ซีน 1 เปิดตัวละคร คือไอ้ ป๊อน และเด็กขายบริการในสังกัด
- ซีน 2 บอกสภาพความเป็นอยู่ของไอ้และป๊อน สาเหตุที่ป๊อนตาย

ซีควนส์ที่ 2 "จุดจบชีวิตเร่ร่อน"

- ซีน 3 เหตุการณ์ที่ป๊อนนอนตายในสวนลุม
- ไอ้เสียใจ Flash Back ไปเมื่อครั้งยังเด็ก ชีวิตที่เร่ร่อนของตน

องก์ที่ 2 ดำเนินเรื่อง

ซีควนส์ที่ 3 "เพื่อความอยู่ (เหตุการณ์ในอดีต)"

- ซีน 4 ชีวิตความเป็นอยู่ การติดกาว หาเงินและงาน
- ซีน 5 การหนีตำรวจ เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต
- ซีน 6 ป๊อนชวนไอ้ไปทำงานเป็นโสเภณีเด็กชาย
- ซีน 7 ไอ้ทำงานวันแรก ไม่รู้ว่าเป็นอาชีพอะไร แต่ไอ้ไปกับฝรั่ง
- ซีน 8 ไอ้ได้รู้ในตอนเช้า เขาได้เงินจากการขายตัว 1000 บาท

องก์ที่ 3 บทสรุป

ซีควนส์ที่ 4 "ตัดสินใจ" (เหตุการณ์กลับคืนสู่ปัจจุบัน)

- ซีน 9 ไอ้บอกลาเพื่อนที่นอนสงบนิ่งบนเก้าอี้ยาว ตัดสินใจเลิกชีวิตเร่ร่อน เริ่มชีวิตใหม่
- ซีน 10 ไอ้บอกให้เด็กในสังกัดหากินกันเอง เขาเลิกอาชีพคุมเด็กแล้ว

ซีควนส์ที่ 5 "เริ่มชีวิตใหม่"

- ซีน 12 ไอ้เป็นเด็กเรียกแขกหน้าร้านย่านพัฒนาพงศ์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื้อเรื่องจะ Flash Back ในตอนที่โอมมาพบป๊อนที่นอนตายในสวนลุม ความเสียใจจากการสูญเสียเพื่อนที่รัก ทำให้โอมย้อนนึกไปถึงอดีตเมื่อครั้งที่เป็นเด็กเร่ร่อนของตนที่ผ่านมา เขามีชีวิตที่เหมือนกับป๊อน และเมื่อมาพบจุดจบของป๊อนที่นอนตายอย่างโดดเดี่ยวเร่ร่อน ทำให้โอมอยากไปมีชีวิตที่ดีกว่า ไม่อยากมีจุดจบของชีวิตที่เหมือนกับป๊อน

ประเด็นหลักของเรื่องเน้นชีวิตที่ต้องเร่ร่อนของตัวละคร การหาเงินเพื่อความอยู่รอดและการขายตัว โดยจะ Focus ที่การขายตัวของเด็ก วิธีการเรียกแขก การคุมเด็กให้ขายบริการ

บทสรุปของเรื่อง คือเด็กเร่ร่อนที่เติบโตจนเป็นผู้ใหญ่จะมีอาชีพวนเวียนอยู่ในสังคมแบบนั้น ไม่มีสิ่งที่ดีที่สุด เนื่องจากความรู้ความคิด มีเพียงแต่การหาเงินเพื่อความอยู่รอด ไม่มีการเก็บเงินเพื่อวันต่อไป มีใช้ในแต่ละวันเท่านั้น สิ่งที่เขาคิดว่าดีอาจเป็นเพียงสิ่งที่ด้อยต่ำ ไร้ค่าของคนในสังคม ชีวิตที่เติบโตขึ้นจึงวนเวียนอยู่กับการขายตัว ลักขโมย ยาเสพติด การเป็นอาชญากร เป็นต้น ในย่านสลัมเด็กเร่ร่อนที่มีชีวิตดีขึ้นจะทำงานเป็น คนเรียกแขกเข้าร้าน ขายบริการทางเพศ ขายยาเสพติด คุมเด็กขายบริการ Door man หรือไม่กี่เดินโซ่วในบาร์ บทสรุปของเรื่องไม่ได้บอกถึงอาชีพการเรียกแขกหน้าร้านเท่านั้น แต่คุณจะสามารถคาดเดาได้ว่าจะต้องวนเวียนอยู่ในสังคมแบบนี้แน่นอน และเด็กเร่ร่อนคนอื่น ๆ ก็ยังคงจะต้องมีชีวิตที่เป็นแบบโอมและป๊อนเป็นปัญหาของสังคมที่ยากแก่การแก้ไข



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทภาพยนตร์ครั้งที่ 1



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เรื่อง เร่

THEME เด็กเร่ร่อนเป็นปัญหาของสังคม

PLOT เด็กชายโร่เป็นเด็กเร่ร่อนที่มีเพื่อนชื่อป้อน ไร่ชีวิตเร่ร่อนเมื่ออายุเพียง 12 ปี เหตุเกิดที่หัวลำโพง ไร่ใช้ชีวิตเร่ร่อนผกผันเข้าสู่กระบวนการค้าโรสเมณีเด็กชาย โดยป้อนเพื่อนสนิทเป็นคนแนะนำ ต่อมาได้เป็นคนคุมเด็กไร่ค้าประเวณี ป้อนได้เสียชีวิตลง เนื่องจากการเสพยาเกินขนาด ไร่ตัดสินใจเปลี่ยนอาชีพมาเป็นคนเรียกแขกเข้าร้านใน ย่านพัฒนาพงศ์ สิ่งที่เขาทำไปเป็นเพียงเพื่อให้มีชีวิตอยู่รอดไปในวันพรุ่งนี้เท่านั้น

SYNOPSIS ไร่เป็นชายหนุ่มอายุ 24ปี มีอาชีพเดินเร่เรียกแขกหน้าบาร์เกย์แห่งหนึ่งใน ย่านพัฒนาพงศ์ ในขณะที่เดินทางกลับบ้าน ระหว่างทางเขามองเห็นเด็กชายเร่ร่อนอายุประมาณ 13 ปี คู้ยหาเศษขยะในตอนกลางคืน ไร่หยุดยืนมอง ภาพเหตุการณ์ในอดีตในครั้งที่ยัง เป็นเด็กเร่ร่อน เกิดขึ้นตามลำดับ

ไร่วิ่งคู้ยขยะแถวสถานีรถไฟหัวลำโพง ไร่ป้อนเพื่อนสนิทสอนให้เขารู้จักใช้ ชีวิตแบบเด็กเร่ร่อน , กาว, บุหรี่, ยาเสพติดและสุดท้ายคือการขายตัวให้กับฝรั่ง โดยเข้า สังกัดเป็นเด็กกานคอนโทรลของไร่หมึก เมื่อโตขึ้นไร่ได้เปลี่ยนอาชีพมาเป็นคนคุมเด็กหน้า สวนลม ไร่ป้อนได้ตายลงเนื่องจากเสพยาเกินขนาด หลังจากที่ป้อนตายไร่เลิกอาชีพเป็นคน คุมเด็ก มารับอาชีพเรียกแขกหน้าร้าน จากนั้นเมื่ออาชีพเดินเร่ในบาร์เกย์แห่งหนึ่งใน ย่านพัฒนาพงศ์ บัดนี้ไร่มีชีวิตแบบเกย์เพราะสิ่งรอบข้างบังคับ

เสียงกระป๋องตกกระทบพื้น ไร่มองเด็กชายที่คู้ยขยะ เขาเดินเข้าไปหา รอบไหล่อย่างอ่อนโยน เด็กชายมองอย่างสงสัย ไร่ยิ้มชวนเด็กแล้วพาเดินไปตามถนน มือ ซ้ำงที่รอบไหล่สลับเสยลงไปที่ก้นเด็กชาย

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เนื้อเรื่องแบ่งตามวิธีการเล่าเรื่องดังนี้

ACT 1 เปิดตัวละคร

-Sequence 1 "ริมถนน"

-Scene 1 เป็นการเปิดตัวละคร คือโฮ เหตุการณ์ปัจจุบันที่โฮเป็นเกย์

-Sequence 2 "เร่ร่อน"

-Scene 2 เปิดตัวละครสำคัญ โฮกับป้อน เหตุการณ์ย้อนอดีต

ACT 2 ดำเนินเรื่อง(พัฒนาตัวละคร)

-Sequence 3 "เพื่อความอยู่รอด"

-Scene 3 บอกถึงชีวิตความเป็นอยู่ การหางานหาเพื่อความอยู่รอด

-Scene 4 การหนีตำรวจ เป็นส่วนหนึ่งของชีวิต

-Scene 5 ป้อนชวนโฮไปทำงานเป็นโสเภณีเด็กชาย

-Scene 6 โฮเริ่มทำงานวันแรก ไม่รู้ว่าเป็นอาชีพอะไร แต่เขาไปกับฝรั่ง

-Scene 7 โฮได้รู้ในตอนเช้า เขาได้เงินตอบแทน 1000 บาท

ACT 3 บทสรุป

-Sequence 4 "สินค้าบนถนน"

-Scene 8 โฮโตแล้ว มีอาชีพคุมเด็กชายบริการหน้าสวนลุม

-Scene 9 โฮป้อนตาย เนื่องจากเสพยาเกินขนาด โฮเลิกอาชีพคุมเด็ก

-Sequence 5 "เริ่มใหม่"

-Scene 10 โฮเป็นเด็กเรียกแขกเข้าร้าน หน้าบาร์ย้ายพัฒนาพงศ์

-Scene 11 โฮในปัจจุบัน เป็นคนเด่นในบาร์เกย์ เขาชวนเด็กชายไป

นอนด้วย วนเวียนเป็นวัฏจักร

SCREENPLAY

องก์ที่ ๑ เปิดตัวละคร

ซีเควนส์ที่ ๑ ริมถนน

ซีน ๑ ถนนย่านพัฒนาพงษ์ ประมาณตีสอง

เสียงจอบแฉกถนนย่านพัฒนาพงษ์เริ่มขาลงแล้ว โจ้เดินอย่างเหนื่อยล้าจากการทำงานตลอดคืน เสื้อผ้าที่ใส่ดูรุงรังและสิ้นเสียงจนปราคาญ โจ้ควักหน้าอกปลอมออกมาเอาตุ้มหูที่หนีบออก พร้อมกับเก็บผมที่ยาวสลวยลงกระเป๋าก้าวเท้าอย่างสบายอารมณ์มุ่งสู่ที่พักในซอยหลังสวน เด็กชายคนหนึ่งอายุราว ๑๓ ขวบ กำลังคุยขะในมุมหนึ่งของฟากถนนดูงพลาสติกที่สะพายบ่าดูเก๋ ๆ กิ่ง ๆ

"เด็กหัดใหม่" โจ้ยิ้มมุมปาก หยุดมองเหตุการณ์นั้น

ภาพเหตุการณ์ในอดีตหุดขึ้นเบื้องหน้าอย่างชัดเจน

ซีเควนส์ที่ ๒ เร่ร้อน

ซีน ๒ ด.ช. โจ้ ในอดีต (สถานีรถไฟหัวลำโพง)

โจ้กำลังคุยขะแถวชานชาลารถไฟ เสียงโห่ป้อนตะโกนเรียกมาจากตู้รถไฟ

"เฮ้ย..โห่โห่ บนนี้ไว้..ขึ้นมาเร็ว" โห่ป้อนกวันเมื่อเรียก

โจ้มองโห่ป้อนที่ชะเงว่หน้าจากตู้รถไฟที่กำลังรอล้าง เขาวิ่งกระโดดขึ้นรถไฟทันที

โจ้เก็บเศษขวดพลาสติกอย่างเงียบ ๆ ปลอຍให้โห่ป้อนแหกปากร้องเพลงอย่างสบายอารมณ์

"เงียบท่าไมวะ..แม่มีงเขาไม่กลับมารับหรอก ต้องอย่างงูนี้ไม่มีใครทิ้ง"

โห่ป้อนพูดกลางหัวเราะ

โจ้มองป้อนแล้วสายหัว "แม่กูเขามีเหตุผลไว้ย ไม่เหมือนพ่อมีง..เลวชิบ" โจ้พูดแตกคั้น

พร้อมกับเก็บกระป๋องใส่ถุง

"มีงเงียบไปเลย กูจี้เกียจพูดถึงมัน ยังไงกูก็หนีมาแล้ว" ป้อนถ่มน้ำลายลงพื้นอย่างไม่มีแยแส

"เอ่อ..กูมีของดีให้มีงลอง คินนี้มีงจะได้พบหน้าแม่" โห่ป้อนยิ้มหน้าระรื่น ร้องเพลงต่ออย่างสบายอารมณ์ โจ้มองป้อนอย่างสงสัย ว่าอะไรที่โห่ป้อนเรียกว่าของดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ที่ ๒ คาเนินเรื่อง (พัฒนาตัวละคร)

ซีเควนส์ที่ ๓ เพื่อความอยู่รอด

ซีน ๓ ในตู้รถไฟ กลางคืน

โจกับบ๊อนนอนเมากวในตู้รถไฟที่รอล้าง บ๊อนเอย์จึ้นทาตายความเงียบในขณะทีโจกำลังสูดกาจากถุงพลาสติก ตาเี่ยมเขากาลังฝัน

บ๊อน "เป็นไง..กูว่าแล้วมึงต้องชอบ"

โจ "หน้าแมงกูเริ่มชัดแล้ว ชัดกว่าเมือวานอีก..มึงดูสิ"

บ๊อนพยักหน้า "อืม..กูเห็นแล้ว พรุ่งนี้กูว่าจะไปทำงานใหม่ทา"

โจ "งานอะไรวะ"

บ๊อน "ไอ้หมึกมันชวน กูก็ไม่รู้หรอก"

โจมองหน้าบ๊อน ทั้งคู่หลับลงด้วยฤทธิ์กา

ซีน ๔

สะพานริมคลอง

เสียงเป่านกหวีดดังจึ้น ท่ามกลางความเงียบยามค่ำคืน โจกับบ๊อนสะดุ้งตื่นเมือได้ยินเสียงนกหวีดของตารวจรถไฟ

"ไอ้หัวบิงบองไล่จับพวกเรากอีกแล้ว..หนีไวย" ไอ้บ๊อนกระชิบพร้อมกระโจนออก

ทางหน้าต่างรถไฟ มีโจวิ่งตามไปติด ๆ

ทั้งสองวิ่งไปนอนเมากวต่อที่ริมคลองใต้สะพาน เสียงหัวเราะอย่างสนุกสนานบึงบอกถึงความเคยชินกับเหตุการณ์

"ങงชิบ..ไอ้พวกนี้จับกูไม่ได้อยู่แล้ว..ครัยมันจะ เก่งเหมือนกู" ไอ้บ๊อนกอดอกอย่างภูมิใจพร้อมกับหัวเราะ

"เออ..มึงเก่ง" โจปรบมือให้ไอ้บ๊อน

"กูว่าจะพามึงไปนอนแถวสววมลุม" ไอ้บ๊อนเอย์ขณะนอน

"อยู่แถวไหนวะ กูไม่เห็นรู้จัก" โจถามอย่างสงสัย

"มึงจะรู้จักได้ยังไง กูเห็นมึงอยู่แต่แถว ๆ นี้ ไม่ไกลหรอกเดินไปแปบเดียว"

โจ "ทาไมวะ หลับแถวนี้ก็ติดอยู่แล้ว เดินให้เมือย.."

บ๊อน "ที่นั่นนะดีกว่า เยอะ ตารวจมันไม่จับ มึงจะนอนขนาดไหนก็ได้"

โจ "ขอกาวกูอีกหน่อยสิ หมดแล้ว..เดี๋ยวมักุหาย"

บ๊อน "อ๊ะ...จ้จ้อจริงมึง"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูผู้สอนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

คืน ๕

สวนลุม ตอนสาย ๆ

ร้อนนอนเมากาวอยู่ที่เก้าอี้ยาวในสวนลุม บรรยากาศร่มรื่นร้อนนอนอย่างสบาย

"เฮ้ย..ไอ้จ๊อ มานอนเมมาแต่ตรงนี่เอง กุหาแทบตาย" ไอ้ป๋อนทำเอาตะโกน

เรียกเสียงดังทำลายบรรยากาศขวยฝันของจ๊อ

"ไอ้ป๋อน" จ๊อลุกขึ้นนั่งอย่างรวดเร็ว "มึงหายไปไหนมาวะตั้ง ๒ วัน

ไอ้โหดงะห่อเอียงมึง"

ไอ้ป๋อนหมุนตัว พลางชูแบงค์สีม่วง ๒ ใบขึ้นมาอย่างเรงร่า

จ๊อ "มึงไปทำอะไรมาวะ"

ป๋อน "ไอ้หมึกมันให้กูไปกะฝรั่ง นี่ไงเงินตั้งพัน"

จ๊อ "ไปกะฝรั่ง ทำอะไรวะ แล้วมึงพูดฝรั่งได้หรือ"

ป๋อน "กูก็ใช้มีอาบัสสิ" ไอ้ป๋อนทำท่า "มึงคิดดูเกี่ยวกับไกล กินก็อิ่ม แถมเงินดีมีงานมีะ"

จ๊อ "สนใจสิ ใจครวะจะไม่สน"

ไอ้ป๋อนตบไหล่จ๊อ "เออ พู้งมึงไปหาไอ้หมึกกะกู" "วันนี้กูรวย กูเลี้ยงมึงเอง"

ทั้งสองเดินกอดคอกันร้องเพลงอย่างสนุกสนาน

คืน ๖

โรงแรม

จ๊อกินอาหารไม่ยั้ง รสเหล้าอันอ่อนนุ่ม รอยยิ้มของฝรั่ง ๒ คนที่อ่อนโยน เขาลูบหัวจ๊อ อย่างแผ่วเบา... เขาเหมือนเมื่อแม่ บางคราวที่เปลือมือข้างนั้นก็เสียวไปลูปก่อน แต่จ๊อก็ไม่นึกเฉลียวใจ จ๊อเอนกายลงบนพูกุ่ม

เสียงหัวเราะของฝรั่งสีกัดกันในล้าคอ จ๊อยิ้มรับหลับตาลง

"แม่จ๋า จ๊อเหนื่อยเหลือเกิน" จ๊อพึมพำแล้วหลับลงสนิท

คืน ๗

ในห้องโรงแรม ตอนเช้า

แสงแดดส่องเข้ามาจากหน้าต่าง ฝรั่งสองคนไปแล้ว เสื้อผ้าถูกถอดกองอยู่ข้างเตียง ร่างเปลือยของจ๊อถูกผ้าห่มคลุมอยู่ จ๊อขยับตัวเพื่อบิดขี้เกียจแต่รู้สึกเจ็บแปลกที่ก้นเอื่อมมือไปลูบดูทันทีแล้วจ๊อต้องสะดุ้งเกร็ง เมื่อพบรอยดลอกที่ออกฤทธิ์ปวดแสบเสียดสีคล้ายเหล็กขี้อยู่ เขาเอื่อมมือไปหยิบแบงค์สีม่วง ๒ ใบที่วางอยู่ข้างหมอน นั่งเงยหน้าตาไหลออกมาอย่างช้า ๆ บรรยากาศเงียบสงบจ๊อนิ่ง เสียงในใจดังอื้อจนตาลาย

"แม่..." จ๊อเอ่ยเรียกแม่เบา ๆ เสียงหัวเราะดังขึ้น หน้าตาที่ไหลหยุดลง จ๊อทำ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

องค์ที่ ๓ บทสรุป

ซีควีนส์ที่ ๔ สิ้นคำบนถนน

ซีน ๘ ริมถนนหน้าสวนลุม ตอนกลางคืน (โธ่โตแล้วอายุประมาณ ๒๐ ปี)

"Holl, You like boy, You sleep with boy"

เสียงโธ่ตะโกนเรียกแซกดังขึ้นแข่งกับเสียงจอแจของเด็กในสังกัด โธ่ชักมือเรียกแซก แล้วชี้ให้เด็กในสังกัดออกไปกะฝรั่ง โธ่ป้อนเดินอย่างอิดโรยมาหา

"โทรมขิบ..เลยมึง" โธ่มองป้อนอย่างเบื่อหน่าย

โธ่ "กูบอกมึงแล้วว่าอย่าอึดยามาก เดียวก็ตายหกรอก" โธ่มองเพื่อน แต่มือยังคงกักเรียกแซกที่มีอยู่อีกพักถนน

ป้อน "เรื่องของกู เงินก็เงินกู ตัวก็ตัวกู รีว่าตัวของมึง" โธ่ป้อนหัวเราะอารมณ์ดีเดินมานั่งข้าง ๆ โธ่

โธ่ "ระวังนะมึง ทำเป็นเล่น โทรมมากเดียวก็ไม่มีแรงหากินหกรอก"

ป้อน "เออ..กูรู้ ว่าแต่มึงเถอะ มีอีกมีะ กูขอขมก่อน"

โธ่โยนหลอดยาให้ป้อน มันรับพร้อมกับเดินหายเข้าไปในสวนลุม โธ่มองป้อนสายหน้าอย่างระอา ก่อนที่จะตะโกนเรียกลูกค้

โธ่ "You sleep with boy"...

ซีน ๕ สวนลุม เข้าตรู

โธ่ป้อนนอนหลับตาพร้อมบนเก้าอี้ม้ายาว โธ่เดินเข้าไปปลุก เห็นกระป๋องกาวตกอยู่กับพื้น หลอดใส่ผง กระจายอยู่ข้างตัวโธ่ป้อน

"เฮ้ยตื่น..ทำไมหากินมั่งสิรวัย" โธ่ใช้เท้าเขย่าเก้าอี้

เจียบ..ไม่มีเสียงตอบ โธ่ป้อนยังคงนอนนิ่ง

"กูบอกให้มึงตื่น เดียวก็ถูกจับเข้าคุกหกรอก ของหล่นเกลื่อนเชียวมึง"

โธ่เห็นป้อนยังคงนอนนิ่ง ร่างพอมจื๊ยาของมันยังคงหลับตานิ่ง เขาเริ่มหน้าเสียว ก้มลงฟังเสียงหัวใจมือเอื้อมไปอังจุก โธ่ชักมือกลับ ถอยหลังออกช้า ๆ ไม่มีเสียงสะอื้นแต่หน้าตาไหลช้า ๆ

"กูรักมึง..รักมากกว่าแม่กูอะอีก...เพราะมึงไม่เคยทิ้งกู"

โธ่เก็บยาที่หล่นเกลื่อนกับพื้นเข้ากระเป๋า เดินหันหลังกลับ ทิ้งโธ่ป้อนไว้กับเก้าอี้ยาว มันยังคงหลับตามยิ้มอยู่อย่างนั้น

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ซีคอนส์ที่ ๕ เริ่มใหม่

ซีน ๑๐ หน้าร้านบาร์ในซอยพัฒนาพงษ์

โร้ "เชิดครับ ร้านนี้ไม่มีชาร์ต... เชิดพี่ มีโชว์ด้วยนะพี่"

โร้ยื่นเรคัง เรียกแขกหน้าบาร์ มือถือป้ายบอกราคาเป็นภาษาอังกฤษ ทำทางขยับจันแข็ง หัวหน้ามอง
โร้ชื่นชม

หัวหน้า "ขยันดีนี่โร้ สนใจเดินโชว์เรียกแขกไหม"

โร้ "ยังงั้นแหละพี่"

หัวหน้า "ก็ไม่มีอะไร แค่อัดตัวสวย ๆ มีจริตหน่อย..เงินดีนะน้อง"

โร้ "แต่งตัวสวย ๆ เหรอ" โร้ทวนคำพูดก่อนพยักหน้า

ซีคอนส์ที่ ๖ วงเวียน

ซีน ๑๑ ถนนย่านพัฒนาพงษ์ เหตุการณ์ปัจจุบัน

.. เครื่อง...

เสียงกระป๋องตกกระทบพื้น โร้สะดุ้งตื่นจากความทรงจำในอดีต ก้มมองตัวเองแล้วยิ้มสาย
ตาจ้องมองไปยังเด็กชายที่กำลังคู่กันขยับ

โร้ "พี่..ใครจะเก่งเท่าชั้นแหละ..ใช่ไหมไอ้ป๋อน"

โร้ทำเอวอย่างมีจริต เดินเข้าไปหาเด็กชาย ตรงเข้าไปโอบไหล่ เด็กชายมองโร้อย่างสงสัย
โร้ยิ้มอย่างอ่อนโยน

โร้ "ไปกะพี่ไหม"

เด็กยิ้ม "ไปไหนพี่"

โร้ "ไปเที่ยว เดี่ยวพี่มีงานให้ทำ"

เด็กชาย "งานอะไรพี่"

โร้ "ก็..ไม่ทำอะไร ไปกะพี่ก่อน เดี่ยวพี่จะบอก"

เด็กชายพยักหน้า ก่อนจะวางถุงพลาสติกที่มีกระป๋องอยู่ลง มองดูอย่างเสียตาย โร้โอบไหล่พา
เด็กเดินไปตามถนน..มือข้างที่โอบไหล่ลูบลงไปที่ก้นเด็กชาย..

ข้อเสนอแนะและการแก้ไขบท



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแก้ไขบทภาพยนตร์จากครั้งที่ผ่านมา แยกเป็นการเปลี่ยนแปลงดังนี้

1. หามทสรูปาให้เรือ่ ว่าจะตัดสินอย่างไร เมื่อป้อนตาย
 - ตาเนนชีวิตที่เหมือนป้อน คือเป็นคนขายยาเสพติดต่อไป โดยที่ยังคุมเด็กอยู่
 - บุคลิกที่เปลี่ยนไป จากเด็กที่เงียบขรึม เรียบร้อย จนกระทั่งโตเป็นวัยรุ่นที่มีความก้าวร้าว กร้านโลก เปลี่ยนไปตามสภาพแวดล้อมที่บังคับ
 2. การใช้ Form เปิดในการเปิดฉากแต่ละฉาก คือ เป็น Form ที่เห็นเหมือนนำตั้งใจ โดยใช้อารมณ์ที่ออกมาเป็นเพียงการถ่ายภาพขาวเน้นความสดของภาพ ตัวอย่างเช่น ฉากเปิดหัวลำโพง และพัฒนาพงศ์ มีการใช้กล้อง Hand Held เหมือนการถ่ายด้วยกล้อง Candid การใช้ภาพต่าง ๆ ตัดเข้ามาสลับเพื่ออบบรรยากาศของสถานที่นั้น ๆ
- Concept ของภาพ คือ การเฝ้าดูเหตุการณ์จริง ภาพจะสดเหมือนเหตุการณ์ข่าว
3. ข้อขัดแย้งที่เพิ่มเติม คือ
 - เด็กนสั้งกััดเริ่มเปลี่ยนไปเมื่อป้อนไม่อยู่
 - เด็กอยากได้ยา ถ้าไม่มีจะไปอยู่สังกััดอื่น โดยเร่รู้ข่าวจากจ้
 - เร่ต้องขายยา เพื่อความอยู่รอดถึงจะคุมเด็กอยู่
 4. เนื้อเรื่องแบ่งเป็น 4 Sequence ดังนี้
- คือ 1. สิ้นค้าบนถนน เป็นช่วงที่เปิดาให้เห็นวิธีการค้าประเวณีเด็กขาย
2. จุดจบชีวิตเร่ร้อน ผลของเรื่องคือเป้าหมาย
 3. เพื่อความอยู่รอด สิ่งที่ตัวแสดงต้องทำ ผลักดันให้เกิดเรื่องราวต่าง ๆ
 4. ตัดสินใจ เร่ตัดสินใจที่จะตาเนนชีวิตเพื่อความอยู่รอด การขายยาแทนป้อนเพื่อที่จะได้คุมเด็กต่อไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

THEME เด็กเร่ร่อนเป็นปัญหาของสังคม

PLOT โอ้เป็นเด็กเร่ร่อน หลังจากที่โดนแม่ทิ้งได้ใช้ชีวิตเร่ร่อนกับเพื่อนรักที่ชื่อป้อน ต่อมาป้อนได้เสียชีวิตลงเนื่องจากการเสพยาเสพติดมากเกินไป โอ้ต้องดิ้นรนต่อสู้เพื่อความอยู่รอดของชีวิต สุดท้าย เขาต้องมีอาชีพที่ดำเนินรอยตามป้อน นั่นคือการขายยาเสพติด นอกเหนือจากการคุมเด็กขายบริการ ชีวิตโอ้ได้วนเวียนอยู่อย่างนั้นไม่ต่างเด็กเร่ร่อนคนอื่น ๆ

SYNOPSIS โอ้อายุประมาณ 18 ปี มีอาชีพเป็นคนคุมเด็กให้ขายบริการแก่ฝรั่งหน้าสวนลุม ตอนกลางคืน มีเด็กในสังกัดถึง 8 คน โดยมีโอ้ป้อนเป็นเพื่อนร่วมสังกัด ป้อนเป็นคนเหลวไหล ตัดยาจนไม่ยอมทำงาน คืนนั้นป้อนได้รับยาจากหมึกที่ย่านพัฒนาพงษ์ และเข้าไปนอนเมายาที่สวนลุม หายเจียบไปทั้งคืน

ในตอนเช้าโอ้พบป้อนนอนหลับอยู่บนเก้าอี้ยาวในสวนลุม โอ้เข้าไปปลุกแต่ก็พบว่าป้อนได้ตายเสียแล้ว เนื่องจากเสพยาเกินขนาด โอ้เสียใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เขามองใบหน้าของป้อนที่นอนหลับตาพริ้ม การสูญเสียเพื่อนรักทำให้ภาพเหตุการณ์ต่างๆในอดีตเกิดขึ้นตามลำดับ

(เหตุการณ์ในอดีต) เด็กชายโอ้วิ่งคู่ชชะแฉะสถานีรถไฟหัวลำโพง ป้อนสอนให้เขารู้จักใช้ชีวิตแบบเด็กเร่ร่อน กาว บุหรี่ และยาเสพติด คืนหนึ่งป้อนชวนให้โอ้ย้ายไปนอนเมากาวแถวสวนลุมเพื่อหนีตำรวจที่คอยจับเด็กเร่ร่อนเข้าสถานกักกัน ต่อมาโอ้ได้รู้จักอาชีพใหม่คือการขายตัวให้กับฝรั่งโดยป้อนเป็นคนแนะนำ ทั้งสองเข้าสังกัดของโอ้หมึก โอ้รู้จักการขายตัวตั้งแต่บัดนั้น

(เหตุการณ์กลับสู่ปัจจุบัน) โอ้มองใบหน้าป้อนก่อนบอกลาเพื่อน เขาต้องตัดสินใจเลือกระหว่างการเริ่มต้นชีวิตใหม่ โดยที่ไม่มีป้อนกับชีวิตที่จุดให้เขาต่ำลงกว่าเดิม โอ้คิดหนักถึงคำพูดของป้อนที่ว่า "สักวัน...มึงก็ต้องเป็นเหมือนกู" ต่อมาโอ้ติดยาเสพติดแบบฉีดยาเข้าเส้น แรงบีบบังคับจากเด็กในสังกัดที่ไม่มียาแล้วตีตัวออกห่าง ไม่ยอมขายบริการ ทำให้โอ้ขาดรายได้ยังชีพ เขาจึงตัดสินใจขายยาแทนป้อน

เลือกที่จะมีชีวิตต่ำลงกว่าเดิมเพื่อความอยู่รอดชีวิตของโอ้มีจุดจบเหมือนกับป้อนและเด็กเร่ร่อนคนอื่นๆในสังคม

- เหตุผลในการตั้งชื่อเรื่องว่า "เร่"

ความหมายของคำว่า "เร่" ตามพจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน

เร่ เป็น คำกริยา

หมายถึง เตรี, เดินไปเดินมา อย่างไม่มีจุดหมาย

เร่รอน, เร่ร้าย เป็นคำกริยา

หมายถึง เทียวเตรไปไม่เป็นกำหนดที่ทาง

ชื่อเรื่อง เร่ จึงหมายถึง การเตรไปมาอย่างไม่มีจุดหมายไม่มีทิศทาง

- ลักษณะการเปลี่ยนแปลงบทบาทยนตร์ในครั้งนี้

1. การใช้ OPEN FORM ในการเปิดเรื่องเปิดฉากสำคัญ แทนการใช้ภาพ PAN จากหน้าพัฒนาที่ยังหน้าสวนลุม ซึ่งเป็นไปได้ยากมาก จึงใช้ภาพกว้าง ๆ จากสถานที่ต่าง ๆ ของกรุงเทพแล้วค่อย ๆ แคมลงจนมาถึงหน้าสวนลุม ซอกมุมเล็ก ๆ มุมหนึ่งของสังคม
2. การเน้น อารมณ์ของโธ่ให้ชัดเจนมี Charactor ที่ชัดเจน คือเป็นคนเงียบกร้าวร้าวแฝงด้วยความอ่อนโยน เมื่อโตขึ้นมีบุคลิกที่เปลี่ยนไปหลังจากบ๊องตาย
3. การสื่อให้เห็นผลหลังจากที่บ๊องตาย โธ่ติดยานที่สุด มีการฉีดยาเข้าเส้นเหมือนบ๊อง Flash Back ให้เห็นตอนที่บ๊องฉีดยาเข้าเส้น และโธ่ยืนยันว่าจะไม่มีชีวิตเหมือนบ๊อง แต่เมื่อบ๊องตาย โธ่เปลี่ยนไปและเขาก็กลับมีชีวิตที่ไม่ต่างจากบ๊องเลย ซึ่ง Climax ของเรื่อง คือ
 1. ช่วงที่ โธ่พบบ๊องตายในสวนลุม
 2. โธ่ Flash Back ไปตอนที่บ๊องทนายว่าตนต้องมีชีวิตเหมือนบ๊อง นำไปสู่การตัดสินใจ "ขายยา"
4. การขายยาเสพติดใช้การส่งของที่อื่น ไม่ส่งโดยตรงจากตัวหมึกกับบ๊อง โธ่หมึกบอกว่า "ไปเอาที่นั่น...ที่เดิม" โดยของจะอยู่ที่เสาไฟฟ้า นับไปต้นที่ 3 อยู่ในช่องเสาไฟเป็นห่อกระดาษสีแดงเล็ก ๆ 3-4 ห่อ
5. เพิ่มบทให้กับจี้เด็กในสังกัด ให้มีผลต่อเรื่องมากขึ้นและชี้ให้เห็นว่า จี้ก็ยังมีชีวิต

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์และสงวนสิทธิ์ในข้อมูลทั้งหมด ไม่ให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

6. เน้นการให้คำศัพท์เฉพาะของเด็กเร่ร่อนมากขึ้นมากกว่าเดิม

<u>EX</u> หยิบของ	=	ขโมยของ
พ่อมึง, ไอ้หัวมึงปอง	=	ตำรวจที่คอยไล่จับเด็กส่งสถานสงเคราะห์
เฮพี่เฮฟ	=	การแต่งตัวแบบขาด ๆ กางเกงยีนส์ขาด ๆ ใส่แว่นตาดำ มีสร้อยคอ
บ้านกันแม่, แทะกันแม่	=	การนำกาวเทลงในฝ่ามือข้างหนึ่ง กาวไว้ โดยเอานิ้วอีกข้างหนึ่งสอดเข้าไปแล้วหมุน ไปมา ถ้าเร็วมากกาวระเหยของกาวจะมาก ทำให้ดมกลิ่นได้รุนแรง
ของ	=	สิ่งเสพติดทุกชนิด โดยเฉพาะเฮโรอีน
เล่นของ	=	การซื้อขายเสพติดชนิดดี
กินเมล็ด	=	การซื้อขายเสพติดชนิดเม็ดกินแล้วมีเมฆ

คำศัพท์ที่ได้ก๊อץ เรียกแขก

- EX
1. Hello, You like boy, You sleep with boy
 2. You me go sleep
 3. ซูนั่ว 5 นั่ว = five hundred bath เป็นต้น

7. การจบเรื่อง

จบที่โธ๊ยังเป็นคนคุมเด็กต่อไป ดิดยาเสพติดชนิดดีเข้าเส้นเหมือนบ๊อง และดำเนินชีวิตเหมือนบ๊อง คือการรับซื้อขายเสพติดกับโธ๊หมึก

จีนจบเป็นตอนที่โธ๊ไปรับยาจากโธ๊หมึก โดยไปเอาของที่เสาไฟฟ้า ภาพค่อย ๆ กว้างขึ้นจากโธ๊ เป็นถนนที่มีรถวิ่งไปมา เห็นถนนพ่นพงส์ ดึกสูง ๆ แสงสยามราตรี แล้วค่อย

FADE OUT จบ

การเปลี่ยนแปลงของเนื้อเรื่อง แบ่งออกเป็นดังนี้

(อดีต) Sequence 2

1. ไร้อะเคยมาส่งยาให้กับป๊อน ครั้งแรก ในครั้งที่ทั้งสองยังเป็นเด็ก ท้ากให้ไอ้หมึก รู้จักคุ้นเคยกับทั้งสองเป็นอย่างดี รวมทั้งไร้อะและป๊อนอยู่ในสังกัดของไอ้หมึกด้วย

(ปัจจุบัน) Sequence 1

1. ไร้อะเป็นคนให้ยาแก่เด็กในสังกัด เมื่อต้องไปกับแขก
2. ไอ้ป๊อนยังคงขายยาอยู่โดยรับยาจากไอ้หมึก เขาไม่ค่อยสนใจเรื่องการคุมเด็ก แต่มีหน้าที่แจกยาให้บ้าง เพื่อที่เด็กในสังกัดจะได้ไม่ม่ายเมื่อต้องไปกับแขก

Sequence 3

1. ไร้อะตัดสินใจขายยาแทนป๊อน
2. ไร้อะเสียใจที่ป๊อนตาย แต่เขาไม่รู้สึกละอายใจอะไรเลย และเขายังคงทำงานต่อไปได้
3. เพิ่มตัวละครที่มีผลต่อเรื่อง คือ ไอ้จี้ ซึ่งเป็นตัวบอกเหตุการณ์ต่างๆในตอนจบเรื่อง
4. ในตอนแรก(ขึ้น 11) คนดูอาจคิดว่าไร้อะไปทำงานในพัฒนาพงศ์ แต่ไม่ใช่ ไร้อะไปรับยาจากไอ้หมึกเพื่อไปขาย

จุดพลิกผันของเรื่อง คือ ไร้อะเห็นป๊อนตายแล้วเขารู้สึกเสียใจ จนเหตุการณ์ Flash Back ไปเมื่อครั้งยังเด็ก เขารู้จักการเร่ร่อน ขายตัว ลักขโมยและขายยาเสพติด เขาจึงตัดสินใจที่จะห่างจากเพื่อนของเขา เขาคิดได้ว่าการเร่ร่อนหรือพฤติกรรมต่างๆนั้นไม่ดีแต่ เขาก็ยังคงทำอยู่ เพื่อชีวิตที่อยู่รอดต่อไปในวันข้างหน้า

บทภาพยนตร์
เรื่อง "เร่"

Sequence Title เปิดเรื่อง

ตัวหนังสือรายชื่อผู้แสดงและทีมงานสีขาว ปรากฏขึ้นบน
ภาพดำ มีเสียงประกอบตอนท้ายเมื่อจบเพลงมีชื่อเรื่อง
ปรากฏขึ้นบนจอ เสียงบรรยายภาครวังกังเข้ามาพร้อมกับ
เสียงออฟซันของโอ้ ชื่อเรื่องค่อยๆ

FADE OUT

ACT ที่ 1 เปิดตัวละคร

Sequence ที่ 1 สิ้นค้าบนถนน

ฉากที่ 1 ภายนอก/ริมถนนด้านหน้าสวนลม/กลางคืน

1. ELS. เปิดฉาก ดึกสงัด แสงสียามค่ำคั่นแถวๆ ถนนสีลม CUT
2. LS. ถนนมีรถวิ่งไปมา บนถนนสีลม CUT
3. LS. ด้านหน้าซอยพัฒนาพงษ์ PAN ไปเห็นผู้คนเดินกันจอบแจ CUT
4. LS. ถนนด้านหน้าสวนลม PAN ไปยังริมฟุตบาทเห็นโอ้กำลังโบกมือเรียกแขก CUT
โอ้ (ออฟซัน)
"Hello, You like boy, Hey..Hey..You
sleep with boy"
กล้อง PAN มาหยุดที่โอ้ โอ้โบกมือให้ฝรั่งที่เดินผ่าน
ไปมาบนถนน ฝรั่งที่เดินผ่านหันมามองโอ้ CUT
5. LS. โอ้เดินข้างถนนเข้าไปพบกับฝรั่งด้วยภาษามือ ชูมือ
5 นิ้ว ฝรั่งส่ายหน้าไม่สนใจ เดินจากไปโอ้ยกไหล่
เดินข้ามกลับมาฝั่งเดิม
กล้อง PAN จากโอ้ที่กำลังวิ่งข้ามถนนมายังเด็กใน
สังกัดที่นั่งอยู่ริมฟุตบาท ห่างเป็นระยะๆ โอ้วิ่งมา

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- นั่งริมพตบาซ
เสียงบรรยาภาศ, รถวิ่ง, เด็กๆ คุยกัน CUT
6. LS. ฝรั่งเศสอายุประมาณ 40 ปี เดินอีกฟากถนน ชลอฟีเท้า
เมื่อผ่านกลุ่มเด็ก CUT
7. MS. โธโบทมือให้กับฝรั่งเศส รีบวิ่งเข้าไปทักทาย อย่างยินดี CUT
8. MS. โธวิ่งเข้าเฟรม พุดคุยกับฝรั่งเศส ชู 5 นิ้ว แล้วชี้ไปที่
เด็กในสังกัด ฝรั่งเศสพยักหน้า โธโบทมือเรียกเด็ก CUT
9. MS. เด็กในสังกัดชี้นิ้วเข้าหาตัว เพื่อให้แน่ใจว่าเป็นตน
ลูกชั้นเดินข้ามถนนมาหาฝรั่งเศส กล้องกว้างออก ฝรั่งเศส
โอบไหล่ จับกันเด็กแล้วพาเดินออกเฟรมไป CUT
10. MS. โธหีบสมุดออกมาจากเสื้อ จดบัญชีแล้วทำทำนบนิ้ว
โธ (พุดเบาๆ)
"ไอ้ก. .คนที่ 2 ของคินนี้"
ป้อน (ออฟชั่น) ตะโกน
"ไอ้ไอ้..ไอ้ไอ้ว๊วย"
CUT
11. LS. ป้อนเดินข้ามถนนมา ควักขาออกมาจากกระเป๋
กางเกง ตะโกนเรียกไอ้
ป้อน
"เฮ้ยโทชวะ..เข้าไปหน่อย"
ป้อนหีบเมล็ดท็อฟฟี่ออกมาแล้วยิ้ม เดินไปที่กลุ่มเด็ก
ในสังกัดออกเฟรม CUT
12. MS. ป้อนเดินไปหาเด็กๆ หีบท็อฟฟี่แกะออกเพื่อจะแจก
ห่อยาตกพุน เพราะป้อนสะกดชุดตัวเอง
ป้อน (อุทาน)
"ไอ้ะ! โธว๊วย..หล่นอีกกู"
CUT
13. MS. โธมองป้อนแล้วหัวเราะ
โธ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- "สมน้ำหน้า...อะไรวะนั่น"
- CUT
14. MS. มุมกอดมือป้อน เก็บป้อนท็อฟฟี่ที่ตกกระจายบนพื้น
กลิ้งองกิลด์ขึ้นตามป้อน
- ป้อน
"เหล่าแห่ง...ของใหม่"
ป้อนเดินแจกเด็กๆ
ป้อน
"อะน้อง ฟี้ให้พอเป็นพิธี"
- CUT
15. MS. เด็กคนหนึ่งเข้ามาหา สะกิดป้อน ป้อนหันไปมอง
- ป้อน
"อะไรวะ ไอ้ต้อม"
ต้อม
"พี่ป้อน มีแบบกินเม็ดมึงอะเปล่าๆ"
- CUT
16. IS. ป้อนยิ้มตอบ
- ป้อน
"มีสิวะ...แต่มึงต้องจ่าย ไม่มีฟรี"
ต้อมยิ้มตาเป็นประกาย
ต้อม
"ได้พี่...ฉันเอา 5 เม็ด"
ป้อน
"เออ...พรงี้นะมึง อย่าลืมนะ!...อะกูให้"
ป้อนส่งเหล่าแห่งให้ต้อม ต้อมรีบรับแล้วเดินกลับไป
ไปหนึ่งที่ ป้อนล้มลงนอนริมฟุตบาท
- CUT
17. MS. โธ้มองป้อน ที่ล้มตัวนอน ทำหน้าไม่พอใจ เรียกให้
ช่วยทำงาน
- โธ้ (ตะโกน)
"เฮ้ย ไอ้ป้อน...มาถึงก็นอน เขี้ยวมึง...แล้วไหนของ
กูหละ"
- CUT
18. MS. ป้อนมองโธ้อย่างล้อเล่น
- ป้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- "โธ่เอ๊ย... กูคิดถึงมึงจะไม่เอา...อะ"
- ป้อนยื่นบุหรี่ยัดใส่ให้โธ่ 2 ตัว
19. MS. โธ่รับบุหรี่ยัดจากป้อน
- โธ่
- "ไม่เอาให้โง่... เงินกูก็จ่ายแล้ว"
- โธ่เท้าเอวมองมาที่ป้อน
- โธ่
- "แล้วมึงไม่คิดจะช่วยกูเรียกแขกเลขวิวะ... แม่ง
นอนอีก"
20. MLS. โธ่ป้อนนอนสูบบุหรี่ยัดใส่อย่างสบายอารมณ์ ไม่สนใจที่โธ่พูด
21. MS. โธ่มองป้อนอย่างระอา สายหน้าอย่างรวดเร็ว แล้วหันหลังกลับไปกวักมือเรียกแขกต่อ DEEP FOCUS เห็นบรรยากาศของถนนด้านหน้า สวมลมตอนกลางคืน โธ่โบกมือไปมา เสียงโธ่ตะโกนค่อยๆ ดังขึ้นแล้ว เปาลง
- "You like boy..."
- ฉากที่ 2 ภายนอก/ในสวนลม/เย็นๆ เกือบค่ำ
22. MS. โธ่นอนหันหน้ามองออกไปข้างนอกศาลา ในมือถือบุหรี่ยัด
- โธ่
- "โธ่สิมันบอกว่า ช่วงนี้หาแขกยาก เงินก็ได้น้อย"
- โธ่สูบบุหรี่ อัดเข้าปอดแล้วถอนหายใจ
23. MS. ป้อนนอนสูบบุหรี่อย่างสบายอารมณ์ ไม่ใส่ใจกับคำพูดของโธ่
- ป้อน
- "กบอกมึงแล้ว ว่าใช้เก็บ 50/50 มึงก็ไม่เชื่อ"
- ป้อนพูดพร้อมกับหันมาขอความเห็นด้วยจากโธ่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

24. MS. ที่ไอ้พัยกหน้าเห็นด้วย ลูกชั้นหนึ่ง
ไอ้
"จริงของมึง กูว่าจะหาเด็กอีก ริไม่ก็ให้มันเรียก
แตกกันเอง"
ไอ้หันมาที่ป้อน ซึ่งนอนหันหลังให้
ไอ้
"ว่าแต่มึงเถอะ พรุ่งนี้อย่าลืมของห่อ ไอ้พวกนั้น
มันซึกเรื่องมากแล้ว"
ป้อน (ออฟซิ่น)
"เออน่า มึงนี่รู้จ้จจริงโว้ย"
ไอ้มองป้อนอย่างเอือมระอา ซึกจน
ไอ้
"ท่าไม.. กูบอกมึงมันผิดตรงไหน.. ถ้ามึงไม่มีของ
กูจะคุมอยู่ได้ไง"
CUT
25. MS. ป้อนเกาหัวรีบพูดตัดบท โดยไม่หันไปมองไอ้
ป้อน
"เออ.. เออ คินนูกูเอาให้ละกัน กูว่างจะนอน
แล้ว"
ไอ้
"มึงนี่ คุชอะไรไม่ค่อยได้เลย ท้าว..ว..เออ กู
ก็ง่วงวะ"
ไอ้ล้มตัวนอน ป้อนนิ่งไม่ตอบ ทั้งคู่หลับพร้อมกัน
CUT
26. INS. ภาพกว้าง ถนนยามค่ำคื่น รถวิ่งไปมา แสงไฟ
ตามถนนเปิด
CUT
27. LS. บรรยากาศเริ่มมืดลงของสวนลุม PAN มาที่ไอ้ลูก
ชั้นต้นด้วยความงัวเงีย หันซ้ายขวาแล้วมองป้อนที่
หลับอยู่ จึงลุกขึ้นปลุก
ไอ้
"เฮ้ย.. ต้น.."
ไอ้ตะโกนเรียกเจียบ ไม่มีเสียงตอบ ไอ้ป้อนไม่
ยอมตื่น
CUT
28. MS. ไอ้มองป้อนอย่างระอา จึงลุกขึ้นยืนใช้เท้าเขี่ยให้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ป้อนต้น

โอ้

"เฮ้ยต้นไว้ย... ไร่ป้อน"

ป้อนสะดุ้งตัวหันมามอง เกาหัวแล้วลุกขึ้นเดินตาม

โอ้ออกจากศาลา

กลองค่อยๆ กว้างออก เห็นทั้งสองเดินออกจากศาลา

แต่เดินไปคนละทาง

CUT

ฉากที่ 3 ภายนอก/พัฒนาพงศ์/กลางคืน

29. LS. แบบ Hand Held เห็นผู้คนเดินกันคึกคัก ชวิ๊กไชว

แสงสีและบรรยากาศดูรื่นรมย์

กล้อง Hand Held มาหยุดที่ไอ้หมึก ที่ยืนอยู่หน้า

บาร์กับเด็กเรียกแขก

เสียงบรรยากาศจ่อแจ

CUT

30. MS. ซ้ำมไหล่ป้อน ป้อนเดินเข้าเฟรมไปที่ไอ้หมึก ที่ยกมือ
ทักทาย

หมึก

"โง... มาซ้ำจริง"

ไอ้หมึกหันมามองหน้าตาล้อเล่นแกมเอาจริง

กล้อง PAN อ้อมมารับหน้าป้อน

ป้อน

"เฟิ่งต้นพี..."

31. MS. หมึกเท้าเอวมอง

หมึก

"เงินหละ... ของอยู่โน้น... ที่เดิม"

หมึกชี้ไปทางหลังร้าน ตบไหล่ป้อน 2 ที

CUT

32. MS. ป้อนควักเงินออกจากกระเป๋าส่งให้หมึก

ป้อน

"ฮะพี... มันไปหละ"

หันซ้ายขวา เดินไปทางหลังร้าน ออกเฟรม หมึก

หันไปคุยกับเด็ก ๆ ต่อ ผู้คนเดินไปมา

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

33. MS. ป๊อนเดินออกจากถนน ลูบไหล่ข้าที่หมักตบ สบถ
อย่างอารมณ์เสีย "ตบไหล่ที่ แม่ง..เจ็บชิบ"
เดินมาหยุดที่เสาไฟฟ้า หน้าถนนสีลม มองนับนิ้ว
ป๊อน
"1, 2, 3.."
ป๊อนยิ้ม แล้วเดินไปที่เสาไฟฟ้า หยิบท่อกระดาษ
สีแดงออกมาจากช่องเสา ทั้งหมด 4 ท่อ หันมอง
รอบ ๆ รีบเดินกลับอย่างรวดเร็ว CUT

ฉากที่ 4 ภายนอก/ถนนหน้าสวนลม/กลางคืน

34. LS. เด็กในสังกัดนั่งอยู่ริมฟุตบาท ห่างกันเป็นระยะๆ
บ้างก็คุยกัน เล่นโยนลูกหิน บ้างก็นั่งสูบยา
กล่อง PAN ไปที่ไอ้ก๊วกมือเรียกฝรั่งที่เดินผ่าน
ป๊อนวิ่งเข้าเฟรมมาอย่างรีบเร่งมือฉลุวงกระเป่า
ไอ้
"Hello, You like boy, you sleep with
boy" CUT

35. MS. ไอ้คุยกับป๊อน (two shot)
ไอ้
"โทรมชิบ เลยมึง"
ไอ้มองเพื่อน แต่มือยังคงก๊วกเรียกแขกอยู่
ป๊อนชักไหล่ มองไอ้
ป๊อน
"เรื่องของกู เงินก็เงินกู ตัวก็ตัวของกู ริ้วาของมึง"
ไอ้ป๊อนพูดเล่นเล่น หัวเราะอย่างอารมณ์ดี เดินไปนั่ง
ริมฟุตบาท CUT

36. MS. ไอ้มองป๊อน DEEP FOCUS
ไอ้
"ระวังนะมึง ทำเป็นเล่น โทรมมากเดี๋ยวกี้ไม่มีแรง
ท่ามาหากินหรือ"
ไอ้เท้าเอวมองมาที่ป๊อน ป๊อนนั่งสูบยาริมฟุตบาท
กล่องหนึ่ง ไอ้เดินเข้าไปใกล้ที่ป๊อนนั่งอยู่

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ป๊อน
"เออ..กูรู้ ว่าแต่มีงเอะเอะ เออาของอีกมีะ..กุ่มีเยอะ"
ป๊อนชูห่อกระดาษสีแดงเล็ก ๆ ในมือให้โด้ดู CUT

37. MS. โด้หันหลังกลับอย่างไม่ใส่ใจ
โด้
"ไม่เอา กูยังมีอยู่ ให้มากเด็ชวเด็กมันโทรม เหมือน
มีงหมด"
โด้โบกมือไม่เอา CUT

38. MS. ป๊อนยื่นขาให้ เมื่อได้ยินโด้ปฏิเสธจึงขยับใส่กระเป๋ากางเกง
ป๊อน
"ตามใจ..กูไปหละ"
ป๊อนลุกขึ้นยืนเดินหายเข้าไปในสวนลุม ออกเฟรมไป
กล้องค่อย ๆ กว้างออก เห็นโด้หันมามองสายหน้า
อย่างระอา หยุดหนึ่งนิตหนึ่งก่อนที่จะหันกลับไปเรียกแขก
ต่อ เห็นบรรยากาศรอบ ๆ
โด้
"Hello, You like boy.." CUT

ACT ที่ 2 พัฒนาตัวละคร

Sequence ที่ 2 "จุดจบชีวิตเร่รอน"

ฉากที่ 5 ภายนอก/สวนลุม/เข้าตรู

39. LS. เห็นบรรยากาศยามเช้าของสวนลุม กล้อง PAN
จากทางเดินของสวนลุม เห็นโด้เดินข้ามสะพาน
ตรงเกาะกลางน้ำ เดินหันซ้ายขวา มองหาป๊อน
แพนจากโด้มาที่ ป๊อนซึ่งนอนอยู่บนเก้าอี้ยาวเป็น
FOREGROUND หลอดใส่ผงหย่นกระจายอยู่ข้างตัว
ป๊อน โด้เดินเข้าเฟรมมาหยุดที่เก้าอี้เสียงบรรยากาศ
ยามเช้าแจ่มใส CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

40. MS. ไอ้เห็นป้อนนอนหลับตาพร้อมบนเก้าอี้ยาวไอ้เท้าเอวมอง
ไอ้
"เฮ้ยต้น ทำมาหากินมั่งสิโว้ย"
เงียบ.. ไม่มีเสียงตอบ ไอ้ป้อนยังคงนอนนิ่ง CUT

41. MS. ไอ้ใช้เท้าเขย่าเก้าอี้ที่ป้อนนอน
ไอ้
"กูบอกให้มึงตื่น เดี่ยวก็ถูกจับหรือก ของหล่นเกลื่อน
เขี้ยวมึง"
ไอ้ใช้เท้าเขย่าไปมา ไอ้ป้อนนอนนิ่ง หลับตาพร้อมไอ้
นิ่งหยุดมองเริ่มหน้าเสียว ก้มฟังเสียงหัวใจ มือไปอัง
ทักมูก CUT

42. MS. ไอ้ชักมือกลับถอยหลังออกช้า ๆ
กลิ้งคอซ ๆ ZOOM IN เป็น CU. ที่หน้าไอ้หนึ่งไม่มี
เสียงสะท้อนแต่น้ำตาไหลช้า ๆ ใบหน้านิ่ง DISSOLVE

Sequence ที่ 3 "เพื่อความอยู่รอด"

ฉากที่ 6 ภายนอก/สถานีรถไฟ ชานชลาหัวลำโพง/กลางวัน

43. ELS. เปิดจากบริเวณชานชลา กล้อง Candid ผู้คนมากมายในหัวลำโพง มาหยุดที่ไอ้กำลังคุยชยะแถวชานชลา
ป้อน (ออฟชั่น)
"เฮ้ยไอ้ไอ้ บนนี้โว้ย.. ขึ้นมาเร็ว"
ไอ้เงยหน้ามอง CUT

44. LS. ป้อนกวักมือเรียกไอ้อยู่บนตู้รถไฟ ชะโงกหน้าออกมาจากหน้าต่างกวักมือไปมา
ป้อน
"เฮ้ย.. เร็ว.."
CUT

45. MLS. ไอ้กระโดดขึ้นรถไฟขบวนที่ป้อนขึ้นอย่างรวดเร็ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

มือเกาะประตูโหนไปมาอีก ไปมาอีกมือถือถุงปุ๋ยที่
ใส่เศษขวดพลาสติก หายเข้าไปในตู้รถไฟ

CUT

ฉากที่ 7 ภายใน/ตู้รถไฟรอล้าง/กลางวัน

46. LS. โฉนึ่งเก็บเศษขวดพลาสติกอย่างเงียบๆ ใบน้้า
ครุ่นคิดถึงเรื่องแม่ แต่มือยังคงเก็บขวดใส่ถุง
เสียงป้อนร้องเพลงดังอยู่ข้างๆ
กล้อง PAN มาที่ป้อน กำลังร้องเพลง เก็บขวดใส่ถุง
หันมาเห็นโฉแล้วชักไหล่ จึงโยนขวดพลาสติกมาที่โฉ

ป้อน

"เงียบท่าไมวะ แม่มึงเขาไม่กลับมารับหรือก ต้องอย่าง
กูนี่...ไม่มีใครทิ้ง"

ป้อนหัวเราะพร้อมชักไหล่ ไม่ใส่ใจ

CUT

47. MS. โฉสะดุ้ง เก็บขวดพลาสติกที่ป้อนโยนมาใส่ถุง แล้ว
ส่ายหัว

โฉ

"แม่กูเขามีเหตุผลโวย ไม่เหมือนพ่อมึง เลวชิบ..."

โฉพูดแตกตื่น พร้อมกับเก็บขวดใส่ถุง

CUT

48. MS. ซ้ำมไหล่โฉ เห็นป้อนหยุดเก็บขวด ลูกขึ้นยืนเท้าเอวมอง
กล้องเงยขึ้นรับหน้าป้อนที่มองมายังโฉ

ป้อน

"มึงเงียบไปเลย กชู่ก็ยกพูดถึงมัน ยังไงก็หนีมาแล้ว"

ป้อนถ่มน้ำลายลงพนอย่างไม่แยแส แล้วพูดต่อ

ป้อน

"เอ๋อกูมีของดีให้มึงลอง"

โฉ

"ของดีอะไรวะ"

ป้อน

"เออน่า...คืนนี้มึงจะได้พบหน้าแม่"

ป้อนยิ้มหน้าระรื่น ร้องเพลงต่อสบายอารมณ์

CUT

49. CU. หน้าโฉมองป้อนอย่างสงสัย ส่ายหัวงงๆ แล้วก็มเก็บ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ขาดต่อ

เสียงบรรยายภาค จอแฉของผู้คน

FADE OUT

ฉากที่ 8 ในตู้รถไฟ/ภายใน/กลางคืน

50. CU. กระจกเงาสามเค ที่กองอยู่กับพื้น
กล้องกิลด์ขึ้นเห็นใบหน้าไอ้ ที่กำลังสูดกาวจากถุง
พลาสติก จมูกจ่ออยู่ที่ปากถุงในตาเคลิ้มลอย
ป๊อน (ออฟชั่น)

"เป็นไง กว่าแล้วมึงต้องชอบ"

กล้องกว้างออกเห็นป๊อนนอนสูดกาวจากถุงมือ ใช้
นิ้วอีกข้างหนึ่งสอดเข้าไปแล้ว หมุนไปมา แทงขึ้น
ลงแล้วดม ในตาเคลิ้ม

ไอ้หันมามองทางป๊อน มือยังคงถือถุงกาว

ไอ้

"มึงทำอะไรวะ"

ป๊อนสูดกาว หันมามอง

ป๊อน

"ป็นกันแม่...มึงลองสิ กลิ่นดีนะมึง"

CUT

51. MS. ไอ้เทกวงใส่มือแล้วทำบ้าง ยกขึ้นดม

ไอ้

"เออวะ...หน้าแม่กูเริ่มชัดแล้ว ชัดกว่าเมื่อก่อน
อีก มึงดูสิ"

ไอ้ตาเคลิ้ม เหม่อลอยมองไปข้างหน้าชี้ให้ป๊อนดูตาม CUT

52. MS. ป๊อนมองตามไอ้ชี้แล้วพยักหน้าเห็นด้วย

ป๊อน

"อืม...กูเห็นแล้ว พรุ่งนี้กูว่าจะไปหางานใหม่ทำ"

(ออฟชั่น) เสียงไอ้จ้วงเงยไหล่กลับ

"ห่าว...ว... งานอะไรวะ"

ป๊อนหันไปทางไอ้ แล้วสูดกาวในมือต่อ

ป๊อน

"ไอ้หมึกมันชวน กูไม่รู้หรอก"

ป๊อนตาเคลิ้ม สูดกาวแล้วมองไปข้างหน้า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กล้องกว้างออก เห็นโถ้กับป้อนนอนคู่กัน โถ้หลับแล้ว
ป้อนกำลังเคลิ้มใกล้หลับ CUT

INS. ภาพกว้าง บรรยากาศภายนอกตู้รถไฟ ตึกแล้ว
ชานชลาเงียบไม่ค่อยมีผู้คน แสงไฟข้างออกเป็น
ระยะๆ CUT

53. ออฟชั่น เสียงเป่านกหวีด
MLS. ป้อนสะดุ้งตื่น หน้าตาตระหนกตกใจ ลูกชั้นมองชะงัก
หน้าออกตู้รถไฟรับหันกลับมาที่โถ้ พร้อมกับกระซิบ
ป้อน
"เฮีย...พ่อมึงมา...หนีไว้ย"
โถ้ป้อนกระซิบพร้อมกับกระโจนออกทางหน้าต่างรถไฟ CUT

54. MLS. โถ้ลุกขึ้นอย่างรวดเร็ว เก็บกระป๋องกาแฟใส่กระเป๋า
กระโจนตามโถ้ไปติดๆ
(ออฟชั่น) เสียงเป่านกหวีดดังเป็นระยะๆ CUT

ฉากที่ 9 ภายนอก/สะพานริมคลอง/กลางคืน

55. LS. บรรยากาศสะพานริมคลอง เด็กทั้งสองวิ่งเข้ามาที่
สะพาน
(ออฟชั่น) เสียงนกหวีดดังห่างออกไป
เสียงหัวเราะสนุกสนาน โถ้กับป้อนวิ่งมาหยุดที่สะพาน
ป้อนหันซ้ายขวา CUT

56. MS. ป้อนยื่นพิงสะพาน กอดอกพุดอย่างภูมิใจ
ป้อน
"โจงซิบ...โถ้หัวปิงปอง จับกูไม่ได้อยู่แล้ว ครีายมันจะ
เก่งเหมือนกู"
ป้อนพุดติดตลก ตามนิสสัย แล้วหัวเราะเยาะอย่างเคยชิน
กล้อง PAN มาที่โถ้
โถ้
"เออมึงเก่ง"
โถ้ปรบมือให้ป้อนแล้วหัวเราะ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

INS. ภาพกว้าง ภายนอกสถานี ถนนเงียบว่างเปล่า เสียง
นกหวีด เงียบลงแล้ว
กล้อง PAN มาที่หน้าในคลอง แสงไฟจากน้ำสะท้อน
แสงขึ้นมา
เสียงหัวเราะคิกคักดังมาจากสะพาน CUT

57. MS. ป้อนนั่งฟังกำแพงของศาลารอเรือ โดยมีโถ้นอนอยู่
ข้างๆ ป้อนสูดกาวในถุงพลาสติกกันย่นตาครุ่นคิด มอง
ออกไปข้างหน้า

ป้อน

"กว่าจะพามึงไปนอนแถวสวนลุม"

ป้อนพูดโดยไม่มองโถ้นอนสูดกาวอยู่ CUT

58. MS. โถ้นอนก่ายหน้าผาก ในมือถือถุงใส่กาว หันหน้ามอง
ป้อนถามอย่างสงสัย

โถ้

"อยู่แล้วไหนวะ กูไม่เห็นรู้จัก"

ป้อน (ออฟชั่น)

"มึงจะรู้จักได้ยังไง กูเห็นมึงอยู่แต่แถวนี้ ไม่ไกล
หรอก เดินแป๊บเดียวเอง"

โถ้เริ่มเอามือ เขย่าถุงกาว ให้กาวไม่แห้งติดถุง CUT

59. MS. ป้อนนั่งฟังกำแพง มองมายังโถ้นอนข้างๆ

ป้อน

"ที่โน้นดีกว่าเยอะ โถ้หัวบึงปอง มันไม่จับ มึงจะ
นอนขนาดไหนก็ได้"

กล้องค่อยๆ กว้างออก เห็นเด็กทั้งสองล้มตัวลงนอน
กล้อง PAN ให้เห็นบรรยากาศของสะพานริมคลอง
ยามค่ำคืน

(ออฟชั่น) โถ้

"ขอกาวกูอีกหน่อยสิ หมดแล้ว.. เตี้ยวแม่กูหาย"

กล้อง PAN ไปที่แสงไฟสะท้อนผิวน้ำในคลอง

(ออฟชั่น) ป้อน

"อะ... ช้ขอจริงมึง"

FADE OUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ 10 ภายนอก/ถนนหน้าสวนลม/กลางวัน

60. LS. ประตูหน้าสวนลม บรรยากาศร่มรื่น ไม้กับป้อน
เดินออกจากประตูสวนลม วิ่งออกมาอย่างสนุก
สนาน ป้อนมองหาใครสักคน ส่วนไม้กระโดดโลด
เต้นเดินตามป้อนที่วิ่งไปตรงเกาะกลางถนน ทั้ง
สอง หยุดยืน ป้อนจับไหล่ให้ไม้รออยู่ห่างๆ
ป้อนวิ่งเข้าไปหา ไม้หมีกที่รออยู่ คอยกันมูบมิบไม้หมีก
ตบไหล่ป้อนเป็นสัญลักษณ์ ป้อนรีบเดินมาหาไม้ CUT
61. MS. ไม้มองท่าทางของป้อนที่วิ่งเข้ามาหา
กล้องข้ามไหล่ป้อนที่วิ่งเข้าเฟรมมา
ไม้
"ใครวะ" ไม้มองไปทางไม้หมีก
ป้อน
"ก็ไม้หมีกไง ที่เล่าให้ฟัง" CUT
62. LS. ทั้งคู่ถอดคอเดินไปที่เสาไฟฟ้า ป้อนจับไหล่ไม้
ป้อน
"มึงรอกูตรงนี่ก่อนนะ"
ไม้หยุดยืนมองป้อน เดินไปที่เสาไฟ หยิบหัวกระจ
ดาบเล็กๆ สีแดง ออกมาจากรูเสารีบยัดใส่กาง
เกง เดินมาหาไม้ CUT
63. MS. ไม้มองป้อน ยังไม่เลิกสงสัย
ไม้
"มึงรู้จักมันหรือ แล้วมันอะไร"
มองไปที่เสาไฟฟ้า
ป้อน
"เออ...นี่ไง ย่าที่กูบอก ดียิ่งกว่ากาวชะอีก"
ป้อนที่ย่าที่อยู่ในกางเกง
"แต่ม่่ง...แพ่งชิบ"
ป้อนยกไหล่ "กูไปก่อนนะ" ป้อนพูดจบเดินแยก
ไปอีกทาง
กล้อง Dotly มาข้างๆ ไม้ เห็นป้อนเดินออกไป

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ฉากที่ 11 ภายนอก/ส่วนลม/ตอนสาย

64. ELS. บรรยากาศร่มรื่นของสวนลม กล้องค่อยๆ PAN ไปตามเก้าอี้ยาวใต้ต้นไม้ เห็นโอ้กำลังนอนสบาย ป้อนเดินเข้ามาหาจากด้านซ้ายของเฟรม ป้อนแต่งกายด้วยเสื้อผ้าจ๊ากโก้ ตัวใหม่ กางเกงยีนส์ ขาดๆ ใส่แว่นตาดำ หน้าตาขี้ม้ายิ้มสดใส มือปาดเหงื่อ เหมือนเดิมตามหาโอ้นาน

ป้อน

"เฮ้ยโอ้โอ้ มานอนเฝ้าตรงนี่เอง.. กูหาแทบตาย" ป้อนเท้าเอวตะโกนเรียกเสียงดัง ทำลายบรรยากาศชวนฝันของโอ้

CUT

65. MS. โอ้สะดุ้งตัวตื่นนั่งอย่างรวดเร็ว มองป้อนอย่างตกใจ ตะลึงในเสื้อผ้าใหม่และดีใจกับการกลับมา

โอ้

"โอ้ป้อน.."

โอ้ทำตาโต ปากจุกๆ.. ว้าว..

โอ้

"มึงหายไปไหนมาวะตั้ง 2 วัน โอ้โหแต่งซะ เอพี เฮฟ เขียวมิ่ง"

โอ้มองมายังป้อน ทำตาค้าง

CUT

66. MLS. โอ้ป้อนหมุนตัว พลังชูแบงค์สีม่วง 2 ใบขึ้นราวอย่างร่าเริง

ป้อน

"เป็นไง.. เจ็บไซ้ไหมหละ"

โอ้

"เออเจ็บ.. แล้ว มึงไปทำอะไรมาวะ"

โอ้กอดอกถามอย่างสงสัย ในมือถือถุงกาวขึ้นนม

ป้อน

"โอ้หมึกมันให้กูไปกะฝรั่ง นี่ไง เงินตั้งพัน"

ป้อนยังร่าไม่หยุด ในมือขยับแบงค์ให้โบทกสับ

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

67. MS. โฉมมองป้อนท่าตาโต

โฉ

"ไปกะฝรั่ง ทำไรวะ แล้วมึงพูดฝรั่งได้เทร"

โฉเกาหัวอย่างสงสัย

CUT

68. MLS. (Two shot) ป้อนท่าทำใบมีด

ป้อน

"กูก็ใช้มือใบมีด"

ป้อน

"คิดดูสิ เทียวก็ไกล กินก็อึด แถมเงินดี...มึงสนม๊ะ"

โฉป้อนท่าทำช้อนขึ้น เอามือลูบท้อง แล้วชูแบงค์

ทำให้เหมือนภาษาใบ แล้วหัวเราะ

โฉท่าทำบ้าง โฉป้อนหัวเราะ ตบไหล่โฉ

โฉ

"สนสิ...ใครวะจะไม่สน"

โฉท่าทำบ้าง โฉป้อนหัวเราะ ตบไหล่โฉ

กล้องค่อยๆ กว้างออกเป็น LS. โฉลุกขึ้นยืนป้อนกอดคอ

ป้อน

"เออฝรั่งนี้ มึงไปหาโฉหมิกกะกู"

"วันกูรวช กูเลี้ยงมึงเอง"

ทั้งสองเดินกอดคอกันร้องเพลงอย่างสนุกสนาน

ทั้งสองเดินออกจากเฟรมไป บรรยากาศส่วนหลม

ร่มรื่น

FADE OUT

ฉากที่ 12 ภายใน/ห้องโรงแรม/กลางคืน

69. CU. อาหารที่โฉกำลังกิน กล้องค่อยๆ Tilt เห็นหน้า

โฉกินอาหารอย่างไม่ยั้ง

กล้องค่อยๆ กว้างออก เห็นฝรั่ง 2 คนกำลังดื่ม

เบียร์ หัวเราะกันคึกคัก ฝรั่งคนหนึ่งยื่นเบียร์ให้โฉ

โฉยิ้มรับเบียร์มาดื่ม

CUT

70. MS. ฝรั่งคนหนึ่งลูบหัวโฉอย่างเอ็นดู มือข้างนั้นลูบเลย

ไปถึงกัน ฝรั่งอีกคนหัวเราะ โฉหยุดกินหันมามอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

หน้าฝรั่งอย่างงงๆ ไม่สนใจ นั่งกินต่อฝรั่งยื่นเปียร์
ให้โอ้อีก โอ้หยิบมาดื่มแล้ว ล้มตัวลงนอน

โอ้

"แม่จ๋า โอ้เหนื่อยเหลือเกิน"

โอ้พึมพำแล้วหลับตาลง

(ออฟชั่น) เสียงฝรั่งหัวเราะ

CUT

ฉากที่ 13 ภายใน/ห้องโรงแรม/เช้า

71. CU. (Long take) กล้องค่อยๆ แพนหน้าต่างเข้า
มาในห้อง เห็นโอดนอนหลับอยู่บนเตียง เสื้อผ้า
กองอยู่เกลื่อนกลาดที่พื้น ฝรั่งสองคนไปแล้ว โอ้
จ้วเงียลภขนั้นนึ่ง ก็มมองตัวเองในผ้าห่มแล้วตกใจ
ขยับตัวบิดขี้เกียจแล้ว รู้สึกเจ็บแปลบที่ก้น เขา
ประหลาดใจจึงรีบเอามือไปลูบที่ก้นที่ สะดุ้งเกร็ง
นึ่งนึ่งกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
กล้องแพนจากใบหน้าโอ้ ค่อยๆ กว้างออกเห็นเงิน
แบงค์สีม่วง 2 ใบวางอยู่ บนหมอนข้างๆ ตัว
โอ้หยิบเงินขึ้นมากำในมือแน่น น้ำตาไหลออกมาซ้่าๆ
บรรยากาศยามเช้าเงียบสงบ
กล้องจับนิ่งที่ใบหน้าโอ้
โอ้
"แม่..."
โอ้เอ๋ยเรียกแม่เบาๆ เสียงหัวเราะดังขึ้น
กล้อง ZOOM IN ไปที่มือ กำเงินแน่น

FADE OUT

ACT ที่ 3 "บทสรุป"

Sequence 4 ปัญหา (เหตุการณ์กลับคืนสู่ปัจจุบัน)

ฉาก 14 ภายนอก/สวนลม/ตอนเช้า

72. CU. มือที่กำแน่นของโอ้ กล้องค่อยๆ กว้างออกสาย
ลมพัดผ่านใบหน้า โอ้กำมือหนึ่งน้ำตาไหลอาบแก้ม
แห้งลงแล้ว

CUT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

73. MS. โฉมมองป้อนที่นอนขี้มอยู่บนเก้าอี้ยาว โฉมถอนหายใจซ้ำ ๆ ก็มลงจับร่างป้อนให้นอนในท่าที่สบายที่สุด ป้อนนอนกอดอกเข้าชิดกันอยู่บนเก้าอี้ยาว โฉมอยห่างออกมาแล้วก็มเก็บยาที่พัน กล้องกว้างออก เห็นโฉมก็มเก็บกระป๋องกวาดที่กลิ้ง อยู่ที่พ่นห่างออกไปไม่กี่ไกลนัก โฉมก็มเก็บของทั้งหมด กายาแน่นมือ

CUT

74. CU. โฉมเงยหน้ามองท้องฟ้าเหมือนตัดสินใจ อะไรวางอย่าง

โฉม
"ชีวิตมึงกับกุดงไม่แตกต่างกันเท่าไร"

โฉมถอนหายใจอย่างซ้ำ ๆ แล้วก็มลงขี้มกับศพป้อน กล้องกว้างออกเป็น MS.

โฉม
"ลาก่อนไอ้ป้อน กูรักมึง"

โฉมพูดจบแล้วก็ก้าวถอยหลัง หันหลังกลับ ไม่มองมายังร่างป้อน เดินออกไปอย่างรวดเร็วจนเกือบวิ่ง กล้องจับที่โฉมออกเฟรม แพนมาที่ศพป้อนที่ยังคงนอนนิ่งอยู่บน เก้าอี้ยาวบรรยากาศสวนลูมรัมรัน เสียงนกร้อง กล้องกว้างเห็นบรรยากาศ

CUT

ฉากที่ 15 ภายนอก/ถนนหน้าสวนลูม/เข้า

75. MS. ประตสวนลูมเห็นโฉมเดินเข้าเฟรม มาทางซ้ายเริ่ม ซลตผีเท้าเปลี่ยนเป็นเดินซ้ำๆ เหมือนไม่มีอะไรเกิดขึ้น สายตาเหลือบไปเห็นไอ้จี้เด็กในสังกัด

CUT

76. LS. ไอ้จี้เดินข้ามถนนมาจากฝั่งตรงข้าม กระโดดโลดเต้น อย่างสบาย อาร์มรี่ เสียงเพลงจากซาวด์เบ้าทำให้ ครึกครื้นเป็นพิเศษ

CUT

77. LS. โฉมตะโกนเรียกจี้ โบกไม้โบกมือให้
โฉม

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

- "ไอ้จี้..ไอ้จี้โว้ย..วู้ว..ทางนี้"
- ไอ้ตะโกนกระโดดไปมา ไอ้จี้ไม่ได้ยิน ยังคงเดินตามจังหวะเพลง ไอ้หอยยื่นเท้าเอวมองอย่างอารมณ์เสีย สายหัว แล้วเดินตะโกนกวักมือเรียก **CUT**
78. MS. ไอ้จี้หันมามองพอดีเห็นไอ้ที่ยื่นเท้าเอวมองแล้วกวักมือเรียก (กลองข้ามไหล่จี้)
- ไอ้
- "เฮ้ยไอ้จี้..ไม่ได้ยินเหรอะ..มานี้โว้ย"
- ไอ้ยื่นหัวแล้วกวักมือเรียก **CUT**
79. MLS. ไอ้จี้รีบถอดหู้ฟุ้ง โยกมือทักทาย เดินเข้ามาหา
- "อ้าวพี่..แหมเก็บแต่เข้าเขี้ยวนะ"
- ไอ้จี้ทักทายอย่างขี้เล่าน พร้อมล้วงกระเป๋าหยิบกระเป๋าสตางค์ที่ขโมยมาจากฝรั่งออกมา ทำท่าโก๋ **CUT**
80. MS. (Two shot) ไอ้เห็นจี้หยิบเงินจากกระเป๋า
- ไอ้
- "หยิบของแขกมาอีกสิมึง ระวังเถอะ เดี่ยวมัน
- ก็บอกพ่อมึงจับหรวอก"
- ไอ้ขี้นวดตักเต๋อนแล้วเท้าเอวมองจี้
- "ข้างปะไร มันจำไม่ได้หรือก..อะพี่ 200"
- จี้ชูกระเป๋ากับชาวด์เข้าที่อวดอย่างผู้ชนะ **CUT**
81. MS. ไอ้รับเงินจากจี้ มองเงินในมือ
- ไอ้
- "แค่ 200 เหรอะ ฝรั่งแม่่งกจจริง มึงระวัง
- ละกัน คราวหน้า ก็อย่าไปกะมันอีก"
- ไอ้พูดจบรีบยัดเงินใส่กระเป๋าแกงเกง เดินหันหลังกลับ **CUT**

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

82. LS. เห็นโอ้เดินจะออกเฟรม Shift focus ที่จ
 ใจ
 "อ้าวพี่ เกือบล้ม พี่ป้อนห่อจะซื้อของ"
 ใจ
 จักวักมือเรียก ถ้ามถึงป้อน
 โอ้หันหลังกลับไป กล้องข้ามไหล่โอ้
 โอ้
 "มึงนี่จริง อะกะให้"
 โอ้ส่งยาจากกระเป๋าโยนให้จ จใช้สองมือรับ
 อย่างรวดเร็ว
 โอ้
 "คืนนี้อ่าข้านะไว้วัย ภูเขาห่อ"
 โอ้หันกลับ เดินออกเฟรมอย่างรวดเร็ว(ข้างกล้อง) CUT

83. MS. จรับยาไว้ในมือ พยักหน้ารับคำ แต่นึกขึ้นได้ว่ายัง
 ใจ
 ไม่รู้เรื่องป้อน
 ใจ
 "พี่โอ้ ๆ... ๆ โธ่ไว้วัย อดเลยถู"
 ใจ
 จเกาหัว มองยาในมือ กล้องค่อย ๆ กว้างออก
 "จะพอหรือ"
 ใจ
 จเก็บยาเข้ากระเป๋า หยิบสายหูฟังขึ้นมาใส่ผิวปาก
 ตามเพลง กระจุดโดดเดินไปตามฟุตบาทริมถนน CUT

INS. ภาพกว้างบรรยากาศยามเช้ารถติดแออัด ผู้คนเดิน
 กันพลุกพล่าน
 กล้องแพนไปตามถนน เสียงจอแจของยานพาหนะ
 ดังวุ่นวาย DISSOLVE

INS. ภาพกว้าง บรรยากาศกลางคืน
 กล้อง PAN รับยานพาหนะที่วิ่งไปมา PAN มาหยุดที่
 หน้าถนนสี่ลม หน้าซอยพัฒนาพงศ์ CUT

ฉากที่ 16 ภายนอก/ริมถนนหน้าสวนลม/กลางคืน

84. LS. โอ้เดินข้ามถนนมายังที่ทำงาน
 กล้อง PAN จากโอ้ไปยังริมฟุตบาทมาหยุดที่จ ที่กำลัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นั่งดมกาวอยู่ มันเห็นไอ้จิ้งรีบลุกขึ้นเดินเข้ามาหา
กล้องตามจิ้งที่เดินมาหาไอ้ ภาพ Two shot จิ้งยืนคุย
กับไอ้

ไอ้

"พี่ป้อนหละ"

จิ้งรับถาม เท้าเอวมายหยุดยื่นที่หน้าไอ้

CUT

85. MS. ไอ้เท้าเอวมองมายังจิ้งอย่างกวนๆ

ไอ้

"เอ๊ะไอ้...มาถึงก็ถามเลข ทำไมวะ"

CUT

86. MS. จิ้งเท้าเอวมองไอ้ หน้าตาเอาเรื่อง

"ก็เอาของสิพี่ ไอ้พวกนั้นมันหายไปแล้ว"

จิ้งพูดแล้วก็มีมือไปทูปตบขา

CUT

87. LS. กล้อง PAN ไปตามริมฟุตบาท ที่ไม่มีใครนั่งอยู่เลย
(ออฟชั่น)

"เห็นมะ...ไม่มีซักตัว"

CUT

88. MS. ไอ้มองไปข้างหน้า สีหน้าตกใจ หงุดหงิด เอามือ
เกาหัว

ไอ้

"โธ่โธ่...ไอ้พวกนี้ยุ่งกะกูจริง"

CUT

89. MS. จิ้งมองตามฟุตบาทแล้วชี้ไปอีกฝั่งถนนโน้น สีหน้าฟ้อง
เอาความดีความชอบ

"ไอ้พวกนั้นมันบอกว่า พี่ป้อนเบียร์มัน ถ้าไม่ได้ของ
มันจะไปอยู่สังกัดอื่น"

CUT

90. CU. ไอ้หนึ่ง หยุดคิด ทมวดคิ้วคิดหนัก ส่ายหน้าไปมา

ไอ้

"เออ...ให้มันได้อย่างเงี้ยสิวะ...กูละเซ็ง"

CUT

91. MS. Two shot จิ้งกับไอ้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

๖๕
"ทำไงห่วยพี"
โอดบโอดบโอดบ
โอด

"เดี๋ยวกูจัดการเอง...กูไปห่วย"
โอดเดินออกเฟรมไปอย่างรวดเร็ว

CUT

92. MS. จีเกาหัวงๆ มองโอดที่เดินข้ามถนนไปอย่างรวดเร็ว

๖๕
"อ้าว...แล้วกัน...จะทำยังไงดีวะเนี่ย"
จหันซ้ายขวา แล้วตะโกนเรียกแขกต่อ

"Hey you me go sleep....five hundred
bath"

เสียงจ็คอ่อยๆ Fade ลงเสียงบรรยากาศดังขึ้น
มาแทน

CUT

INS. ภาพกว้าง บรรยากาศของถนนกลางคืน

DISSOLVE

INS. ภาพกว้าง บรรยากาศเงียบสงบ ภายในสวนลุม

Sequence ที่ 5 ตัดสินใจ

ฉากที่ 17 ภายในสวนลุม/กลางวัน/ริมสระน้ำ

93. LS. กล้อง PAN ไปที่โอดนั่งริมสระน้ำ มองทอดสายตา
ออกไปไกล สับสนหรืออย่างครุ่นคิด
กล้องนิ่งที่โอด แล้ว PAN ไปที่กลุ่มคนกำลังเล่นสนุก
สนาม บ้างออกกำลังกายพักผ่อนสบายอารมณ์

CUT

94. MS. โอดมองห่อกระดาษสีแดงในมือ เข้มจืดขาดูกหยาบขึ้น
ชู ในตาเหม่อ ลอยไปข้างหน้า

FADE OUT

ฉากที่ 18 ในสวนลุม/ตอนกลางวัน/ริมสระน้ำ (เดือนที่แล้ว)

95. CU. เข้มจืดขาดูกที่ป้อนกำลังดึงออกจากแขน ใบหน้าอ่อน
คลายแสดงความสุข

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กล้องกว้างออกเห็นไอ้ ที่นั่งข้างๆ มองอย่างพยาย
ยามตึกเดือน

ไอ้
"มึงนี่..ฉีดแบบนี้สักวันมึงไม่รอดหรอก" CUT

96. MS. ป้อนหันมามองไอ้แล้วยิ้ม

ป้อน
"มึงไม่ลอง มึงจะรู้หรือว่าสุขแค่ไหน...สักวันมึง
ก็ต้องเหมือนกู" CUT

97. MS. ไอ้หันหน้าออกไม่สนใจฟัง

ไอ้
"มึงรู้ได้ยังไง มึงไม่ใช่เทวดาและมึงก็ไม่ใช่แม่กูด้วย"
ไอ้ลุกขึ้นเดินจากไป ทั้งป้อนให้ตะโกนไล่หลัง
ป้อน
"เออ...กูจะคอยดูแลกัน..ไอ้ไอ้ FADE OUT

ฉากที่ 19 ส่วนลุม/กลางวัน/ริมสระน้ำ (ปัจจุบัน)

98. MS. ไอ้สะดุ้งเมื่อมีเสียง ไอ้จ๊ะตะโกนเรียกมาจากด้านหลัง

จ๊ะ (ออฟชั่น)
"พี่ไอ้...พี่ไอ้"
จ๊ะเดินมานั่งข้างๆ ไอ้
"แหมพี่...มาหลบทำขิงอยู่นี่เอง"

ไอ้
"ทำไมวะ...มึงนี่กวนกูจริงๆ" CUT

99. MS. จ๊ะเกาหัว

จ๊ะ
"โธ่ ฉันทักมาบอกสิว่า ไอ้พวกนั้นมันเอาจริงนะพี่" CUT

100. MS. ไอ้พยักหน้ารับ

ไอ้
"เออ...กูรู้ แล้วมึงไปบอกพวกมันละกันว่าต่อแต่"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

นให้มาช้อทูก"

CUT

101. MS. จยม (Two shot)

"ฉันจะบอกให้...คำบอกหละ"
จแบมือ โ้อถลิ่งตาใส่

"แหมพี่...วันน้ชู่มเล่นของคนเดี่ยว...ขอฉันมั่งไม่ได้
เทรอ"

"เฮีย...ไม่ได้...ของช้อของชาย มั่งนี้ไม่รู้เรื่อง" CUT

102. LS. ลูกชยขึ้นอย่างรวดเรว

"ไม่เอาก้ได้...ฉันไปหละ คนนที่เดิมนะ"
โ้อเงยหน้ามองจ

"เออ...อย่าช้านะโ้วย...แล้วอย่าล้มบอกโ้อพวกนั้นด้วย
ละกัน"

จพยักหน้าเดินออกเฟรมไป โ้อล้มตัวลงนอน ชู่เข็มฉีดยา
หันมองแล้วยิ้ม CUT

Sequence ที่ 6 เริ่มชีวิตใหม่

ฉากที่ 20 ถนนสี่ลม/กลางคืน

103. LS. แบบ Hand Held (Long take)

ถนนคึกคักยามค่ำคืน คนเดินกันชวักไชว
กล้องค้อย Zoom in เข้ามาเห็นโ้อเดินเข้าเฟรมมา
กล้องเป็นภาพ MS. เห็นโ้อโทรมมาก ผมมตดยา
เดินหันซ้ายขวา ออกมาจากทางร้านโ้อหมึก มือข้าง
หนึ่งลูปไหลไปมา CUT

104. MS. โ้อเดินผ่านกลุ่มคนไปหยุดที่เสาไฟฟ้า หันซ้ายขวา
หยิบกระดาษสีแดง ออกมาจากกรูเสาไฟฟ้า ยัดใส่กาง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เก่ง แล้วยิ้ม

กล้อง Wide ออกเห็นบรรยากาศรอบๆ รถวิ่งไปมา
วันวาย

CUT

105. IS. ภาพตึกสูงๆ แสงสียามค่ำคืน สวยงาม... เสียงบรร
ชาภาค

FADE OUT

Sequence ปิด

ตัวหนังสือขอบคุณนักแสดงและทีมงาน ปราบกฤษณบน
พันภาพสีดำ

เสียงดนตรีดังขึ้น

FADE OUT



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วิเคราะห์ตัวละคร

1. เด็กชายโอ้

เด็กชายอายุ 12 ขวบ ร่างกายผอมเล็ก สูงประมาณ 130 เซนติเมตร ไม่แข็งแรง แขนขาเล็กจนสังเกตเห็นหัวเข่าที่โป่งออกมาชัดเจน หน้าตาคล้ายคนไทยแท้ ถูกทิ้งให้เป็นเด็กเร่ร่อน แต่เดิมพักอยู่กับแม่ที่ต่างจังหวัด ถูกแม่ทิ้งให้เป็นเด็กเร่ร่อนแถวหัวลำโพง ชีวิตต่อสู้ดิ้นรนจนเข้าสู่กระบวนการค้าประเวณี เด็กชายชอบอิสระ ผจญภัยและที่ท้าทาย อยากลองในสิ่งที่เพื่อนๆ แนะนำว่าดี มีการคิดและตัดสินใจแบบเด็ก บางครั้งก็เป็นผู้ใหญ่จนลืมตัว เจ็บขริบ ซ้ำเหงา และชอบหมกมุ่นในความคิดของตัวเอง ไม่ค่อยรำเริงเหมือนเช่นเด็กในวัยเดียวกัน มีเพื่อนรักที่ชื่อป๊อน ผู้คอยแนะนำสิ่งต่างๆให้โอ้

โอ้ตอนโต

ชายหนุ่มอายุ 18 ปี มีอาชีพเป็นคนคุมเด็กให้ชายบริการในย่านสีลม (สวนลม) โตขึ้นมีนิสัยที่เคยเจ็บขริบกลับมาเป็นคนไว้วางใจ กร้านโลก ไม่แยแสต่อสิ่งต่างๆในชีวิต หลังจากที่ป๊อนเพื่อนรักได้เสียชีวิต โอ้ต้องการมีชีวิตที่ดีขึ้น และเขายังคงคุมเด็กชายบริการต่อไป แต่ว่าตอนนี้เขามีอาชีพเพิ่มขึ้นมาอีกอย่าง คือการชายยา โอ้มีชีวิตดำเนินรอยตามป๊อนในอนาคตเขาจะมีอาชีพอื่นอีกและมันจะวนเวียนกันอยู่อย่างนั้น

2. เด็กชายป๊อน

เด็กชายอายุ 12 ขวบ ร่างกายผอมแต่สูง สูงประมาณ 150 เซนติเมตรหน้าตาไทยแท้ ผิวค่อนข้างคล้ำ ร่างกายแข็งแรง เป็นเพื่อนสนิทของโอ้ เด็กเร่ร่อนที่มีประสบการณ์มากกว่าช่างพูดและรำเริง อารมณ์ดีไปเสียทุกเรื่อง สนใจในสิ่งแปลกๆใหม่ๆ หนีออกจากบ้านเพราะถูกพ่อเลี้ยงทำโทษ บังคับให้ไปขอลานแต่ทนไม่ไหวเลยหนีออกมา เดิมเร่ร่อนอยู่แถวหมอชิต ต่อมาย้ายมาอยู่แถวหัวลำโพง เข้าสู่กระบวนการค้าประเวณีโดยมีเพื่อนรักชักชวน เห็นเงินมีค่าและคิดว่าตนไม่เสียอะไร

ป๊อนตอนโต

ชายหนุ่มอายุ 18 ปี มีอาชีพเป็นคนคุมเด็กชายบริการ โดยหากินอยู่กับโอ้เป็นเพื่อนรักของโอ้ ร่างกายผอมโซ เนื่องจากติดยาเสพติดและกาว อาศัยอยู่แถวๆสวนลม ไม่ค่อยทำงาน มักรั้งเสพยา บางครั้งก็ไปกับฝรั่งเพื่อหาเงินมาซื้อยาและกาว มีอาชีพหลักคือการรับส่งยาเสพติดกับโอ้หมักตั้งแต่เมื่อครั้งยังเด็กจนกระทั่งโต ได้เสียชีวิตลงเนื่องจากเสพยาเกินขนาดในสวนลม ชีวิตมีแต่การเร่ร่อนและหยุดเร่ร่อนเมื่อเสียชีวิตลง

3. ไอ้หมึก

หนุ่มไทยผิวดำ อายุประมาณ 20-22 ปี ร่างสูงใหญ่เหมือนฝรั่ง แข็งแรงสูงประมาณ 180 เซนติเมตร มีอาชีพคุมเด็กเรียกแขกหน้าร้านย่านพัฒนาพงษ์ เดิมเมื่อครั้งยังเด็กมีอาชีพคุมเด็กให้ชายบริการแก่ฝรั่ง ชอบชู้ให้ตำรวจมาจับเด็กซึ่งเด็กจะกลัวแล้วยอมขายบริการให้กับฝรั่ง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เคยเป็นเด็กเร่ร่อนที่ขายบริการแก่ฝรั่งมาก่อน ผิวดำ หน้าตาโหดเหี้ยม อาชีพหลักคือรับส่ง ยาเสพติดย่านสีลม

4. ไอ้จี้

เด็กในสังกัดอายุประมาณ 13 ขวบ ผิวดำ สูงประมาณ 150 เซนติเมตร นิสัยซี้เล่น กวนประสาท ชอบลองดีและอยากรู้ยากเห็นไปเสียทุกอย่าง ตัดยาเสพติด มีอาชีพขายบริการ อยู่ในสังกัดไอ้และป้อน ชอบโกหกและซี้ซมอย โดยเฉพาะของฝรั่งแล้วจะหนีหายไปเลย อาชีพในอนาคตก็คงวนเวียนเหมือนกับเด็กเร่ร่อนคนอื่นๆ ไม่ต่างจากไอ้และป้อน



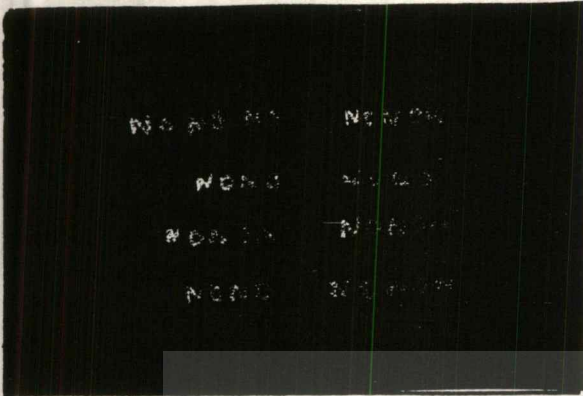
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SHOOTING BOARD



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	เฝ้า	SCENE	
SET NO		EXT/INT	
DATE		PAGE	1



SCRIPT

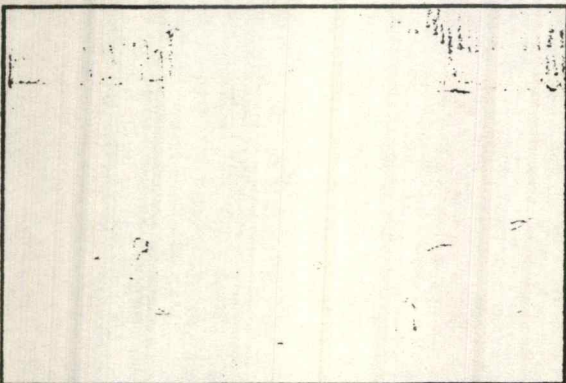
Sequence Title เปิดเรื่อง

ตัวหนังสือรายชื่อผู้แสดงและทีมงานสีขาว ปรางภูษินบน
ภาพดำ มีเสียงประกอบตอนท้าย



SCRIPT

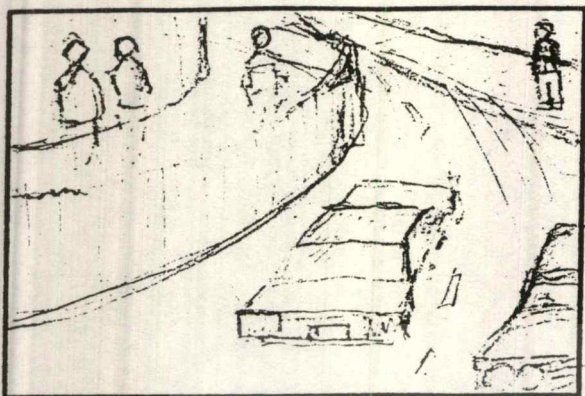
เมื่อจบเพลงมีชื่อเรื่อง
ปรางภูษินบนจอ เสียงบรรยายกาศรถวิ่งดังเข้ามาพร้อม
กับเสียงออฟชั่นของโอ ชื่อเรื่องค่อยๆ FADE OUT



SCRIPT ฉากที่ 1 ภายนอก/ริมถนนด้านหน้าสวนลม/กลางคืน

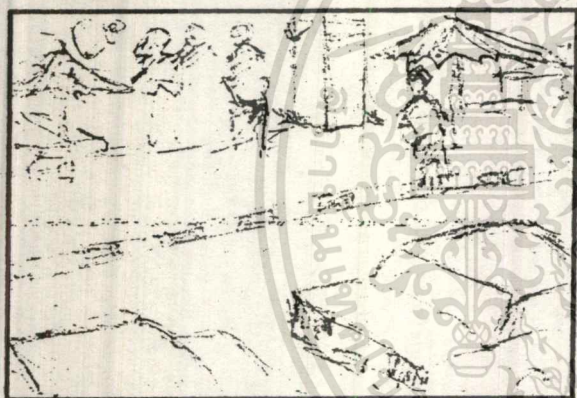
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
1. ELS. เปิดฉาก ตึกส่งๆ แสงสีขมดำคั่นแถวๆ ถนนสีลม CUT
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามแก้ไขเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE ๕	SCEN E
SET NO	EXT/INT
DATE	PAGE 2



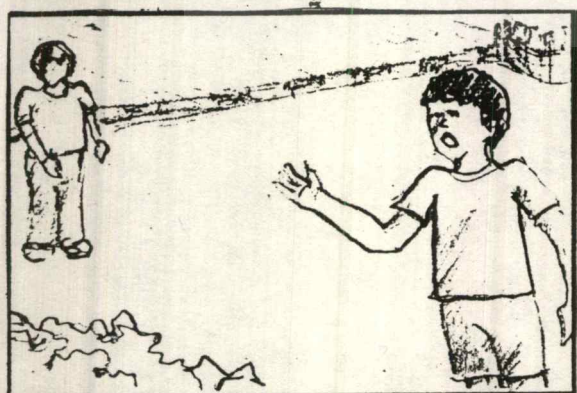
SCRIPT

2. LS. ถนนมีรถวิ่งไปมา บนถนนสี่ลม CUT



SCRIPT

3. LS. ด้านหน้าซอยพัฒนาพงษ์ PAN ไปเห็นผู้คนเดินกันล่อแจ CUT



SCRIPT

4. LS. ถนนด้านหน้าสวนลม PAN ไปยังริมฟตบาชเห็นโอ้ก้า
ไม่วากกรณีโดยทงสน ฉากทงนามมเห็ดดแบล่งเนอทา และตบงอององถึงเจ้าชองเอ๊กสารททุกคร้งที่ม่ีการนำไปใช้
ล้งโบกมอ เรยักแซก

โอ้ (ออฟซิ่น)

"Hello, You like boy, Hey..Hey..You sleep with boy"

TITLE	สี่	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 3



SCRIPT

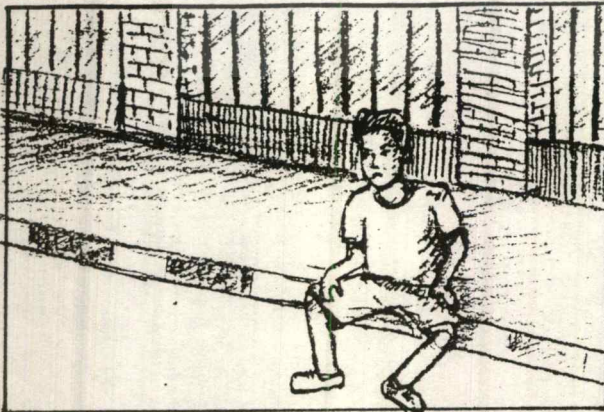
กล้อง PAN มาหยุดที่ไอ้ โอบอกมือให้ฝรั่งที่เดินผ่าน
ไปมาบนถนน ฝรั่งที่เดินผ่านหันมามองไอ้

CUT



SCRIPT

5. LS. ไอ้เดินข้างถนนเข้าไปพูดกับฝรั่งด้วยภาษามือ ชูมือ
5 นิ้ว ฝรั่งสายหน้าไม่สนใจ เดินจากไปไอ้ยังไหล่
เดินข้ามกลับมาฝั่งเดิม

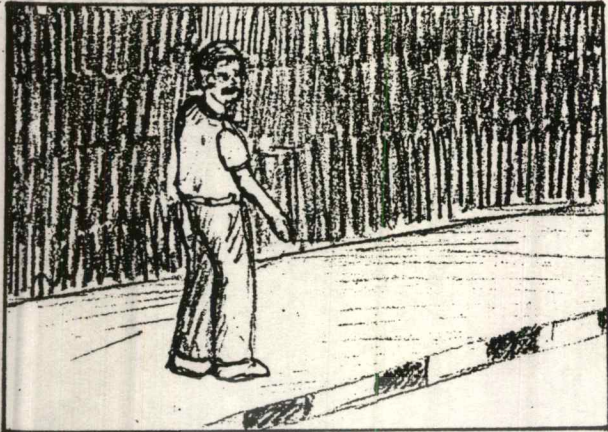


SCRIPT

เอกสารนี้เป็นเอกสาร PAN จากไอ้ที่กำลังวิ่งข้ามถนนมา ยังได้กานุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่น่าครมได้สังกัดที่หนึ่งอยู่ริมฟุตบาทลงห้าง เป็นระยะๆ ไอ้วิ่งมานั่งริมฟุตบาทที่มี CUT ไปใช้

เสียงบรรยากาศ, รถวิ่ง, เด็กๆ คุษกัน

TITLE	พี่	SCENE
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 4



SCRIPT

6. LS. พี่อายุประมาณ 40 ปี เดินอีกฟากถนน ซอผีเท้า
เมื่อผ่านกลุ่มเด็ก CUT



SCRIPT

7. MS. โฉ้โบกมือให้กับพี่ รีบวิ่งเข้าไปทักทาย อย่างยินดี CUT



SCRIPT

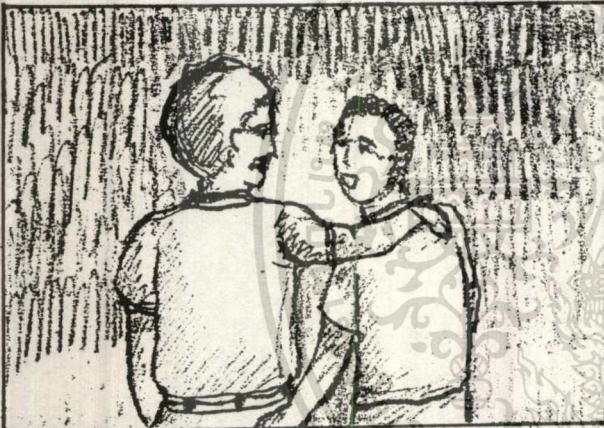
8. เอก MS. เป็นน้องวิ่งเข้ามาพบพูดคุยกับพี่ที่ซอผีเท้าแล้วชี้ไปที่กาดหน้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆก็ตาม พี่พยักหน้า โฉ้โบกมือเรียกเด็กองเอก CUT ครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	เงิ	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE ๕



SCRIPT

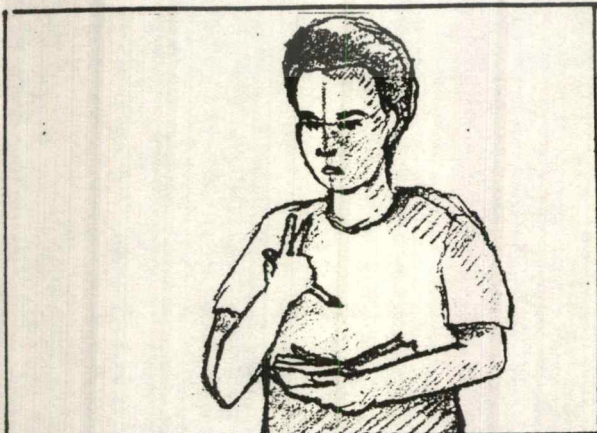
9. MS. เด็กในสังกัดชั้นนี้เข้าหาตัว เพื่อให้แน่ใจว่าเป็นตน



SCRIPT

ลูกชั้นเดินเข้ามาถนนมาหาฝรั่ง กล้องกว้างออก ฝรั่ง
โอบไหล่ จับกันเด็กแล้วพาเดินออกเฟรมไป

CUT

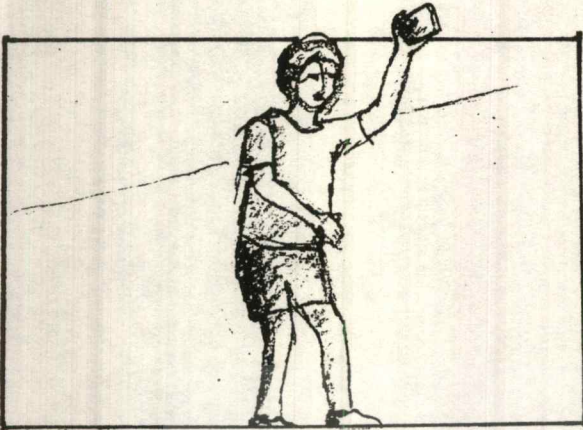


SCRIPT

โอ้ (พูดเบาๆ)
"ไอ้ก๊ก...คนที่ 2 ของคินนี่"
ป้อน (ออฟชั่น) ตะโกน
"ไอ้โอ้...ไอ้โอ้เว้ย"

10. MS. โอ้หยิบสมุดออกมาจากเสื้อ จดบัญชีแล้วทำทาบนิ้ว CUT
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	๕	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE ๘



SCRIPT

ป้อน
"เฮ้ยโทหว่า...เข้าไปหน่อย"

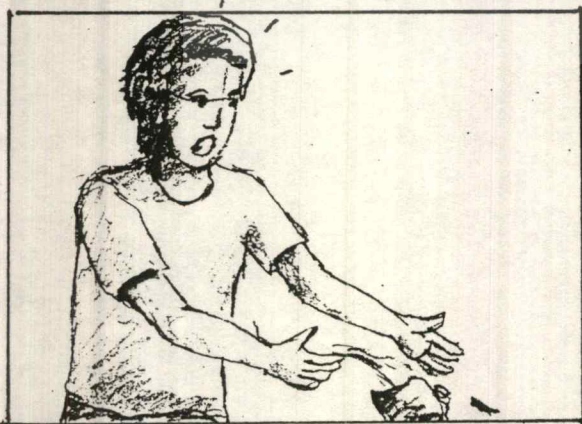
11. LS. ป้อนเดินเข้ามาถนนมา คึกขยาออกมาจากกระเป๋ากางเกง ตะโกนเรียกโอ้



SCRIPT

ป้อนหยิบเมล็ดท็อฟฟี่ออกมาแล้วยิ้ม เดินไปที่กลุ่มเด็ก
:ในสังกัดออกเฟรม

CUT



SCRIPT

ป้อน (อุทาน)
"โ๊ะ! โธ่โ้ว...หล่นอีกกู"

12. MS. เป็น ป้อนเดินไปหาเด็กๆ หยิบท็อฟฟี่และออกเพื่อจะแจก แต่ปรากฏให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ทราบว่าได้หรือยังเด็กพันก่าเพียว๊ะ ป้อนสะดุดขาตัวเอง จึงถึงเจ้าของเอก CUT ครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	ผี	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 7



SCRIPT

โถ้

"สมน้ำหน้า...อะไรวะนั่น"

13. MS. โถ้มองป้อนแล้วหัวเราะ

CUT



SCRIPT

ป้อน

"เหล้าแห้ง... ของใหม่"

14. MS. มุมกอดมือป้อน เก็บป้อนที่ออฟฟิศตกกระจายบนพื้น
กลิ้งกิ้งกิ้งขึ้นตามป้อน



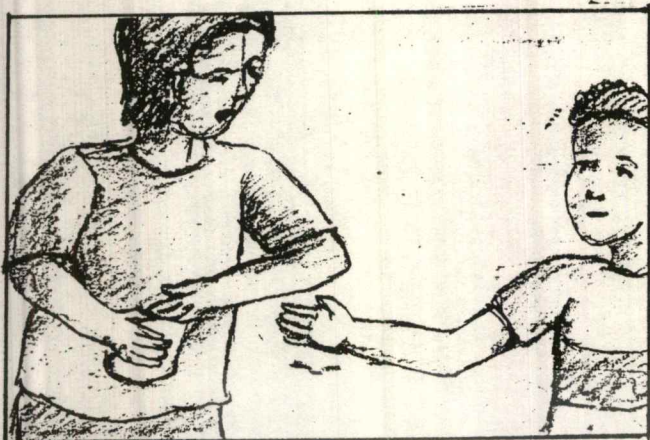
SCRIPT

ป้อน

"อะน้อง พี่ให้พอเป็นพิธี"

เอกสารนี้เป็นเอกสารเดินแจกเด็กกาการใช้งานเพื่อการศึกษา CUT นั้น ไม่อนุญาตให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	ผี	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 8



SCRIPT

ป้อน
 "อะไรวะ ไอ้ต้อม"
 ต้อม
 "พี่ป้อน มีแบบกินเม็ดมั่งอะเปล่าๆ"

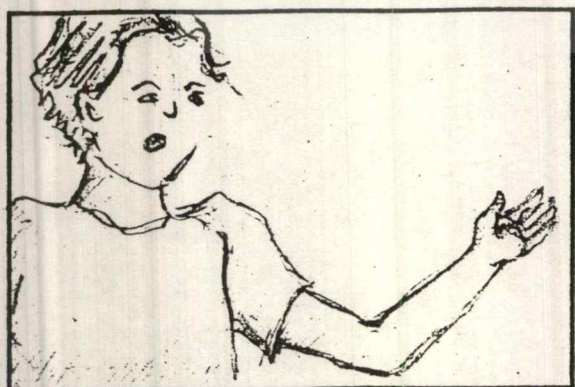
15. MS. เด็กคนหนึ่งเข้ามาหา สะกิดป้อน ป้อนหันไปมอง CUT



SCRIPT

ป้อน
 "มีชิวะ...แต่มีงต้องจ่าย ไม่มีฟรี"

16. MS. ป้อนยิ้มตอบ

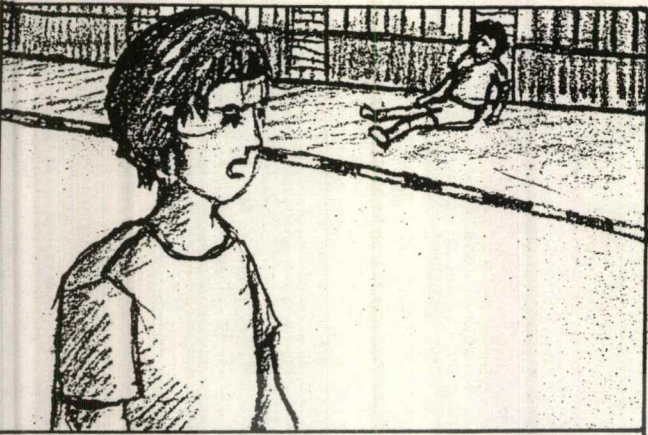


SCRIPT

ต้อม
 "ได้พี่...ฉันเอา 5 เม็ด"
 ป้อน
 "เออ...พรงั้นนะมีง อย่าลืม!...อะกุให้"

เอกสารนี้ ป้อนส่งเหล่าแห่งให้ต้อมมาใช้ ต้อมรีบรับแล้วเดินกลับอนุญาตให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีไปหนึ่งที่ ป้อนล้มลงนอนอันหิมฟูตบ้อชา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของ CUT สารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

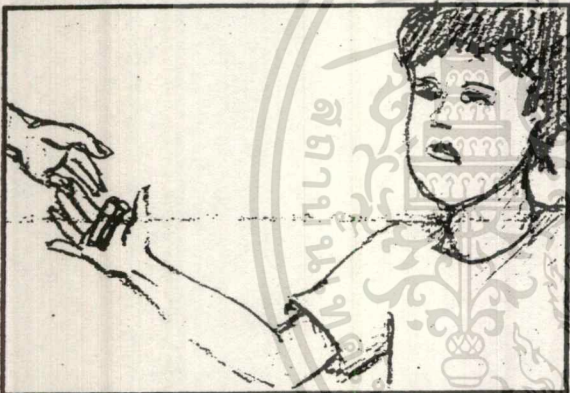
TITLE	เี	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 9



โ้ (ตะโกน)
 "เฮียไ้ป้อน..มาถึงกินอนเขี้ยวมึง..แล้วโทษของ
 กูหละ"

SCRIPT

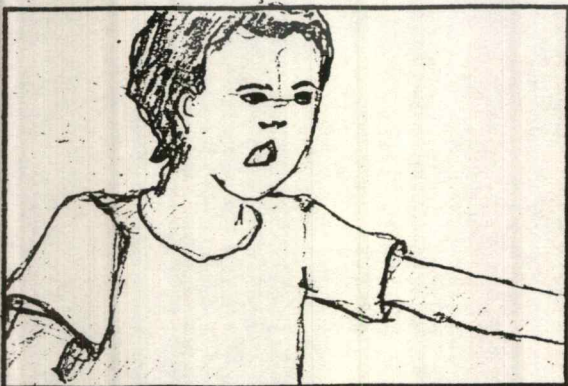
17. MS. โ้มองป้อน ที่ล้มตัวนอน ทำหน้าไม่พอใจ เรียกให้
 ช่วยทำงาน



ป้อน
 "โ้เฮีย... กูคิดถึงมึงจะไม่เอา...อะ"

SCRIPT

18. MS. ป้อนมองโ้อย่างล้อเล่น
 ป้อนยื่นบหรียัดไล่ให้โ้ 2 ตัว CUT



โ้
 "ไม่เอาให้โง่... เงินกูก็จ่ายแล้ว"

SCRIPT

19. MS. โ้รีบรับบหรีจากป้อน
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	ผี	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 10



SCRIPT

ไอ้
 "แล้วมึงไม่คิดจะช่วยกู เรียกแขกเลยรึวะ...แม่ง
 นอนอีก" ๖

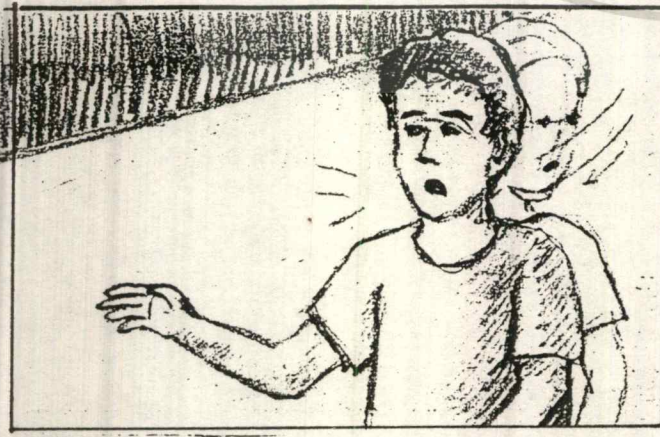
ไอ้เท้าเอวมองมาที่ป๊อน



SCRIPT

20. MLS. ไอ้ป๊อนนอนหลับหรือยัดใส่อย่างสบายอารมณ์ ไม่สนใจที่ไอ้พูด

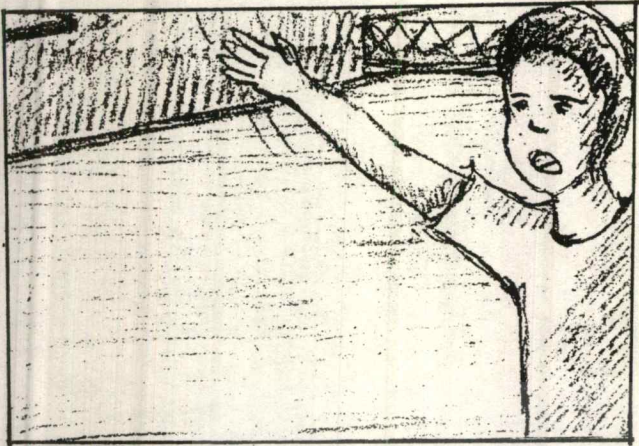
CUT



SCRIPT

21. MS. ไอ้มองป๊อนอย่างระอา สายหน้าอย่างรวดเร็วจึง
 แล้วหันหลังกลับไปก๊วกมือเรียกแขกต่อ
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมีเหตุดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	เ	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 11



"You like boy..."

CUT

SCRIPT

DEEP FOCUS เห็นบรรยากาศของถนนด้านหน้า
 สวมลุมตอนกลางคืน
 ไอ้โบกมือไปมา เสียงไอ้ตะโกนค่อยๆ ดังขึ้นแล้ว
 เบาลง



ไอ้
 "ไอ้จ๊มมันบอกว่า ช่วงหน้าแขกยาก เงินก็ได้น้อย"

SCRIPT

ฉากที่ 2 ภายนอก/ในสวนลุม/เย็นๆ เกือบค่ำ

22. MS. ไอ้นอนหันหน้ามองออกไปข้างนอกศาลา ในมือถือ
 บุหรี่สูบ

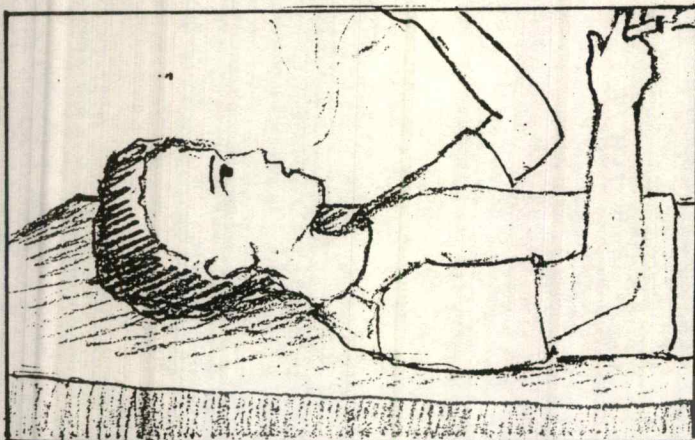


SCRIPT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่วางอัดสำเนาไว้เพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CUT

TITLE	๗	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 12



SCRIPT

23. MS. ป้อนนอนหลับหรืออย่างสบายอารมณ์ ไม่ใส่ใจกับคำพูดของไอ้



SCRIPT

ป้อน
"ถูกอกมึงแล้ว ว่าใช้เก็บ 50/50 มึงก็ไม่เชื่อ"

ป้อนพูดพร้อมกับหันมาขอความเห็นด้วยจากไอ้ CUT



SCRIPT

ไอ้
"จริงของมึง กูว่าจะหาเด็กอีก รีไม่ก็ให้มันเรียก
แขกกันเอง"

24. MS. ไอ้ได้ที่ไอ้พยักหน้าเห็นด้วย ลุกขึ้นนั่ง และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	ไร่	SCENE	
SET NO		EXT/INT	
DATE		PAGE	17



SCRIPT

ไอ้
 "ว่าแต่มีงเถอะ พรงนี้อย่าลืมของหละ ไอ้พวกนั้น
 มันซึกเรื่องมากแล้ว"
 ป้อน (ออฟชั่น)
 "เออน่า มีงนี้จู้จริงว้อย"

ไอ้หันมาที่ป้อน ซึ่งนอนหันหลังให้



SCRIPT

ไอ้
 "ทำไม.. กูบอกมีงมันผิดตรงไหน.. ถ้ามีงไม่มีของ
 กูจะคุมอยู่ได้ไง"

CUT

ไอ้มองป้อนอย่างเอือมระอา ทั้กจน

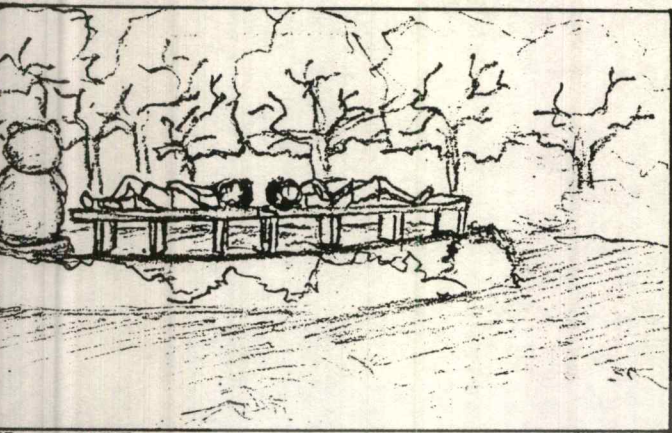


SCRIPT

ป้อน
 "เออ... เออ คินนี้กูเอาให้ละกัน กูง่วงจะนอน
 แล้ว"

25. MS. เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้ภายในเท่านั้นโดยไม่หวังผลตอบแทน
 ป้อนเกาหัวรับพดตตบท โดยไม่หันไปมองไอ้ ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

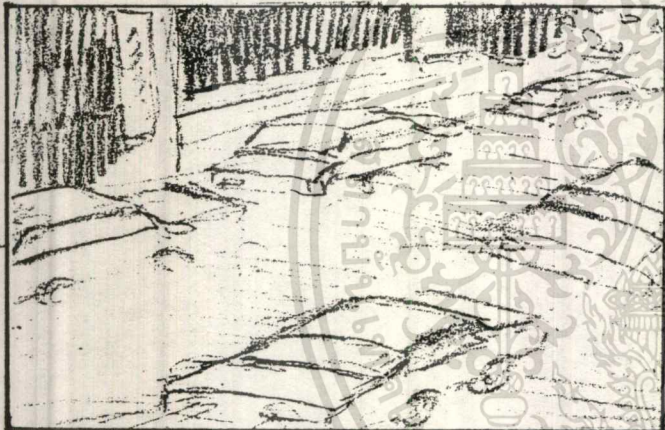
TITLE ๘	SCENE
SET NO	EXT/INT
DATE	PAGE 14



SCRIPT

ไอ้
"มึงนี่ คุยอะไรไม่ค่อยได้เลย หัว...ว...เออๆ
ก็ง่วงวะ"

ไอ้ล้มตัวนอน ป้อนน้ำไม่ตอบ ทั้งคู่หลับพร้อมกัน CUT



SCRIPT

26. INS. ภาพกว้าง ถนนยามค่ำคืน รถวิ่งไปมา แสงไฟ
ตามถนนเปิด CUT



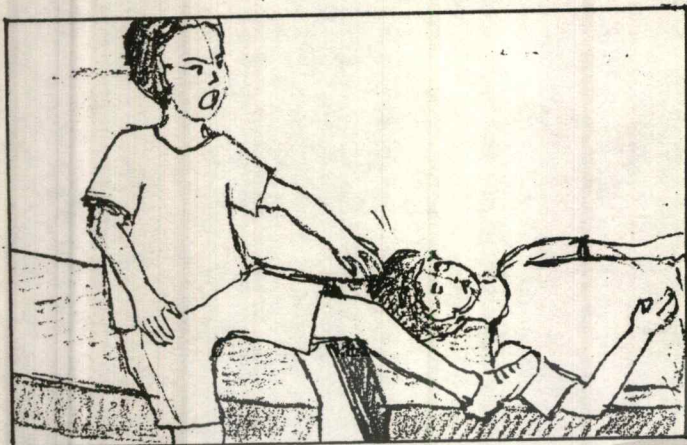
SCRIPT

ไอ้
"เฮ้ย...ต้น..."

27. LS. บรรยากาศเริ่มมืดลงของสวนลม PAN มาที่ไอ้โลก
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สวนเวลาหากรรมการในงานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เป็นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ชนิดด้วยความกังวล หินชายขวาแล้วมองป้อนที่
หลับอยู่ จึงลุกขึ้นปลุก
ไอ้ตะโกนเรียกเจ๊ยบ ไม่มีเสียงตอบ ไอ้ป้อนไม่

ไอ้ตะโกนเรียกเจ๊ยบ ไม่มีเสียงตอบ ไอ้ป้อนไม่

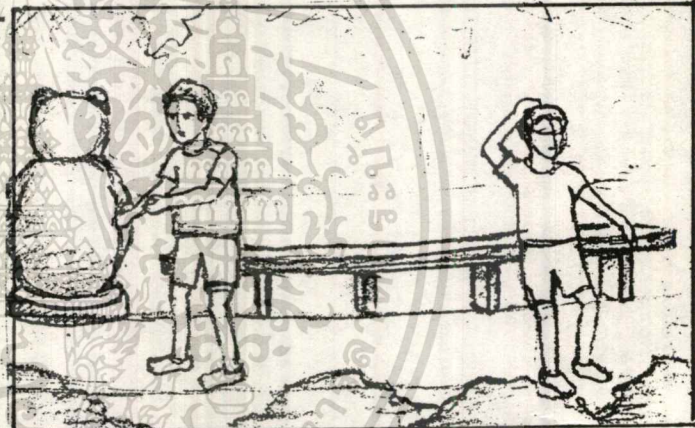
TITLE	ที่	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 15



โธ่
"เฮ้ยตื่นไว้อ... โธ่ป้อน"

SCRIPT

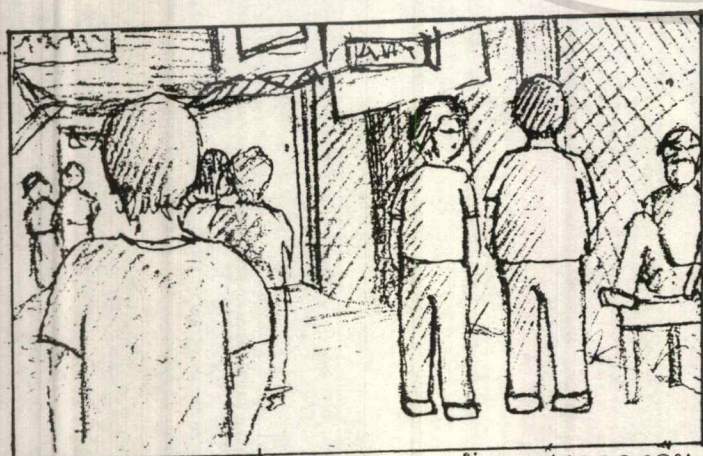
28. MS. โธ่มองป้อนอย่างระอา จึงลุกขึ้นยื่นให้เท้าเขี่ยให้
ป้อนตื่น



SCRIPT

ป้อนสะดุ้งตัวหันมามอง เกาหัวแล้วลุกขึ้นเดินตาม
โธ่ออกจากศาลา
กลองค่อยๆ กว้างออก เห็นทั้งสองเดินออกจากศาลา
แต่เดินไปคนละทาง

CUT



SCRIPT

ฉากที่ 3 ภายนอก/พัฒนาศ/กลางคน

29. LS. แบบ Hand Held เห็นผู้คนเดินกันคึกคัก ชวักไซ่ว
เอนกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่ควรนำเนื้อหาไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
แม้ว่ากรรมใดๆ ของ สวทช. ก็ทั้งหมดมีให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
แสงสีและบรรยากาศดูวันรวมย

TITLE	หี	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 16



เสียงบรรยากาศจั่วแจ

CUT

SCRIPT

กล้อง Hand Held มาหยุดที่ไอ้หมึก ที่ยืนอยู่หน้า
บาร์กับเด็กเรียกแขก



SCRIPT

30. MS. ข้ามไหล่ป้อน ป้อนเดินเข้าเฟรมไปที่ไอ้หมึก ที่ยกมือ
ทักทาย

หมึก
"ไง... มาช้าจริง"



SCRIPT

ป้อน
"เพิ่งตื่นพี..."

เอกสารนี้เป็นเอกสารไอ้หมึกหันมามองหน้าตา ล้อเล่นแกมเฝ้าจริง อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ กล้อง PANA ไอ้หมึกมารับหน้าป้อน และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	๕	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 18



"ตบไหล่ที่ แม่ง...เจ็บซิบ"

SCRIPT

33. MS. ป้อนเดินออกจากถนน ลูบไหล่ซ้ำที่หมักตบ สบ
อย่างอารมณ์เสีย



ป้อน
"1, 2, 3..."

SCRIPT

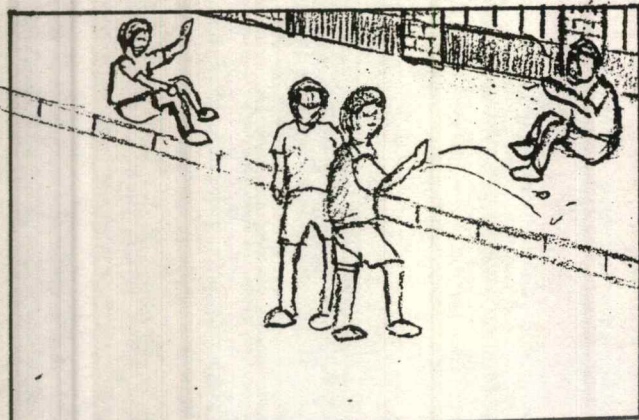
เดินมาหยุดที่เสาไฟฟ้า หน้าถนนสีลม มองนับนิ้ว



SCRIPT

เอกสารนี้เป็นป้อนยืมแล้วเดินไปที่เสาไฟฟ้า หยิบท่อกระดาษ
สีแดงออกมาจากช่องเสา ทั้งหมด 4 ท่อ หันมอง
ไม่ว่ากรณีใดๆ ห้ามมิให้ตัดแปะสิ่งเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
รอบ ๆ ริมเดินกลับอย่างรวดเร็ว CUT

TITLE	ผี	SCENE	E
SET NO		EXT/INT	
DATE		PAGE	19



SCRIPT ฉากที่ 4 ภายนอก/ถนนหน้าสวนลม/กลางคืน

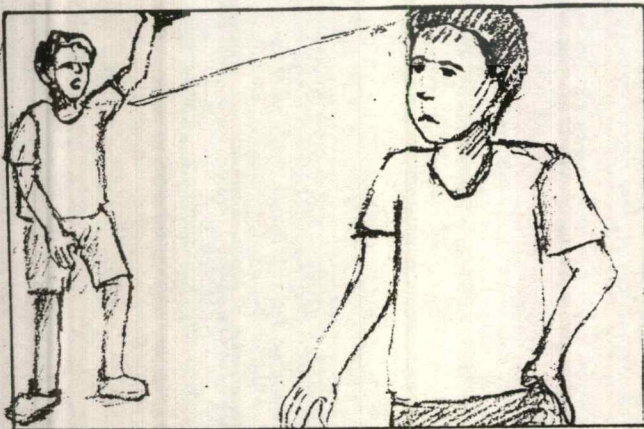
34. LS. เด็กในสังกัดนั่งอยู่ริมฟุตบาท ห่างกันเป็นระยะๆ บ้างก็คุยกัน เล่นโยนลูกหิน บ้างก็นั่งสบาย



ไอ้
"Hello, You like boy, you sleep with boy"

SCRIPT

กล้อง PAN ไปที่ไอ้ก๊วกมือเรียกฝรั่งที่เดินผ่าน
ป้อนว้างเข้าเฟรมมาอย่างรีบเร่งมือกล้องล้วงกระเป๋

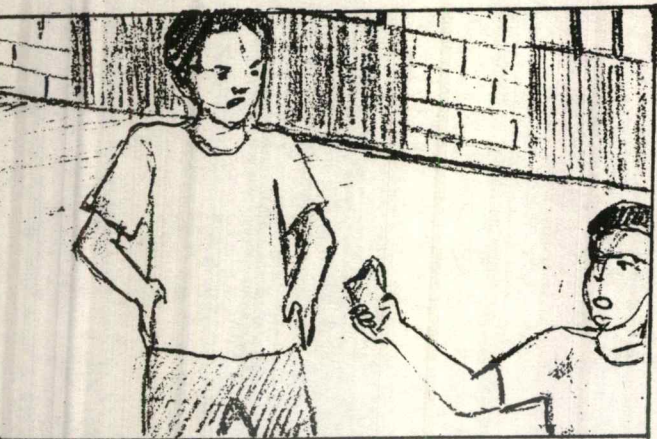


SCRIPT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ หากมีเหตุใดที่แจ้งให้ทราบได้ กรุณาแจ้งไปยังเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CUT

TITLE	ไร่	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 21



SCRIPT

ป้อน

"เออ... ภูมิใจ ว่าแต่มีเงอะ เอาของอีกมีะ... ภูมิใจอะ"

ป้อนชูห่อกระดาษสีแดงเล็ก ๆ ในมือให้โอดู

CUT



SCRIPT

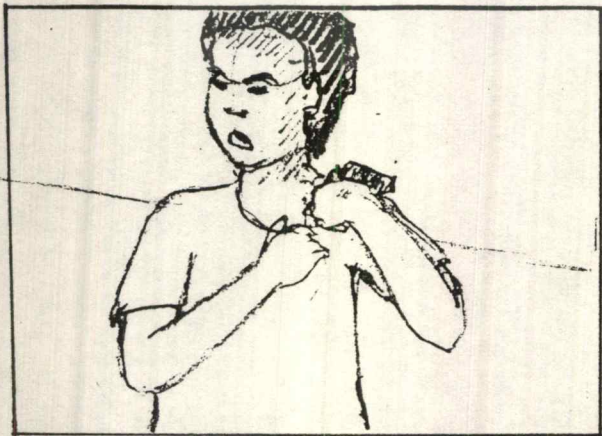
โอดู

"ไม่เอา ก็ยังมีอยู่ ให้มากเดี๋ยวเด็กมันโทรม เหมือน
มึงหมด"

โอดูบอกมือไม่เอา

CUT

37. MS. โอดูหันหลังกลับอย่างไม่ใส่ใจ



SCRIPT

ป้อน

"ตามใจ... ภูไปหละ"

อีกส่วนี้เป็นเอกสารที่ส่งไปไว้สำหรับบรรจุใ้วางเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
38. MS. ป้อนยื่นยาให้ เมอไดยนโอดูปฏิเสธจึงยัดใส่กระเป๋า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรนำมาใช้
ทางแก่ง

TITLE	ไร่	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 22



SCRIPT

ป้อนลุกขึ้นยืนเดินหายเข้าไปในสวนลม ออกเฟรมไป
กล้องค่อย ๆ กว้างออก เห็นโอ้หันมามองสายหน้า
อย่างระอา หยตหนึ่งนิตหนึ่งก่อนที่จะหันกลับไปเรียกแขก
ต่อ เห็นบรรยากาศรอบ ๆ

โอ้

"Hello, You like boy.."

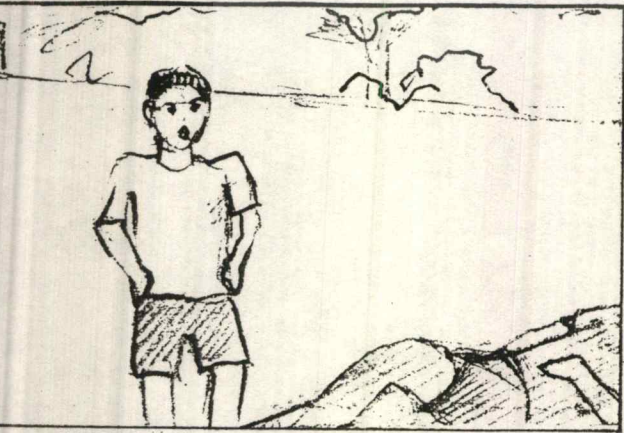
CUT



SCRIPT

ฉากที่ 5. ภายนอก/สวนลม/เข้าตัว

39. LS. เห็นบรรยากาศยามเช้าของสวนลม กล้อง PAN
จากทางเดินของสวนลม เห็นโอ้เดินข้ามสะพาน
ตรงเกาะกลางน้ำ เดินหันซ้ายขวา มองหาป้อน



SCRIPT

แพนจากโอ้มาที่ ป้อนซึ่งนอนอยู่บนเก้าอี้ยาวเป็น
FOREGROUND หลอดไฟส่องหลังกระจายอยู่ข้างตัว
ป้อน โอ้เดินเข้าเฟรมมาหยุดที่เก้าอี้เสียงบรรยากาศ
ยามเช้าแจ่มใส

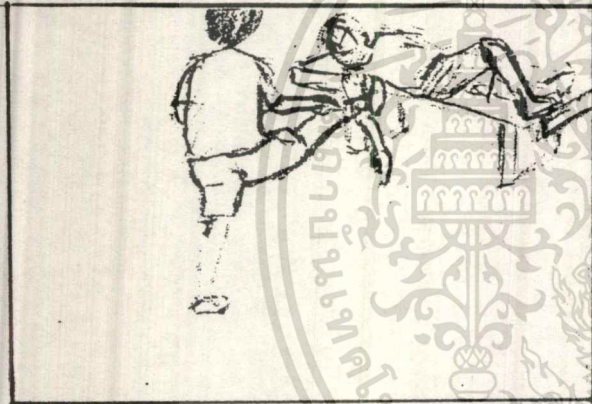
TITLE	หี	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 23



โธ่
"เฮ้ยต้น ทำมาหากินมั่งสิโว้ย"

SCRIPT

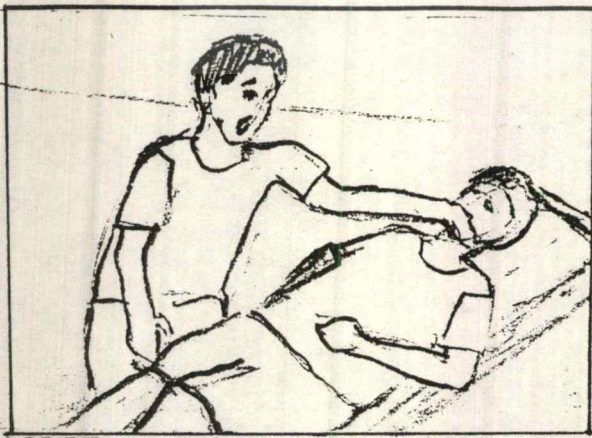
40. MS. โธ่เห็นป้อนนอนหลับตาพร้อมบนเก้าอี้ยาวโธ่ทำเอวมอง
เงียบ.. ไม่มีเสียงตอบ โธ่ป้อนยังคงนอนนิ่ง CUT



โธ่
"กูบอกให้มั่งต้น เดียวก็ถูกจับหรือก ของหล่นเกลื่อน
เชียวมั่ง"

SCRIPT

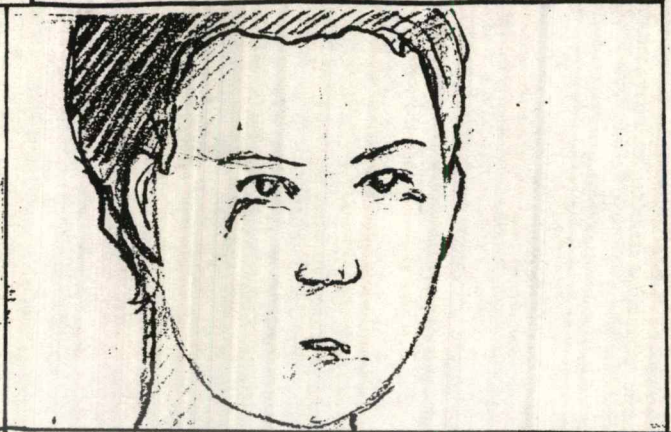
41. MS. โธ่ใช้เท้าเขย่าเก้าอี้ที่ป้อนนอน



SCRIPT

โธ่ใช้เท้าเขย่าไปมา โธ่ป้อนนอนนิ่ง หลับตาพร้อมโธ่
เอกสารนี้เป็น เอกสารที่สงวนลิขสิทธิ์เขียนขึ้นเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
นิ่งหยดมอง เริ่มหน้าเสียว ก็มั้งเสียงหัวใจ มือไปอัง
ไม่ว่ากรรมใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรรมนำไปใช้
ทจวมก CUT

TITLE	หน้า	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 24



SCRIPT

42. MS. ไอ้ชั๊กมือกลับถอยหลังออกช้า ๆ กล้องค่อย ๆ ZOOM IN เป็น CU. ที่หน้าไอ้หนึ่งไม่มีเสียงสะท้อนแต่หน้าต่างไหลช้า ๆ ใบหน้านิ่ง DISSOLVE

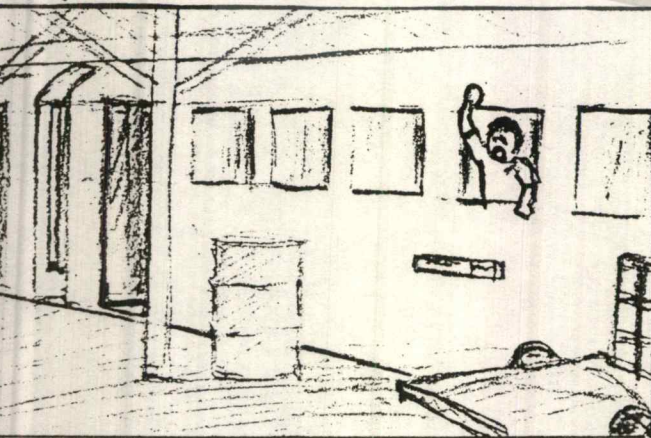


ป๊อ (ออฟชั่น)
"เฮ้ยไอ้ไอ้ บนนไว้อ... ชนมาเร็ว"
ไอ้เงยหน้ามอง

CUT

SCRIPT ฉากที่ 6 ภายนอก/สถานีรถไฟ ชานชลาหัวลำโพง/กลางวัน

43. ELS. เปิดฉากบริเวณชานชลา กล้อง Candid ผู้คนมากมายในหัวลำโพง มาหยุดที่ไอ้กำลังคุยชยะแถวชานชลา



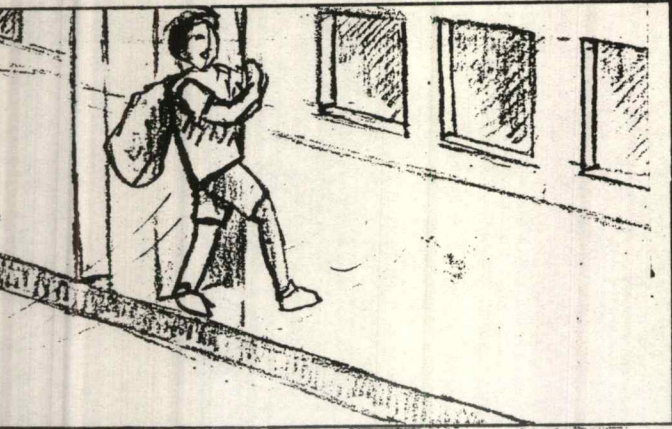
ป๊อ
"เฮ้ย... เร็ว..."

CUT

SCRIPT

44. ELS. ป๊อแก้วมือเรียกไอ้ที่อยู่บนตู้รถไฟ ชะโงกหน้าออก ไปว่ากรณิด มาจากหน้าต่างแก้วมือไปมาหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	พี่	SCENE
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 25



SCRIPT

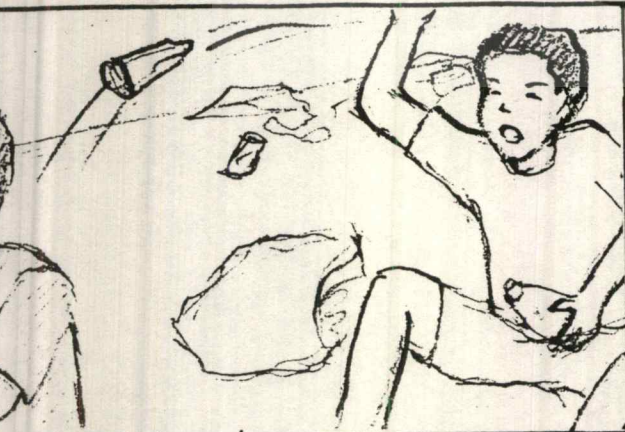
45. MLS. โอ้กระโดดขึ้นรถไฟขบวนที่ป้อนขึ้นอย่างรวดเร็ว
มือเกาะประตูโหนไปมาอีก ไปมาอีกมือถ้อยปู้ยี้
ใส่เศษขวดพลาสติก หายเข้าไปในตู้รถไฟ CUT



SCRIPT ฉากที่ 7 ภายใน/ตู้รถไฟหรือล้าง/กลางวัน

46. LS. โอ้นั่งเก็บเศษขวดพลาสติกอย่างเงิบๆ ใบหน้า
ครุ่นคิดถึงเรื่องแม่ แต่มือยังคงเก็บขวดใส่ถุง

เสียงป้อนร้องเพลงดังอยู่ข้างๆ



SCRIPT

ป้อน

"เงิบท่าไมวะ แม่มึงเขาไม่กลับมาจับหรือก ต้องอย่าง
กนู...ไม่มีใครทั้ง"

ป้อนหัวเราะพร้อมยกไหล่ ไม่ใส่ใจ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ PAN ให้นำที่ป้อนไปกำลังร้องเพลง เก็บขวดใส่ถุง
ไม่ว่ากรรมใดๆหันมาเห็นโอแล้วยกไหล่ จึงโยนขวดพลาสติกมาที่โอ

TITLE	ผี	SCENE
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 26

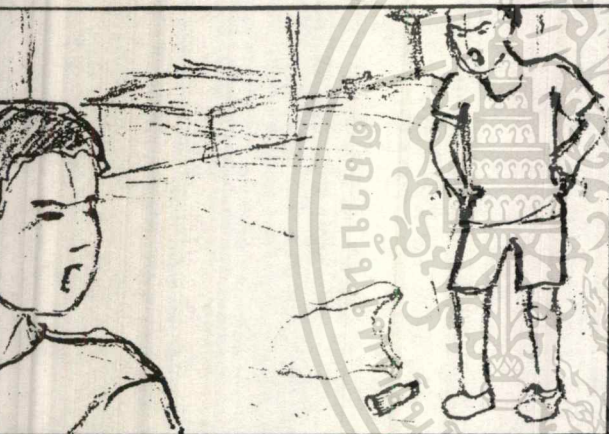


ไอ้
 "แม่กู เขามีเหตุผลว้ย ไม่เหมือนพ่อมึง เลวชิบ..."
 ไอ้พูดแค้น พร้อมกับเก็บขวดใส่ถุง



SCRIPT

47. MS. ไอ้สะดุ้ง เก็บขวดพลาสติกที่ป้อนโยนมาใส่ถุง แล้ว
 สายหัว



ป้อน
 "มึงเงียบไปเลย กูช้เกี่ยจุดถึงมัน ยังไงก็หนีมาแล้ว"
 ป้อนถ่มน้ำลายลงพื้นอย่างไม่แยแส แล้วพูดต่อ

ป้อน
 "เอ๋อกูมีของดีให้มึงลอง"

ไอ้
 "ของดีอะไรวะ"

ป้อน
 "เออน่า... ตื่นมึงจะได้พบหน้าแม่"

ป้อนยิ้มหน้าระรื่น ร้องเพลงต่อสบายอารมณ์

SCRIPT

48. MS. ซ้ำมโหลไอ้ เห็นป้อนหยุดเก็บขวด ลูกชั้นยื่นเท้าเอวมอง
 กล้องเงยขึ้นรับหน้าป้อนที่มองมายังไอ้



เสียงบรรยากาศ จอแฉของผู้คน

FADE OUT

SCRIPT

49. CUT. เป็นหน้าไอ้มีเสียงป้อนอย่างสงสัย สายหัวจิงๆ แล้วก็เก็บขวดไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ทราบได้ชัดต่อ อีกหนึ่งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	๕	SCENE	E
SET NO		EXT/INT	
DATE		PAGE	27



ป๊อน (ออฟซัน)
"เป็นไง กว่าแล้วมึงต้องชอบ"

SCRIPT ฉากที่ 8 ในตู้รถไฟ/ภายใน/กลางคืน

50. CU. กระจกขาวสามเค ที่กองอยู่กับพื้น
กล้องกึ่งตั้งขึ้นเห็นใบหน้าไอ้ ที่กำลังสูดกาวจากถุง
พลาสติก จมูกจ่ออยู่ที่ปากถุงในตาเคลิ้มลอย



ไอ้
"มึงทำอะไรวะ"
ป๊อนสูดกาว หันมามอง
ป๊อน
"ป๊นกันแม่... มึงลองสิ กลิ่นดีนะมึง"

SCRIPT กล้องกว้างออกเห็นป๊อนนอนสูดกาวจากถุงมือ ใช้
นิ้วอีกข้างหนึ่งสอดเข้าไปแล้ว หมุนไปมา แทะชั้น
ลงแล้วดม ในตาเคลิ้ม

ไอ้หันมามองทางป๊อน มือยังคงถือถุงกาว



ไอ้
"เออวะ... หน้าแม่กู เริ่มชัดแล้ว ชัดกว่าเมื่อก่อน
อีก มึงดูสิ"

SCRIPT 51. MS เห็นไอ้เทกวงใส่มือแล้วทำบ้าง ยกขึ้นดมศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดถือดีเคลิ้มเหม่อลอยมองไปข้างหน้าให้ป๊อนดูตาม CUT ทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	เห่	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 28



ป้อน
 "อืม... ภูเห็นแล้ว พรุ่งนี้ภูว่าจะไปทำงานใหม่ท่า"
 (ออฟชั่น) เสียงโอดจ้วเจียใกล้หลับ
 "ห่าว... ว... งานอะไรวะ"

SCRIPT



ป้อน
 "ไอ้หมึกมันชวน ภูไม่รู้หรอก"

SCRIPT

52. MS. ป้อนมองตามไอ้ชี่แล้วพยักหน้าเห็นด้วย
 ป้อนหันไปทางไอ้ แล้วสูดกาวในมือต่อ
 ป้อนตาเคลิ้ม สูดกาวแล้วมองไปข้างหน้า

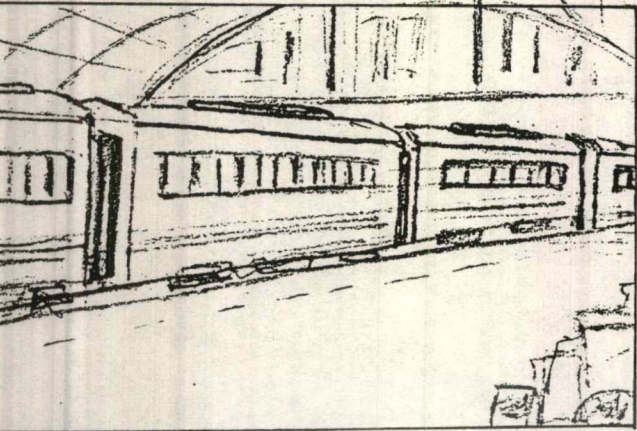


SCRIPT

เอ็กซ์สักรีนนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 กลองกว้างออก เห็นไอ้กับป้อนนอนคั่น ไอ้หลับแล้ว
 ไม่ว่าจะผิดใจทั้งสิบ อีกทั้งยังมีใบตัดปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรนำไปใช้
 ป้อนกำลังเคลิ้มใกล้หลับ

CUT

TITLE	๘	SCENE	E
SET NO		EXT/INT	
DATE		PAGE	29



SCRIPT

INS. ภาพกว้าง บรรยากาศภายนอกตู้รถไฟ ดึงแล้ว
 ชานชลาเงียบไม่ค่อยมีผู้คน แสงไฟทางออกเป็น
 ระยะเวลา

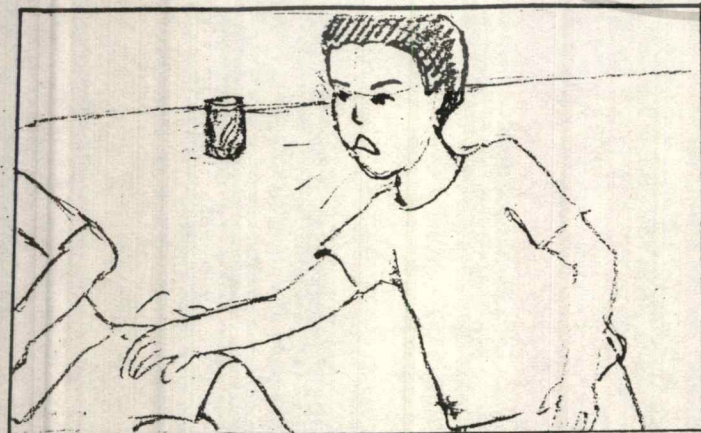
CUT



SCRIPT

ออฟชั่นเสียงเป่านกหวีด

53. MLS. ป้อนสะดุ้งตื่น หน้าตาตระหนกตกใจ ลุกขึ้นมองชะโงก
 หน้าออกตู้รถไฟรับหันกลับมาที่โอ้ พร้อมกับกระซิบ

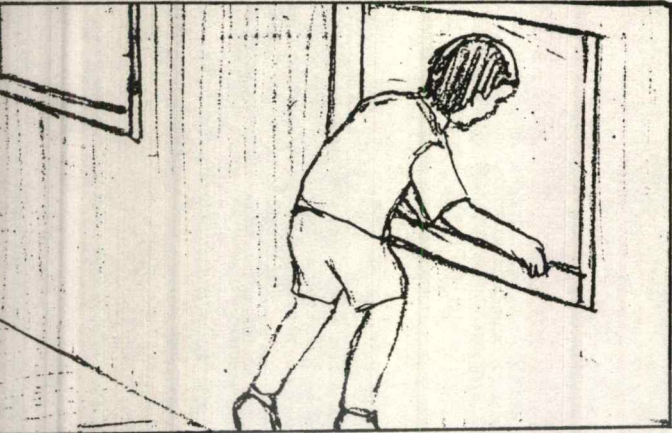


SCRIPT

ป้อน
 "เฮ้ย...พอมึงมา...หนีโว้ย"

เอกสารนี้เป็นไอ้ป้อนกระซิบพร้อมกับกระโจนออกทางหน้าต่างรถไฟ CUT
 ฝ่าว่าการณ์ใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

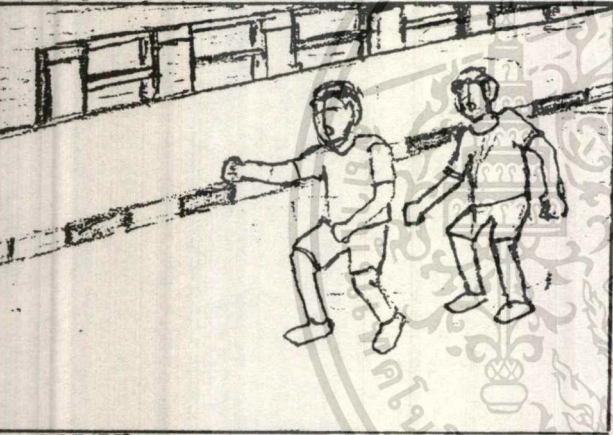
TITLE	ผู้	SCENE
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 30



(ออฟชั่น) เสียงเป่านกหวีดดังเป็นระยะๆ CUT

SCRIPT

54. MLS. โฉลกขึ้นอย่างรวดเร็ว เก็บกระป๋องกาวใส่กระเป๋า
กระโจนตามโฉลไปติดๆ



(ออฟชั่น) เสียงนกหวีดดังห่างออกไป

SCRIPT

ฉากที่ 9 ภายนอก/สะพานริมคลอง/กลางคืน

55. LS. บรรยากาศสะพานริมคลอง เด็กทั้งสองวิ่งเข้ามาที่
สะพาน



SCRIPT

เอกสารนี้เป็นเสียงหัวเราะสนุกสนาน โฉลกับป้อนวิงมาหยุดที่สะพานทำให้หน้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คนอื่นนำข้อมูลไปเผยแพร่และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้ CUT

TITLE	๕	SCENE
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 31



ป้อน
 "โรงซิป.. ไอ้หัวปิงปอง จับกูไม่ได้อยู่แล้ว คร้ายมันจะ
 .. เก่งเหมือนกู"

SCRIPT

56. MS. ป้อนยื่นพียงสะพาน กอดอกพุดอย่างงูมิใจ
 ป้อนพุดติดตลก ตามนิสัย แล้วหัวเราะเยาะอย่างเคยชิน

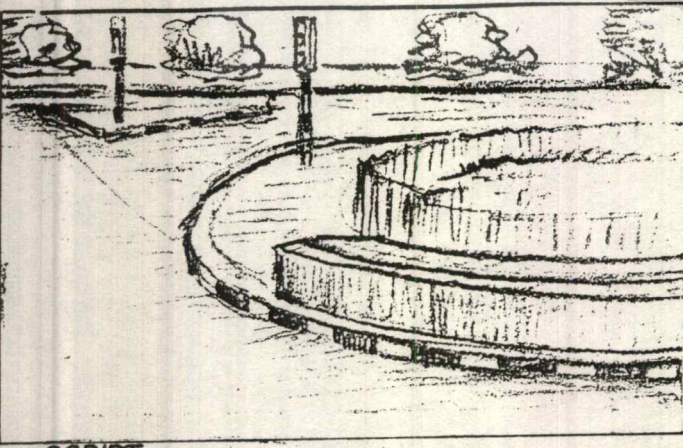


"เออ มึง เก่ง"

SCRIPT

กล้อง PAN มาที่ไอ้

ไอ้ปรบมือให้ป้อนแล้วหัวเราะมเกล่าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง



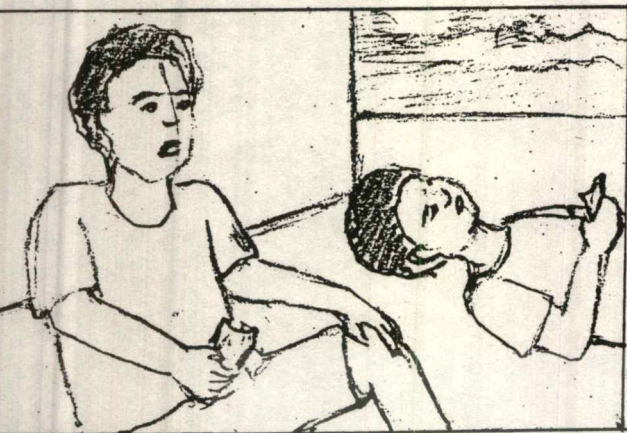
เสียงหัวเราะคิกตักดังมาจากสะพาน

SCRIPT

INS. เป็นภาพกว้างถ่ายนอกสถานึงถนนเงียบว่องเปล่าเสียงพูดให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดนักหัวดีเพียงบลุงแล้วแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

กล้อง PAN มาที่หน้าในคลอง แสงไฟจากหน้าสะท้อน
 แสงขึ้นมา

TITLE	สี่	SCENE
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 32



SCRIPT

57. MS. ป้อนนั่งฟังกำแพงของศาลารอเรือ โดยมีไอ้นอนอยู่ข้างๆ ป้อนสูดกาวในถุงพลาสติกกันสนิมตาครุ่นคิด มองออกไปข้างหน้า

ป้อน
"กว่าจะพามึงไปนอนแถวสวนลุม"
ป้อนพูดโดยไม่มองไอ้ที่นอนสูดกาวอยู่

CUT



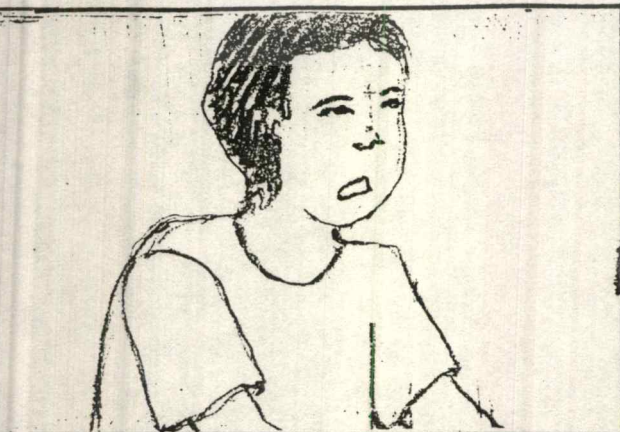
SCRIPT

58. MS. ไอ้นอนก่ายหน้าผาก ในมือถือถุงใส่กาว หันหน้ามองป้อนถามอย่างสงสัย
ไอ้เริ่มเอามือ เขย่าถุงกาว ให้กาวไม่แห้งติดถุง

ไอ้
"อยู่แถวไหนวะ กูไม่เห็นรู้จัก"
ป้อน (ออฟชั่น)
"มึงจะรู้จักได้ยังไง กูเห็นมึงอยู่แต่แถวนี้ ไม่ไกลหรอก เดินแป๊บเดียวเอง"



CUT



SCRIPT

59. MS. ป้อนนั่งฟังกำแพง มองมายังไอ้ที่นอนข้างๆ
ไม่ว่ากรรมใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ป้อน
"ที่โน่นดีกว่าเยอะ ไอ้หัวปิงปอง มันไม่จับ มึงจะนอนขนาดไหนก็ได้"

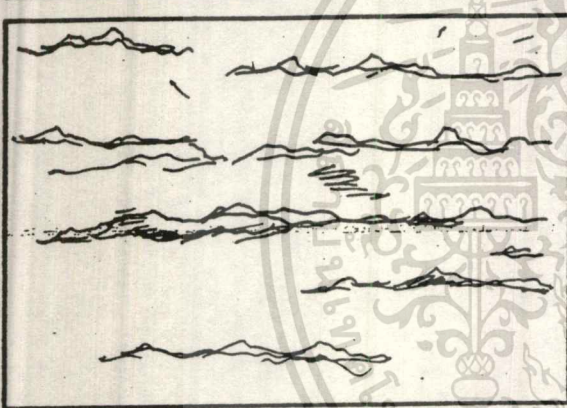
TITLE	ผี	SCENE	
SET NO		EXT/INT	
DATE		PAGE	33



SCRIPT

กล้องค่อยๆ กว้างออก เห็นเด็กทั้งสองล้มตัวลงนอน
กล้อง PAN ให้เห็นบรรยากาศของสะพานริมคลอง
ยามค่ำคืน

(ออฟซัน) โอ้
"ขอท้าวคู่อีกหน่อยสิ หมดแล้ว...เดี๋ยวแม่กุ๋หาย"

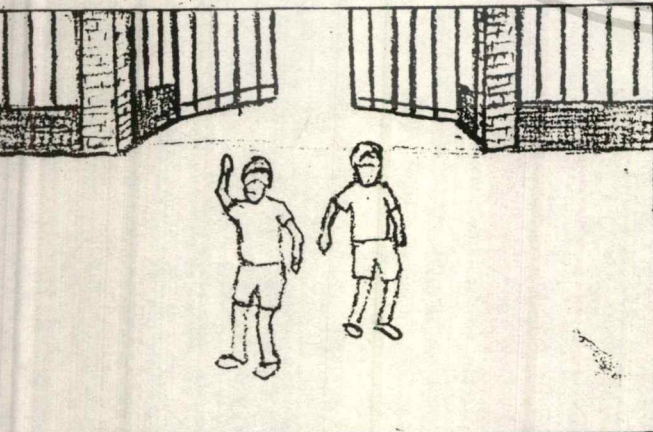


SCRIPT

กล้อง PAN ไปที่แสงไฟสะท้อนผิวน้ำในคลอง

(ออฟซัน) ป้อน
"อ๊ะ...พี่ของจริงมึง"

FADE OUT



SCRIPT

ฉากที่ 10 ภายนอก/ถนนหน้าสวนลม/กลางวัน

60. LS. ประตูหน้าสวนลม บรรยากาศริมรั้ว โอ้กับป้อน

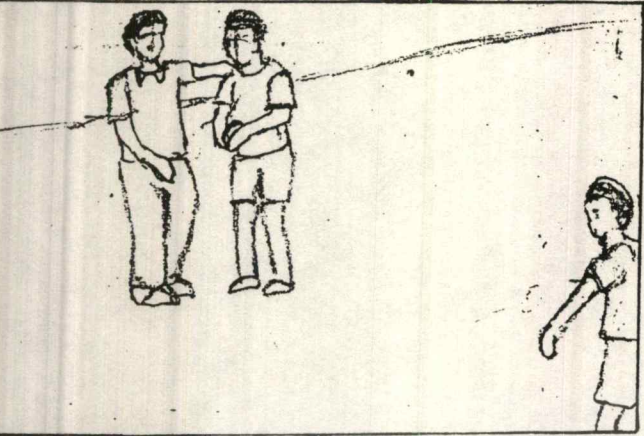
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในการเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่วารณใดตรงลิขสิทธิ์ ป้อนมองหาใครสักคน ส่วนโอ้กระโดดไล่ต้อนเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เดินเดินตามป้อนที่วิ่งไปตรงเกาะกลางถนน ทั้ง

สอง หยดยืน ป้อนจับไหล่ให้โอ้รออยู่ห่างๆ

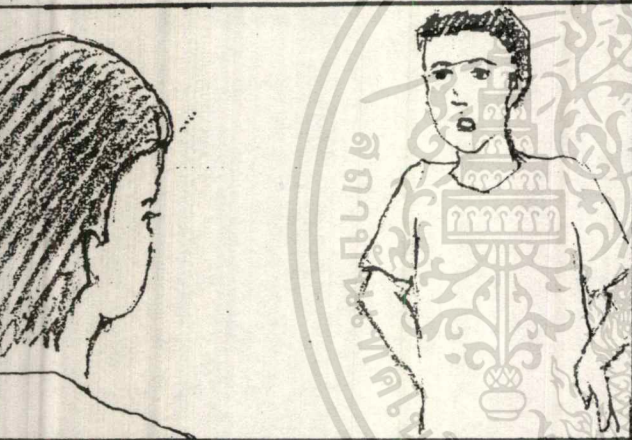
TITLE	SCEN E
SET NO	EXT/INT
DATE	PAGE 34



SCRIPT

ป้อนวิ่งเข้าไปหา ไอ้หมึกที่รออยู่ คอยกันมูบมิบ ไอ้หมึก
ตบไหล่ป้อนเป็นสัญลักษณ์ ป้อนรีบเดินมาหาไอ้

CUT

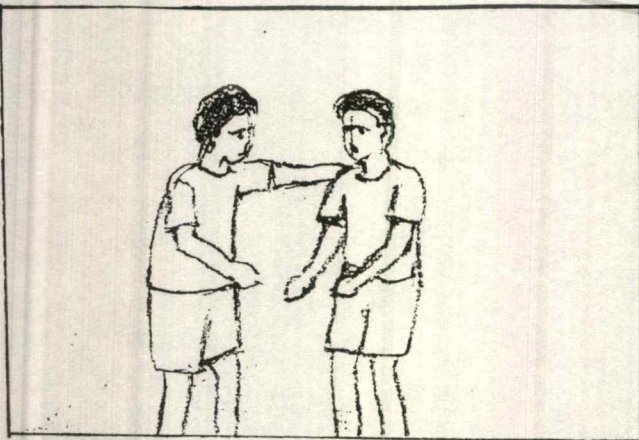


SCRIPT

ไอ้
"ใครวะ" ไอ้มองไปทางไอ้หมึก
ป้อน
"ก็ไอ้หมึกไง ที่เล่าให้ฟัง"

CUT

61. MS. ไอ้มองท่าทางของป้อนที่วิ่งเข้ามาหา
กล้องข้ามไหล่ป้อนที่วิ่งเข้าเฟรมมา

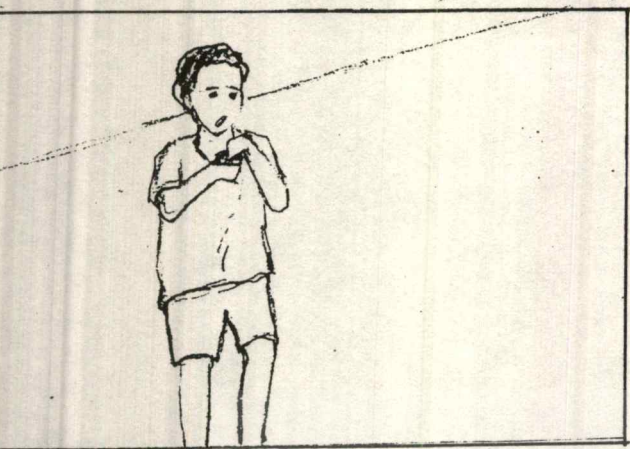


SCRIPT

ป้อน
"มึงรอกูตรงนี้ก่อนนะ"

62. เอกสาร LS. เป็น ทั้งคู่ก็อดคอยเดินไปที่เสาไฟฟ้า ป้อนจับไหล่ไอ้ป้อนอนุญาตให้เข้าไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE ๕	SCEN E
SET NO	EXT/INT
DATE	PAGE 35



SCRIPT

ไอ้หยดยืนมองป้อน เดินไปที่เสาไฟ หยิบห่อกระดาษเล็กๆ สีแดง ออกมาจากกระเป๋าเสื้อยืดใส่กางเกง เดินมาหาไอ้

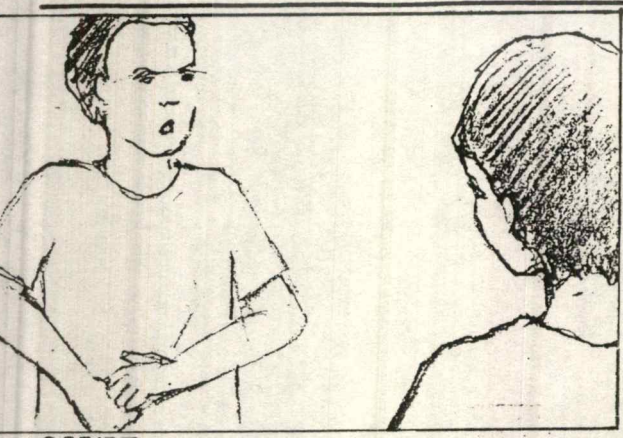
CUT



SCRIPT

ไอ้
 "มึงรู้จักมันหรือ แล้วมันอะไร"
 มองไปที่เสาไฟฟ้า
 ป้อน
 "เออ...นี่ไง ยาทักบอก ดียิ่งกว่ากวาดซะอีก"

63. MS. ไอ้มองป้อน ยังไม่เลิกสงสัย

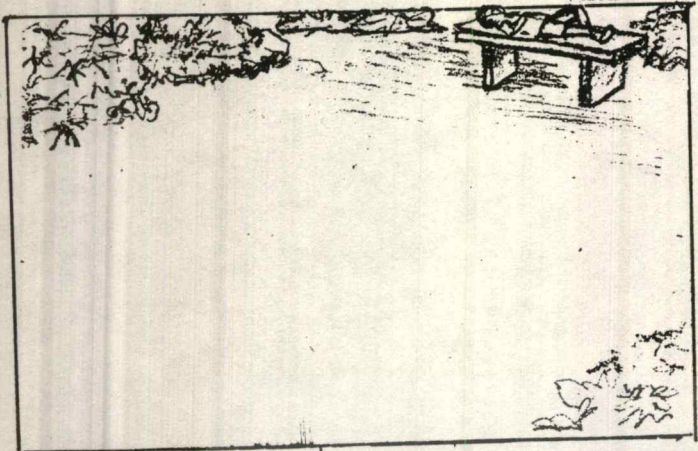


SCRIPT

"แต่แม่...แพงชิบ"
 ป้อนยักไหล่ "กูไปก่อนนะ"

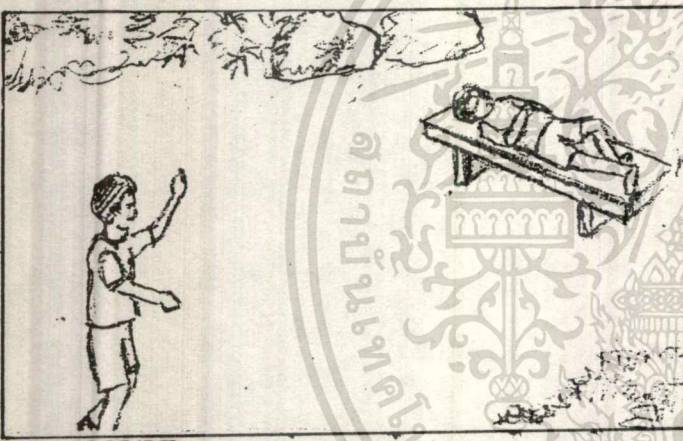
ป้อนซึ่ยาที่อยู่ในกางเกง ป้อนพูดจบเดินแยก
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบให้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไปอีกทาง
 ไม่ว่ากรณีใดๆ สิทธิ์ทั้งหมดมีให้แด่แปลงเป็นเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
 กล้อง Dolly มาข้างๆ ไอ้ เห็นป้อนเดินออกไป

TITLE	ไร่	SCENE
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 36



SCRIPT ฉากที่ 11 ภายนอก/สวนลม/ตอนสาย

64. ELS. บรรยากาศร่มรื่นของสวนลม กล้องค่อยๆ PAN ไปตามเก้าอี้ยาวใต้ต้นไม้ เห็นโอดกำลังนอนสบาย



SCRIPT

ป้อนเดินเข้ามาหาจากด้านซ้ายของเฟรม
 ป้อนแต่งกายด้วยเสื้อผ้าจิกโก้ ตัวใหม่ กางเกงยีนส์
 ขาดๆ ใส่แว่นตาดำ หน้าต่ายิ้มแย้มสดใส มือปาด
 เหงื่อ เหมือนเดิมตามหาโอดนาน ป้อนเท้าเอวตะโกนเรียกเสียงดัง

ป้อน
 "เฮ้ยโอดโอด มานอนเฝ้าตรงนี่เอง... ภูเขาแทบตาย"

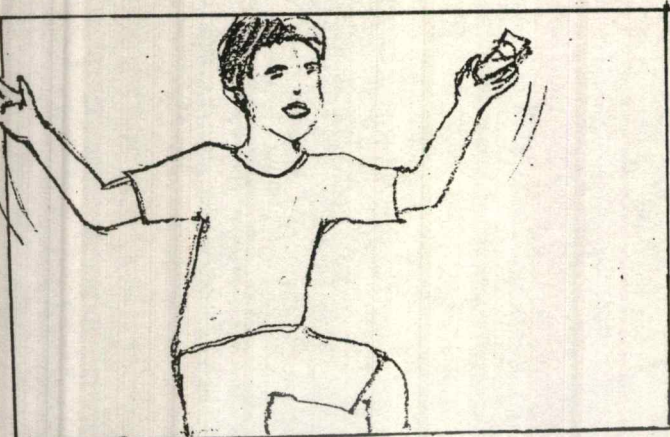


SCRIPT

โอด
 "โอดป้อน.."
 โอดทำตาโต ปากจุกๆ.. ว้าว..
 โอด
 มึงหายไปไหนมาวะตั้ง 2 วัน โอดโอดแต่งซะ เอฟวี
 เฮฟ เขียวมึง"
 โอดมองมายังป้อน ทำตาค้าง

65. MS. โอดสะดุ้งตัวขึ้นนั่งอย่างรวดเร็ว มองป้อนอย่างตกใจ
 ไม่ว่ากรณิดีๆทั้งนี้ ตะลึงในเสื้อผ้าใหม่และดีใจกับก้าวร่ากลับมามีเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE ๕	SCEN E
SET NO	EXT/INT
DATE	PAGE 37



SCRIPT

ป้อน
 "เป็นไง... เจ็บใช่ไหมล่ะ"
 โอ้
 "เออเจ็บ...แล้ว มึงไปทำอะไรมาวะ"

66. MLS. ไล่ป้อนหมุนตัว พลังชูแบบคี่สีม่วง 2 ใบขึ้นราวอย่าง
 ราวเรียง

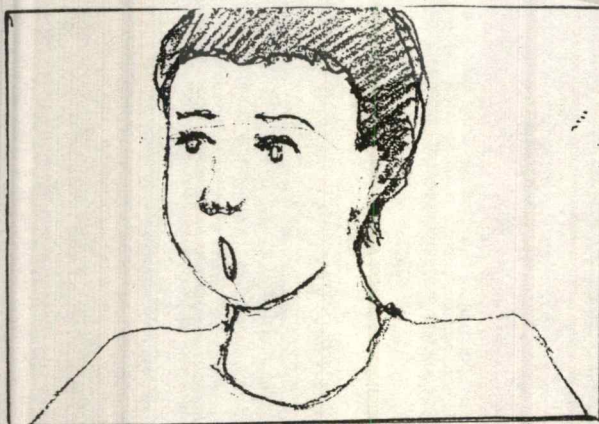


SCRIPT

ป้อน
 "โอ้หมึกมันให้กูไปกะฝรั่ง นี่ไง เงินตั้งพัน"

โอ้กอดอกถามอย่างสงสัย ในมือถือถุงกาวชั้นนม
 ป้อนยังรำไม่หยุด ในมือขยับแบงค์ให้โบกสับ

CUT



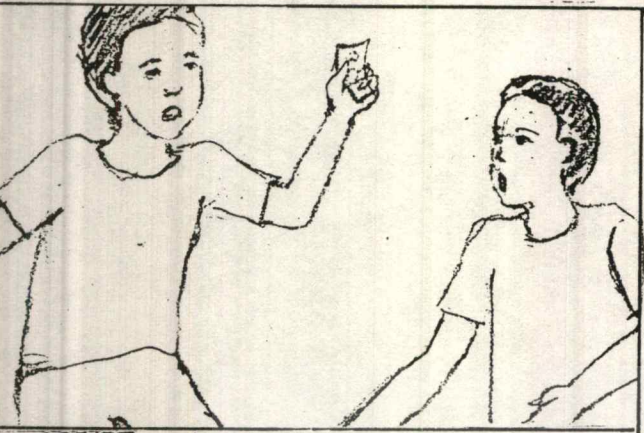
SCRIPT

โอ้
 "ไปกะฝรั่ง ทำไรวะ แล้วมึงพูดฝรั่งได้เทร่อ"

67. เอก MS นี้เป็นเล่มมองป้อนทำตาโตการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใด ๆ โอ้เถิดทำด้วยวิธีสงสัยปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CUT

TITLE	ไร่	SCENE	E
SET NO		EXT/INT	
DATE		PAGE	38



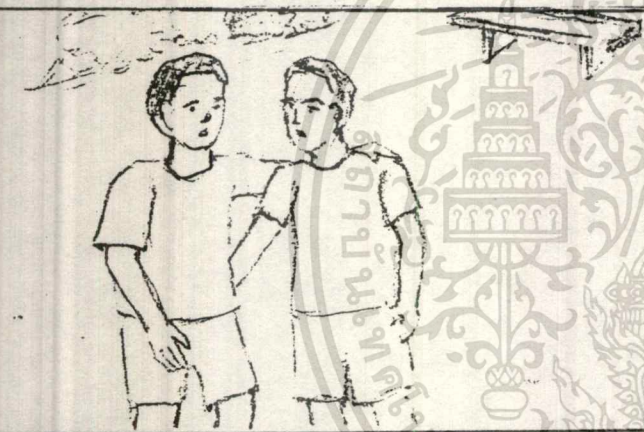
SCRIPT

68. MLS. (Two shot) ป้อนทำท่าใบมือ

ไอ้ป้อนทำท่าชี้โน่นชี้เนี่ย เอามือลูบท้อง แล้วชูแบงค์
ทำให้เหมือนภาษาใบ้ แล้วหัวเราะ

ป้อน
"กูก็ใช้มือใบ้สิ"

ป้อน
"คิดดูสิ เกี้ยวก็ไกล กินก็อึด แถมเงินดี... มึงสนม๊ะ"



SCRIPT

ไอ้ทำท่าบ้าง ไอ้ป้อนหัวเราะ ตบไหล่ไอ้
กลิ้งค่อๆ กว้างออกเป็น LS. ไอ้ลุกขึ้นยื่นป้อนกอดคอ

ไอ้
"สนมสิ... ใครวะจะไม่สน"



SCRIPT

ทั้งสองเดินกอดคอกันร้องเพลงอย่างสนุกสนาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ทั้งสองเดินออกจากเฟรมไป บรรยายภาคส่วนลม

ไม่จากกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิง FADE OUT การทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	๕	SCENE
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 39



SCRIPT ฉากที่ 12 ภายใน/ห้องโรงแรม/กลางคืน

69. CU. อาหารที่ไอ้กำลังกิน กล้องค่อยๆ Tilt เห็นหน้า ไอ้กินอาหารอย่างไม่ยั้ง



SCRIPT

กล้องค่อยๆ กว้างออก เห็นฝรั่ง 2 คนกำลังดื่ม เบียร์ หัวเราะกันคึกคัก ฝรั่งคนหนึ่งยื่นเบียร์ให้ไอ้ ไอ้ยิ้มรับเบียร์มาดื่ม

CUT



SCRIPT

70. MS: เป็นฝรั่งคนหนึ่งหลบหัวไอ้อย่างเอ็นดู มือข้างนั้นลูบเลย
ไม่ว่ากรณีใด ไปถึงกัน ฝรั่งอีกคนหัวเราะ ไอ้หยุดกินหันมามอง

ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ในสื่อต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	ไร่	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 40



SCRIPT

โอ้
 "แม่จ๋า โอ้เหนื่อยเหลือเกิน"
 โอ้พึมพำแล้วหลับตาลง
 (ออฟชั่น) เสียงฝรั่งหัวเราะ

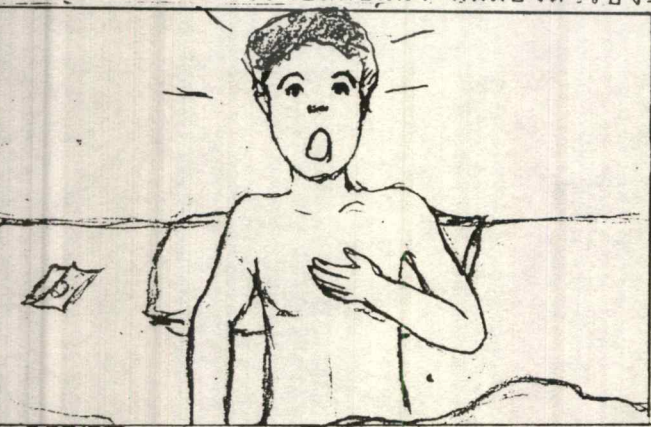
CUT

หน้าฝรั่งอย่างงงๆ ไม่สนใจ นั่งกินต่อฝรั่งยื่นเบียร์
 ให้โอ้อีก โอ้หยิบมาดื่มแล้ว ล้มตัวลงนอน



SCRIPT

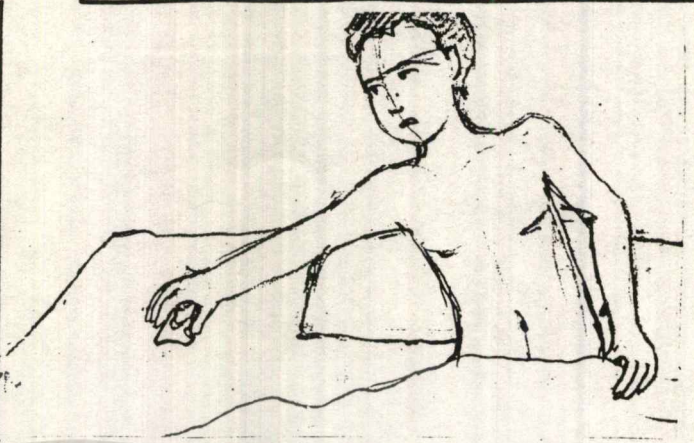
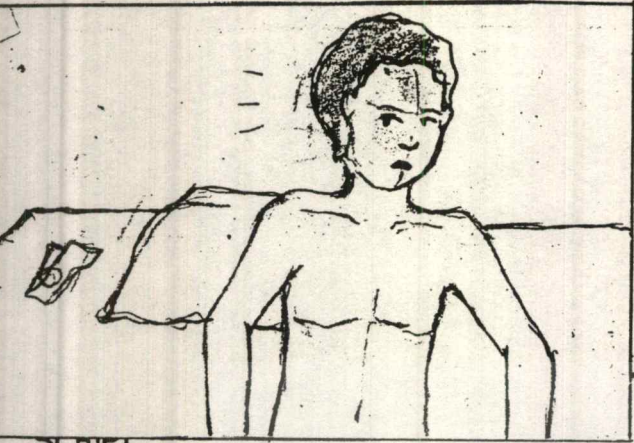
ฉากที่ 13 ภายใน/ห้องโรงแรม/เช้า
 71. CU. (Long take) กล้องค่อยๆ แพนหน้าต่างเข้า
 มาในห้อง เห็นโอ้นอนหลับอยู่บนเตียง เสื้อผ้า
 กองอยู่เกลื่อนกลาดที่พื้น ฝรั่งสองคนไปแล้ว โอ้
 จ้วเงยลุกขึ้นหนึ่ง ก็มมองตัวเองในผ้าห่มแล้วตกใจ



SCRIPT

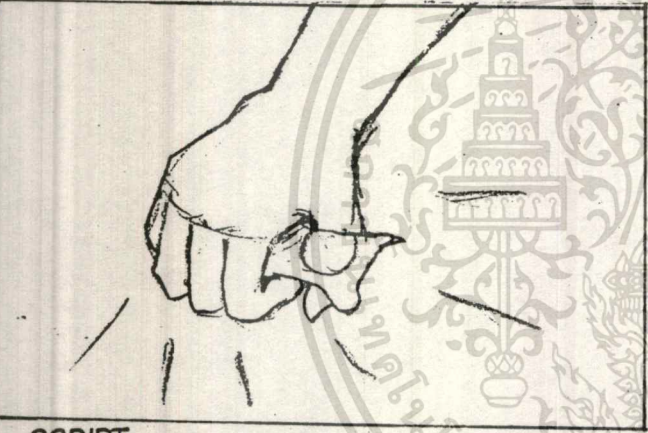
ชยับตัวบัดนี้เกิดแล้ว รู้สึกเจ็บแปลบที่ก้น เขา
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูอาจารย์และบุคลากรทางการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ประชลาดใจจึงรีบเอามือไปลูบที่ก้นที่ สะดุ้งเกร็ง
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆ ก็ห้ามทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีก้นำไปใช้
 หนึ่งนึ่งกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

TITLE	๕	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 41



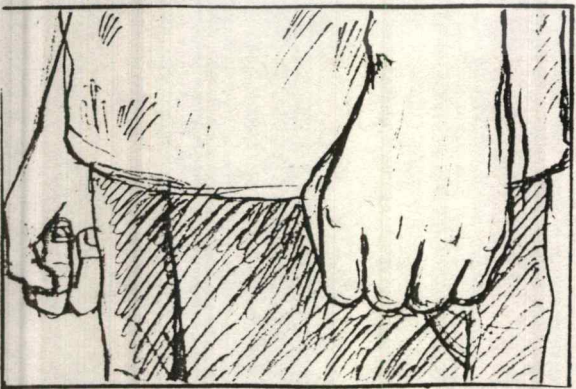
SCRIPT

กล้องแพนจากใบหน้าโอ ค่อยๆ กว้างออกเห็นเงิน
แบงค์สีม่วง 2 ใบวางอยู่ บนหมอนข้างๆ ตัว
โอหยิบเงินขึ้นมากำในมือแน่น น้ำตาไหลออกมาช้าๆ
บรรยากาศยามเช้า เงียบสงบ



SCRIPT

กล้องจับนิ่งที่ใบหน้าโอ
โอเอ่ยเรียกแม่เบาๆ เสียงหัวเราะดังขึ้น
กล้อง ZOOM IN ไปที่มือ กำเงินแน่น FADE OUT



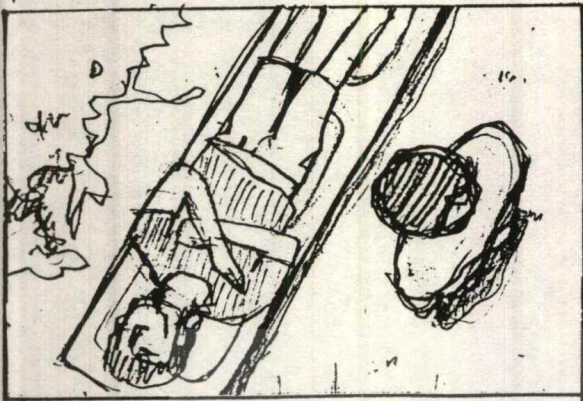
SCRIPT

ฉาก 14 ภายนอก/สวนลม/ตอนเช้า

72. CU. มือที่กำแน่นของโอ กล้องค่อยๆ กว้างออกสาย
ลมพัดผ่านใบหน้า โอกำมือแน่น น้ำตาไหลอาบแก้ม
ไม่ทราบได้ว่าหญิงสาว ออกรับหน้าโอ และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
แห่งลงแล้ว

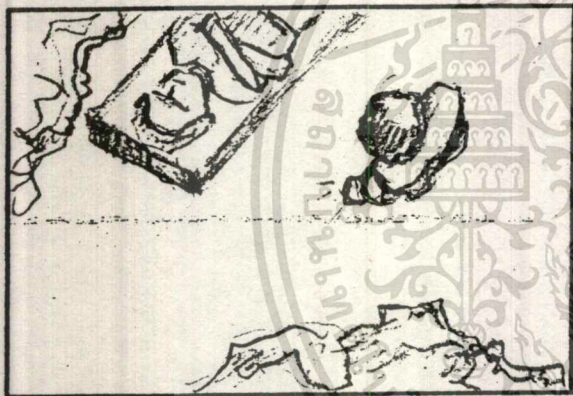
CUT

TITLE	ผี	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 42



SCRIPT

73. MS. โอ้มองป้อนที่นอนยืมอยู่บนเก้าอี้ขาว โอ้ถอนหายใจช้า ๆ ก็มลงจับร่างป้อนให้นอนในท่าที่สบายที่สุด ป้อนนอนกอดคอเข้าชิดกันอยู่บนเก้าอี้ขาว โอ้ถอยห่างออกมาแล้วก็มเก็บยาพิษ



SCRIPT

กล้องกว้างออก เห็นโอ้ก็มเก็บกระป๋องกวักที่ลึงอยู่ที่พนห่างออกไปไม่กี่วินาที โอ้ก็มเก็บของทั้งหมด กายาแน่นมือ

CUT



โอ้

"ชีวิตมึงกับกูคงไม่แตกต่างกันเท่าไร"

SCRIPT

74. CUT เป็น โอ้เองยหน้ามองท้องฟ้าเหมือนตัดสินใจ อะไรวาง
ไม่ว่ากรรมใดอยู่สิ่ง อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
โอ้ถอนหายใจอย่างช้า ๆ แล้วก็มลงยืมกับศพป้อน

TITLE	ห้	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 43

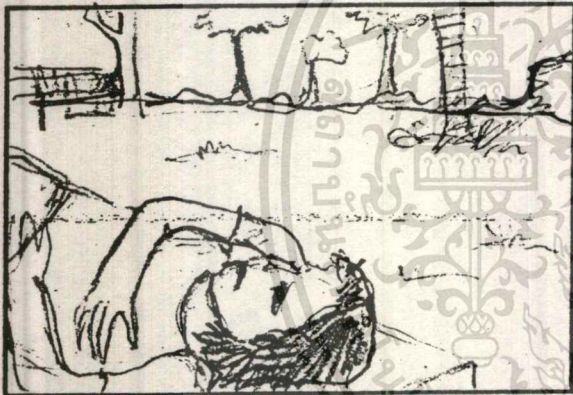


ไอ้
"ลาก่อนไอ้ป้อน กูรักมึง"

SCRIPT

กล้องกว่าออกเป็น MS.

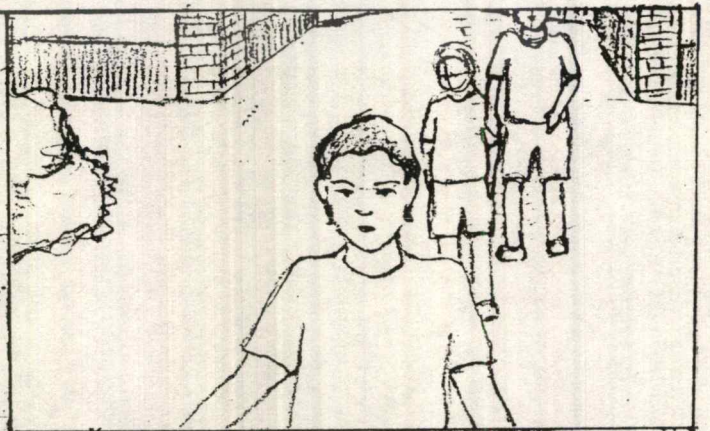
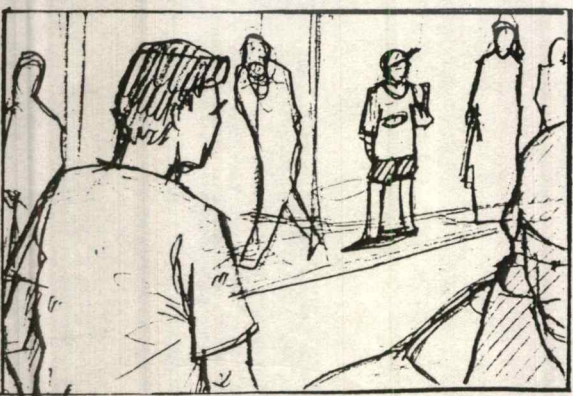
ไอ้พูดจบแล้วก้าวถอยหลัง หันหลังกลับ ไม่มองมายัง
ร่างป้อน เดินออกไปอย่างรวดเร็วจนเกือบวิ่ง



SCRIPT

กล้องจับที่ไอ้ออกเฟรม แพนมาที่ศพป้อนที่ยังคงนอนนิ่ง
อยู่บน แก้วเขียวบรรยากาศสวนลมร่มรื่น เสียงนกร้อง
กล้องกว้างเห็นบรรยากาศ

CUT

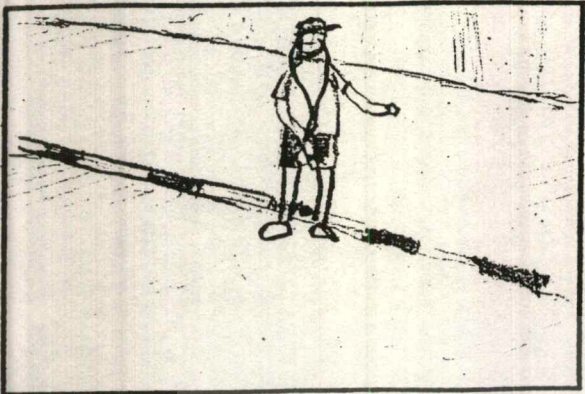


SCRIPT จากที่ 15 ภายนอก/ถนนหน้าสวนลม/เข้า

75. MS. ประตูสวนลมเห็นไอ้เดินเข้าเฟรม มาทางซ้ายเริ่มพูดให้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรรมใดรวมทั้งไอ้ทำเป็นเดินช้าๆ เหมือนไม่มีอะไรเกิดเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
ขึ้น สายตาเหลือบไปเห็นไอ้จ้เด็กในสังกัด

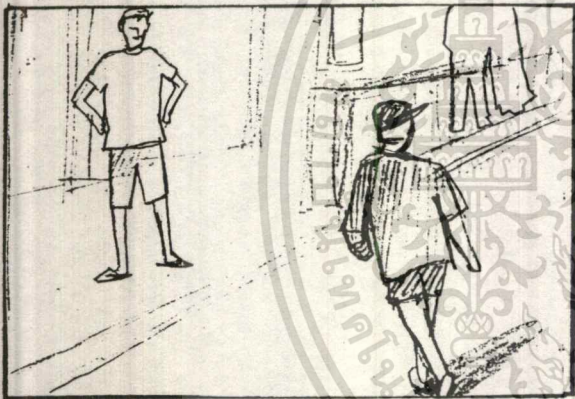
CUT

TITLE	มี	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 44



SCRIPT

76. LS. ไอ้จี้เดินข้ามถนนมาจากฝั่งตรงข้าม กระโดดโลดเต้นอย่างสบาย อารมณ์ เสียงเพลงจากชาวด์เบาท์ทำให้ครึกครื้นเป็นพิเศษ CUT



SCRIPT

77. LS. ไอ้ตะโกนเรียกจี้ โบกไม้โบกมือให้ ไอ้ตะโกนกระโดดไปมา ไอ้จี้ไม่ได้ยิน ยังคงเดินตามจังหวะเพลง ไอ้หอยได้ยินเท่าเอวมองอย่างอารมณ์เสีย ส่ายหัว แล้วเดินตะโกนก๊วกมือเรียก CUT

ไอ้
"ไอ้จี้... ไอ้จี้โว้ย... วู้ว... ทางนี้"

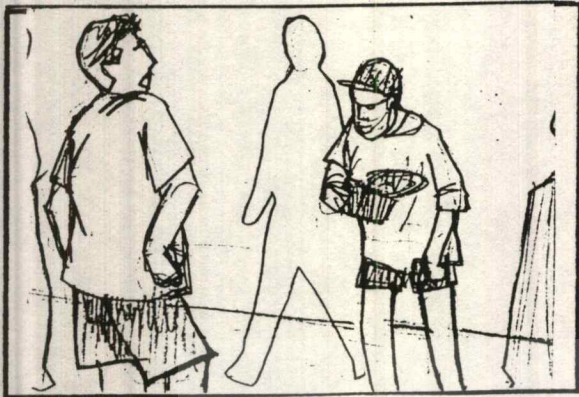


ไอ้
"เฮ้ย ไอ้จี้... ไม่ได้ยินเหรวะ... มานี่โว้ย"
ไอ้ยื่นชี้แล้วก๊วกมือเรียก CUT

SCRIPT

78. MS. ไอ้จี้หันมามองพอดเห็นไอ้ทอยนเท่าเอวมองแล้วก๊วกมือเรียก (กลองข้ามเหลือง)
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับใช้ในการวิจัยเพื่อการศึกษาและพัฒนาเท่านั้น ไม่ควรนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดก็ตาม อีกทั้งยังมีข้อตกลงว่า และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	ไร่	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 45



ไอ้

"อ้าวพี่... แหมเก็บแต่เข้าเขี้ยวนะ"

SCRIPT

79. MLS. ไอ้จี่ร้อยถอดหุ้ง โยงมือทักทาย เดินเข้ามาหา ไอ้จี่ทักทายอย่างขี้อายน พร้อมล้วงกระเป๋า หยิบกระเป๋าใส่ต่างค์ที่ขโมยมาจากฝรั่งออกมา ทำท่าโก๋

CUT



ไอ้

"หยิบของแขกมาอีกสิมึง ระวังเถอะ เดี่ยวมัน ก็บอกพ่อมึงจับหรือก"

ไอ้

"ข้างปะไร มันจำไม่ได้หรือ... อะพี่ 200" จูกระเป๋ากับชาวดีเข้าที่อวดอย่างผู้ชนะ

CUT

SCRIPT

80. MS. (Two shot) ไอ้เห็นจี่หยิบเงินจากกระเป๋า ไอ้ขึ้นนิ้วตักเดือนแล้วทำเอามองจี่



ไอ้

"แค่ 200 เหรอวะ ฝรั่งแม่งกจริง มึงระวัง ละกัน คราวหน้า ก็อย่าไปกะมันอีก"

SCRIPT

81. MS. นี้ไอ้ได้รับเงินจากจี่ มองเงินในมือ ออกจากการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรรมใดที่สุณ อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้ หลังกลับ

CUT

TITLE	ผี	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 46



"อ้าวพี่ เกือบลืม ^{ผี} พี่นอนหละจะซื้อของ"

SCRIPT

82. LS. เห็นโอเดินจะออกเฟรม Shift focus ที่ผี



โอ
"มันนี่งจริง อะกให้"

SCRIPT

จึกวักมือเรียก ถ้ามถึงป้อน
โอหันหลังกลับไป กล้องข้ามไหล่โอ



โอ
"คืนนี้อ่าซ่าณะไว้อ กูไปหละ"

SCRIPT

โอส่งยาจากกระเป๋าโยนให้จึ จึใช้สองมือรับ
อย่างรวดเร็ว

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการเรียนเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า

ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น ห้ามทำซ้ำโดยไม่ได้รับอนุญาต และต้องแจ้งเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

โอหันกลับ เดินออกเฟรมอย่างรวดเร็ว (ข้างกล้อง) CUT

TITLE	๕	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 47



จ๊ะ
"พี่โอ้ ๆ... ๆ โธ่โวย้อ อดเลยอู"

"จะพอหรือ"

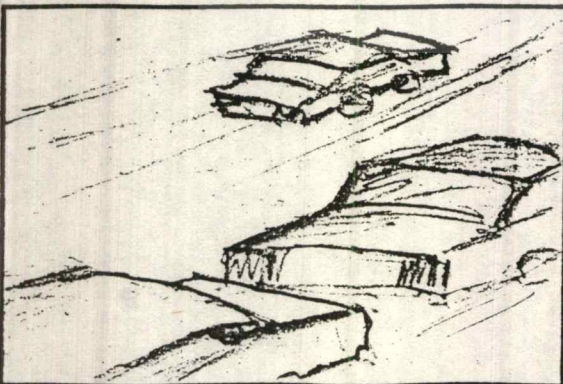
SCRIPT

83. MS. จักรับยาไว้ในมือ พยักหน้ารับคำ แต่นึกขึ้นได้ว่ายังไม่รู้เรื่องป้อน



SCRIPT

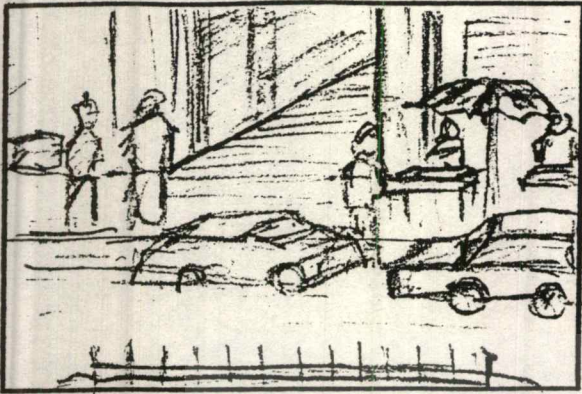
จ๊ะเกาหัว มองยาในมือ กล้องค่อย ๆ กว้างออก
จ๊ะเก็บยาเข้ากระเป๋า หยิบสายหูฟังขึ้นมาใส่ตัวปาก
ตามเพลง กระโดดโลดเต้นไปตามฟุตบาธริมถนน CUT



SCRIPT

INS ภาพกว้างบรรยากาศยามเช้า รถติดแออัด ผู้คนเดิน
กันพลุกพล่าน
ไม่ว่ากรณีใด ๆ ทั้งสิ้น เอกอัครราชทูตให้คำปรึกษาและให้ความช่วยเหลือแก่คนไทยในต่างประเทศ
กล้องแพนไปตามถนน เสียงจอบแฉงของยานพาหนะ
ตั้งวันวาย

TITLE	สี่	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 48



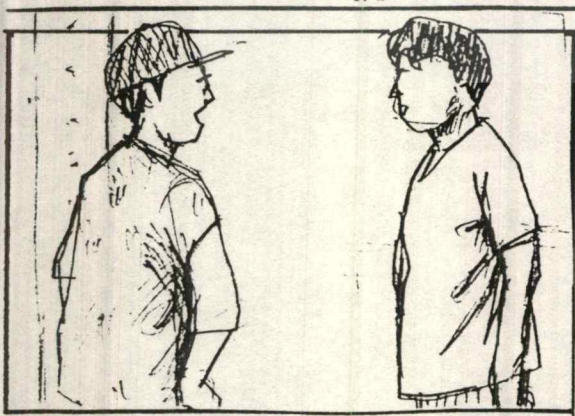
SCRIPT

INS. ภาพกว้าง บรรยากาศกลางคืน
 กล้อง PAN รัยยานพาหนะที่วิ่งไปมา PAN มาหยุดที่
 หน้าถนนสี่ลม หน้าซอยพัฒนาพงศ์ CUT



SCRIPT ฉากที่ 16 ภายนอก/ริมถนนหน้าสวนลม/กลางคืน

84. LS. โอ้เดินข้ามถนนมายังที่ทำงาน
 กล้อง PAN จากโอ้ไปยังริมฟุตบาทมาหยุดที่จ๊ ที่กำลัง
 นั่งดมกาวอยู่ มันเห็นโอ้จึงรีบลุกขึ้นเดินเข้ามาหา



๒๕
 "พี่ป้อนหล่ะ"

SCRIPT

กล้องตามจ๊วเดินมาหาโอ้ ภาพ Two shot จ๊วยืนคุย
 เอกสารนี้เป็นเอกสารที่ส่งมอบไว้สำหรับการแข่งขันเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 กับโอ้
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดลอกเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีทำร่นำไปใช้
 จ๊วถาม เท้าเอวมาหยุดยืนที่หน้าโอ้ CUT

TITLE	เฝ้า	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 49



SCRIPT

85. MS. ไร่เท้าเอวมองมายังจ้อย่างกวนๆ

ไร่
"เอ๊ะไฉน...มาถึงก็ถามเลย ทำไมวะ"

CUT



SCRIPT

86. MS. จ้อยเท้าเอวมองไร่ หน้าตาเอาเรื่อง
จ้อยุดแล้วชี้มือไปที่ฟุตบอล

"ก็เอาของสิพี่ ไร่พวกนั้นมันหายไหมดแล้ว"

CUT



SCRIPT

87. LS. กล้อง PAN ไปตามริมฟุตบอลที่ไม่มีใครนั่งอยู่เลย

จ้อย (ออกปิ่น)
"เห็นมะ...ไม่มีชั๊กตัว"

CUT

ไม่ว่ากรรมใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	ผี	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 50



SCRIPT

88. MS. โอมองไปข้างหน้า สีหน้าตกใจ หงุดหงิด เอามือเกาหัว



SCRIPT

89. MS. จ้มมองตามฟตบาชแล้วชี้ไปอีกฝั่งถนนโน้น สีหน้าฟ้องเอาความดีความชอบ

"ไอ้พวกนั้นมันบอกว่า พี่ป้อนเบียร์มัน ถ้าไม่ได้ของมันจะไปอยู่สังกัดอื่น"

CUT



โอม

"เออ...ให้มันได้อย่างเงี้ยสิวะ...กูล่ะเซ็ง"

CUT

SCRIPT

90. CU. โอนิ่ง หยัดคิด ฆราวาศึกคิดหนัก สายหน้าไปมาก ไม่นอนญาติให้ไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	ไร่	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE ๕



๑๕
"ทำไงล่ะพี่"

โอ้
"เดี๋ยวกูจัดการเอง... กูไปล่ะ"

SCRIPT

91. MS. Two shot จีกับโอ้
โอ้ตบไหล่จีเบาๆ
โอ้เดินออกเฟรมไปอย่างรวดเร็ว

CUT



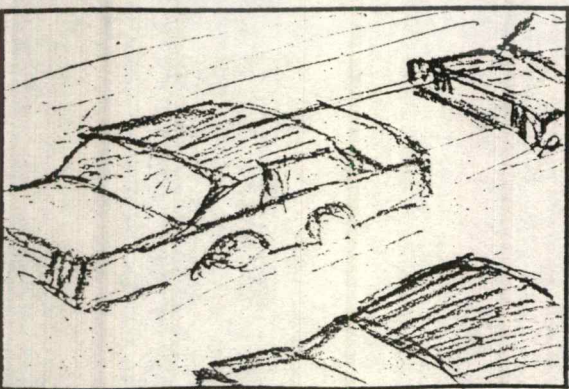
๑๕
"อ้าว... แล้วกัน... กูจะทำยังไงดีวะเนี่ย"

๑๕
"Hey you me go sleep... five hundred bath"

เสียงจ๊ะจ๋าๆ Fade ลงเสียงบรรยากาศตั้งขึ้น
มาแทน

SCRIPT

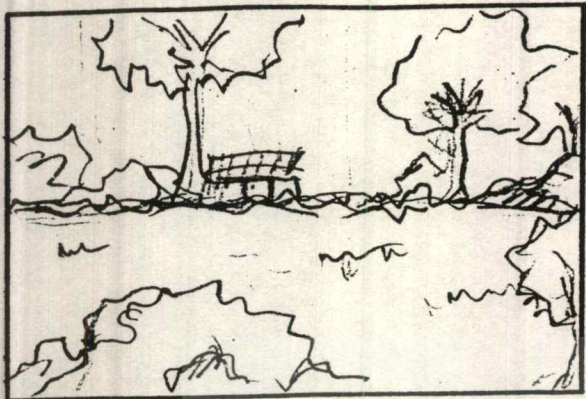
92. MS. จีเกาหัวงๆ มองโอ้ที่เดินข้ามถนนไปอย่างรวดเร็ว
จีหันซ้ายขวา แล้วตะโกนเรียกแขกต๋อ



SCRIPT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้ส่วนรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
INS ภาพกว้าง บรรยากาศของถนนกลางคืน DISSOLVE
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามเผยแพร่ต่อสาธารณะและต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีคำนำไปใช้

TITLE ไร่	SCENE
SET NO	EXT/INT
DATE	PAGE 52



SCRIPT ฉากที่ 17 ภายในสวนลม/กลางวัน/ริมสระน้ำ

INS. ภาพกว้าง บรรยากาศเงียบสงบ ภายในสวนลม



SCRIPT
 93. LS. กล้อง PAN ไปที่ไอ้หนึ่งริมสระน้ำ มองทอดสายตา
 ออกไปไกล สับสนหรืออย่างครุ่นคิด
 กล้องหนึ่งที่ไอ้ แล้ว PAN ไปที่กลุ่มคนกำลังเล่นสนุก
 สนาม บ้างออกกำลังกายพักผ่อนสบายอารมณ์

CUT _____



SCRIPT
 94. MS. ไอ้มองห่อกระดาษสีแดงในมือ เข้มจิตยาถูกหยิบขึ้นญาติให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่วารณใดคู่ ในตาเห็นมือ ล้อเข้าไปข้างหน้าและต้องอ้างอิงถึง FADE OUT ทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

TITLE	ไร่	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 53



SCRIPT ฉากที่ 18 ในสวนลม/ตอนกลางวัน/ริมสระน้ำ (เดือนที่แล้ว)

95. CU. เข็มฉีดยาที่ป้อนกำลังดึงออกจากแขน ใบหน้าอ่อน
คลายแสดงความสุข



ไอ้
"มิ่งนี่...ฉีดแบบนี้สักวันมิ่งไม่รอดหรอก"

CUT

SCRIPT

กล้องกว้างออกเห็นไอ้ที่นั่งข้างๆ มองอย่างพยาย
ยามตักเตือน



ป้อน

"มิ่งไม่ลอง มิ่งจะรู้เหร่อว่าสุขแค่ไหน...สักวันมิ่ง
ก็ต้องเหมือนกู"

C

SCRIPT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับดูการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
96. MS. ป้อนหันมามองไอ้แล้วยิ้ม
ไม่ว่ากรรมใดๆทั้งสิ้น ออกกฎหมายมีเหตุเปลี่ยนแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีกรนำไปใช้

TITLE	เร่	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 54



SCRIPT

97. MS. โอ้หันหน้าออกไม่สนใจฟัง

โอ้
"มึงรู้ได้ยังไง มึงไม่ใช่ทวดดาและมึงก็ไม่ใช่แม่กูด้วย"



SCRIPT

โอ้ลุกขึ้นเดินจากไป ทิ้งป้อนให้ตะโกนไล่หลัง

ป้อน
"เออ... กูจะคอยดูละกัน... ไอ้โอ้ FADE OUT



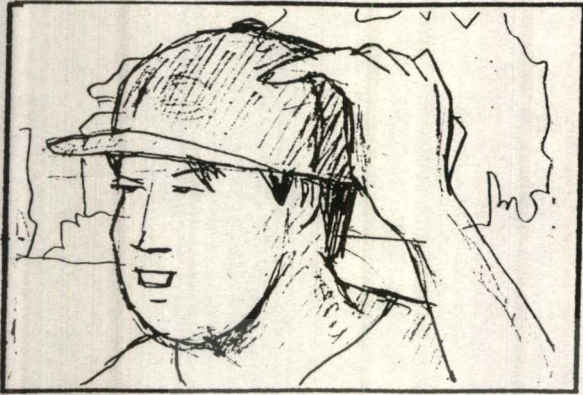
SCRIPT ฉากที่ 19 สวนลุม/กลางวัน/ริมสระน้ำ (ปัจจุบัน)

98. MS. โอ้สะดุ้งเมื่อมีเสียง ไอ้จี้ตะโกนเรียกมาจากด้านหลัง
แม้ว่ากรรมใดๆ ทั้งสิ้น อีกฝั่งที่มึงเห็นแต่แสงเหนือฟ้า และห้องอันสงบถึงใจ ของเฮ้อสิลา... ทุกครั้งที่มีกรรมนำไปใช้

จี้ (ออฟซัน)
"พี่โอ้... พี่โอ้"
จี้เดินมานั่งข้างๆ โอ้
"แหมพี่... มาหลบท่าซั้งอยู่นี่เอง"
โอ้
"ท่าไมวะ... มึงนี่กวนกูจริงๆ"

CUT

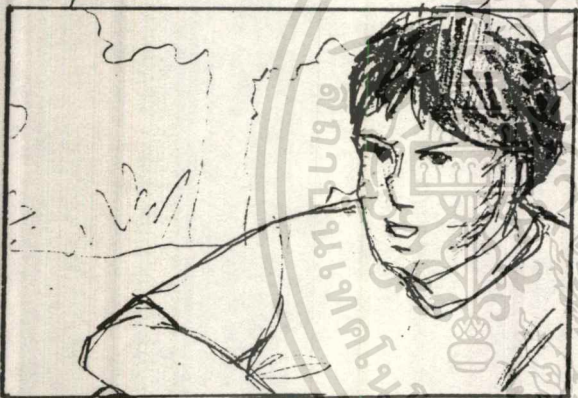
TITLE ฟ้า	SCEN E
SET NO	EXT/INT
DATE	PAGE ๗๕



SCRIPT

99. MS. จ้เกาหัว

"โธ่ ฉันก็มาบอกสิว่า ^{จ้}ไอพวกนั้นมันเอาจริงนะฟ้" CUT



SCRIPT

100. MS. ไอ้พยักหน้ารับ

"เออ... ^{จ้}กรี้ แล้วมึงไปบอกพวกมันละกันว่าต่อแต
นี่ให้มาซื้อทีกู" CUT



SCRIPT

101. MS. ^{จ้}จยม (Two shot)
 "เออ...วันนี้เป็น ^{จ้}สัปดาห์ที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใด ^{จ้}ทั้งนี้ อีกหนึ่งหัวข้อให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
 จ้แบบมือ โอลด์ลิ่งตาใส"

"ฉันจะบอกให้... คำบอกหละ"

"แหมพี่...วันนี้ซุ่มเล่นของคนเดียว.. ขอฉันมั่งไม่ได้
 เหรอ"

"เฮ้ย...ไม่ได้...ของซื้อของขาย มึงนี่ไม่รู้เรื่อง" CUT

TITLE	เห่	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 56

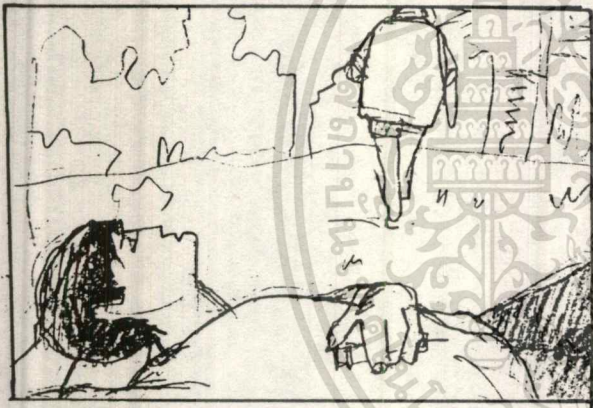


SCRIPT

102. LS. ลุกขึ้นยืนอย่างรวดเร็ว
โถ้เงยหน้ามองจ๊

จ๊
"ไม่เอาก็ได้...ฉันไปหละ คินนี่ที่เดิมนะ"

โถ้
"เออ...อย่าช้านะโวย...แล้วอย่าลืมบอกโถ้พวกนั้นด้วย
ละกัน"



SCRIPT

จ๊พยักหน้าเดินออกเฟรมไป โถ้ล้มตัวลงนอน ชูเข็มฉีดยา
ขึ้นมองแล้วยิ้ม

CUT



SCRIPT จากที่ 20 ถนนสีลม/กลางคืน

103. LS. แบบ Hand Held (Long take)
โลกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น หากมีข้อผิดพลาดประการใด ขออภัยเป็นอย่างสูง และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้
ถนนคึกคักยามค่ำคืน คนเดินกันขวักไขว่

TITLE	ไร่	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE 57



SCRIPT

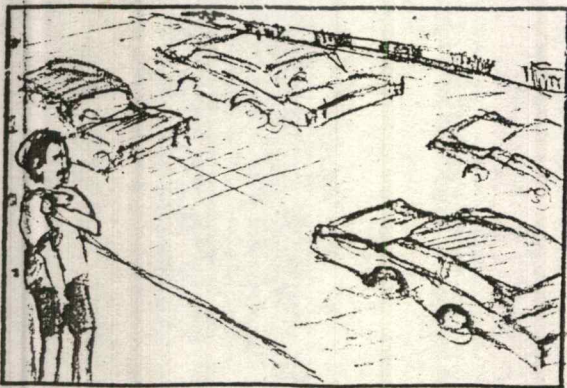
กล้องค่อย Zoom in เข้ามาเห็นโอ้เดินเข้าเฟรมมา กล้องเป็นภาพ MS. เห็นโอ้โทรมมาก ผอมตืดยา เดินหันซ้ายขวา ออกมาจากทางร้านไอ้หมึก มือข้าง หนึ่งลูบไหลไปมา

CUT



SCRIPT

104. MS. โอ้เดินผ่านกลุ่มคนไปหยุดที่เสาไฟฟ้า หันซ้ายขวา หยิบกระดาษสีแดง ออกมาจากกระเป๋าเสาไฟฟ้า ยัดใส่กางเกง แล้วยิ้ม



SCRIPT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า กล้อง Wide ออกเห็นบรรยากาศรอบๆ รถวิ่งไปมา ไม่ว่าจะรถดีที่วิ่งสน อีกฝั่งทางมีเขตตึกแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

วนวาย

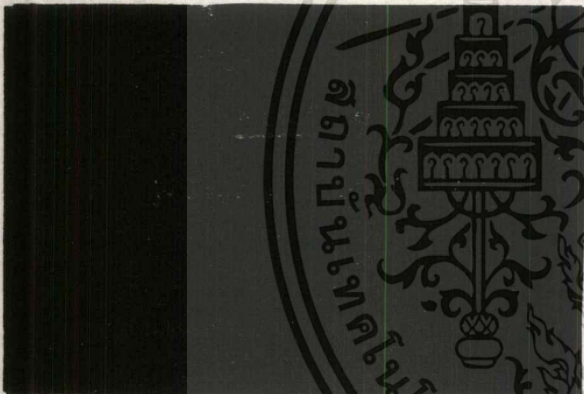
CUT

TITLE	เง	SCEN E
SET NO		EXT/INT
DATE		PAGE ๕๘



SCRIPT

105. LS. ภาพตึกสูงๆ แสงสียามค่ำคืน สวยงาม... เสียงบรร
 ยากาศ FADE OUT



เสียงดนตรีตั้งขึ้น

FADE OUT

SCRIPT Sequence ปิด

ตัวหนังสือขอบคุณนักแสดงและทีมงาน ปรากฏขึ้นบน
 พื้นภาพสีดำ

-จบ-

SCRIPT

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทที่ 3

ขั้นตอนการเตรียมงานก่อนการถ่ายทำ (PRE-PRODUCTION)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การคัดเลือกตัวแสดง
(CASTING)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การคัดเลือกตัวแสดงได้คำนึงถึงลักษณะที่กำหนดไว้ตัวแสดงจากบทภาพยนตร์มากกว่าจะยึดเอาความสามารถทางการแสดงมาก่อน. ได้มีการคัดเลือกมาตัวแสดงละ 2 คน ซึ่งตัวที่มีการคัดเลือกมากที่สุดคือ ไร่

เริ่มจากการจับเอาลักษณะภายนอกที่ตรงตาม Character ที่กำหนดไว้บทบาทเป็นตัวตัดสินใจเมื่อนำมา Casting Acting ท้าให้ตัวแสดงเล่นไม่ได้อย่างที่ต้องการ การเปลี่ยนตัวแสดง จึงเกิดขึ้นใหม่ กรณีที่เป็นร้อยกับร้อย ถ้ามีการเปลี่ยนตัวแสดงจะต้องเปลี่ยนทั้งวัยเด็กและโต เนื่องจากต้องมีรูปร่างหน้าตาที่เหมือนหรือใกล้เคียงกัน เพื่อที่คนดูจะไม่รู้สึกติดขัดกับรูปร่างหน้าตาที่เปลี่ยนไป เมื่อนำมา test Acting แล้วพบว่าต้องมีการซ้อมบทอยู่สม่ำเสมอ ในกรณีที่ เป็นวัยเด็ก และต้องมีการแสดงอยู่นานแฉงใจที่ว่าต้องเหมือนเด็กเร่ร่อน ให้ได้มากที่สุด จึงท้าให้ต้องพยายามอธิบายลักษณะความเป็นเด็กเร่ร่อนให้เข้าใจ เพื่อจะได้แสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASTING



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับกำรใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เด็กชายหัตถกร ทับทิมทอง รับบทเป็น โอ้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เด็กชายหัตถกร ทับทิมทอง

ชื่อเล่น ตู อายุ 11 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมปีที่ 5/1 โรงเรียนวัดลาดกระบัง
รูปร่างผอมเล็กแกรน ผิวดำสองสี ใบหน้าเรียว สูงประมาณ 130 ซม. เป็นคนร่าเริง ช่างพูด ชุกชวน
เอาแต่ใจตนเอง งานอดิเรกชอบเล่นรถแข่งท่ามีย่า และสะสมแสตมป์

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เด็กชายอาทิตย์ มากอ้ม รับบทเป็น ป้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เด็กชายอาทิตย์ มากอิม

ชื่อเล่น นาย อายุ 12 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/3 โรงเรียนวัดลาดกระบัง
รูปร่างสูง ตัวใหญ่ ผิวคล้ำ ใบหน้ามีเหลี่ยมชัดเจน สูงประมาณ 150 ซม. เป็นคนร่าเริง ช่างพูด
ยิ้มง่าย ชอบข้างเรียบร้อย ชอบเดินจำและร้องเพลง งานอดิเรกคือติดลูกแก้ว สะสมแสตมป์
ตัวการ์ตูน และลูกแก้วที่ติดได้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นอนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เด็กชายยิทธิพร เพชรจู รับบทเป็น หมึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เด็กชายอิทธิพร เพชรจุ

ชื่อเล่น: หมี่ อายุ 13 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/1 โรงเรียนวัดลาดกระบัง
รูปร่างสูงใหญ่ แข็งแรง ผิบลำจันเกือบดำ แข็งแรง ตาโตๆ ภูมิอากาศ ส่วนสูงประมาณ 155 ซม.
เป็นคนถนัดขวาพูด ค่อนข้างเรียบร้อย ชอบว่ายน้ำ และฟุตบอล และขี่จักรยาน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เด็กชายอาคม มหาใจดี รับบทเป็น ๑๕

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เด็กชายอาคม มหาใจดี

ชื่อเล่น แอน อายุ 13 ปี กำลังศึกษาอยู่ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6/1 โรงเรียนวัดลาดกระบัง
รูปรางสูง แต่บอบ ผิวดำจันเกือบดำ แข็งแรง ตาโตเหมือนแขก เพราะเป็นอิสลาม สูงประมาณ
150 ซม. เป็นคนราเริง ช่างพูด ช่างสงสัย ยิ้มง่าย คือนั่งเรียนร้อย ชอบว่ายน้ำ เตะฟุตบอล
และแสดงหนังมาก อนาคตอยากเป็นนักแสดง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

CASTING



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



นายเชมพิทธ์ พิชชวณิช รับบทเป็น โฉ

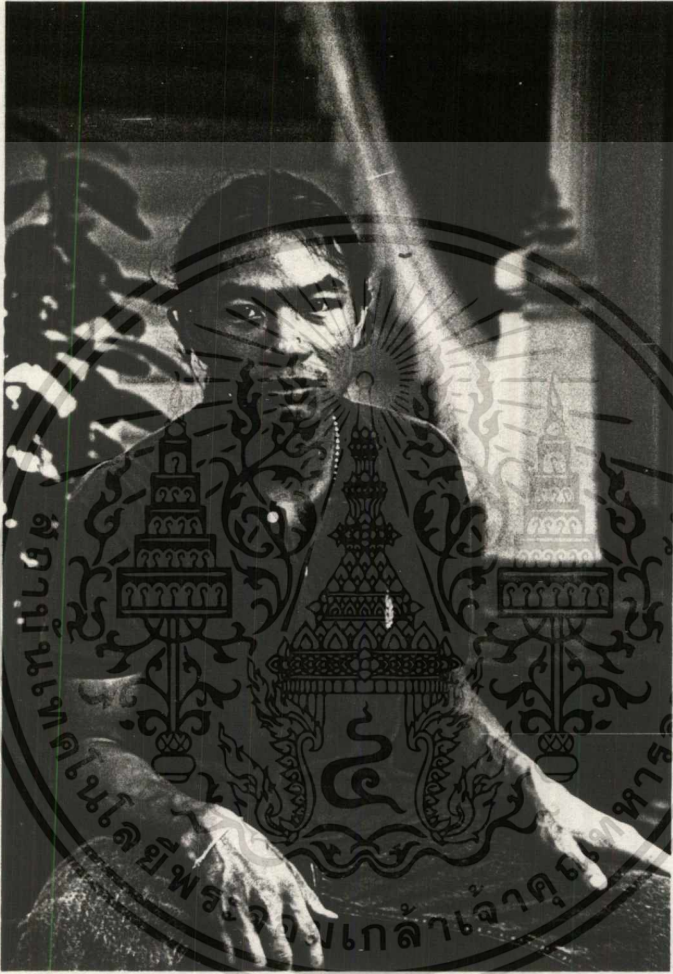
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



นายเชมภัทร์ พัชรวิชญ์

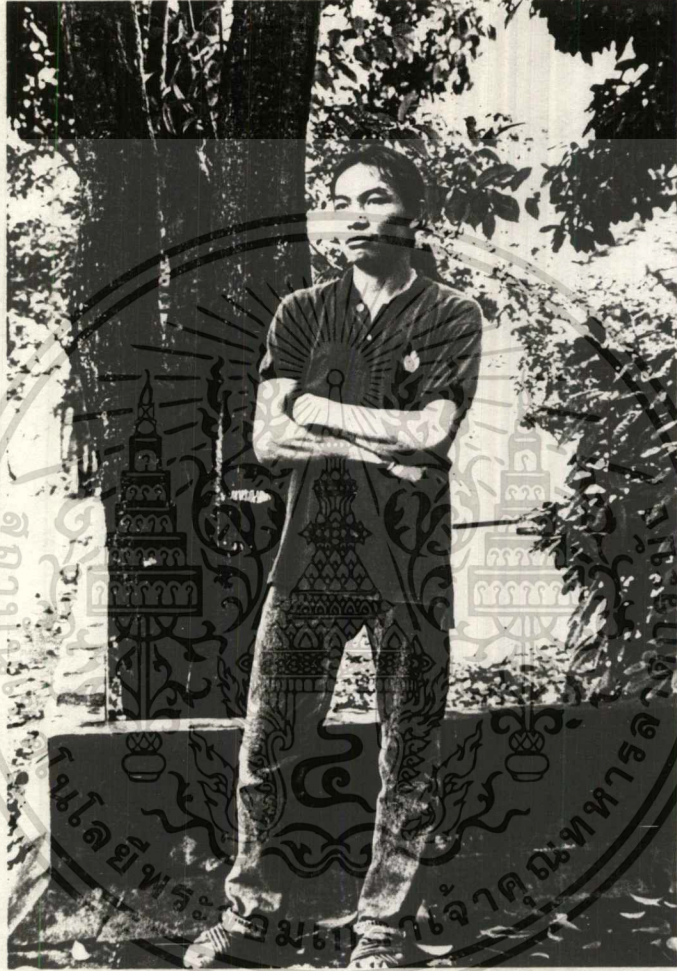
ชื่อเล่น เชม อายุ 19 ปี กำลังศึกษาอยู่ที่ 2 ภาควิชานาเทศศิลป์ นंबरรหัสเลขที่ 3
รูปร่างผอมสูง ผิวสองสี ใบหน้าเศร้า สุขุม ดูเป็นผู้ใหญ่เกินตัว สันสูงประมาณ 170 ซม. เป็นคน
จริงจัง สนุกสนาน ขiangพูด รับผิดชอบและเอาใจใส่เป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



นายชัชวาล สหัสพาศน์ รับทเป็น บือน

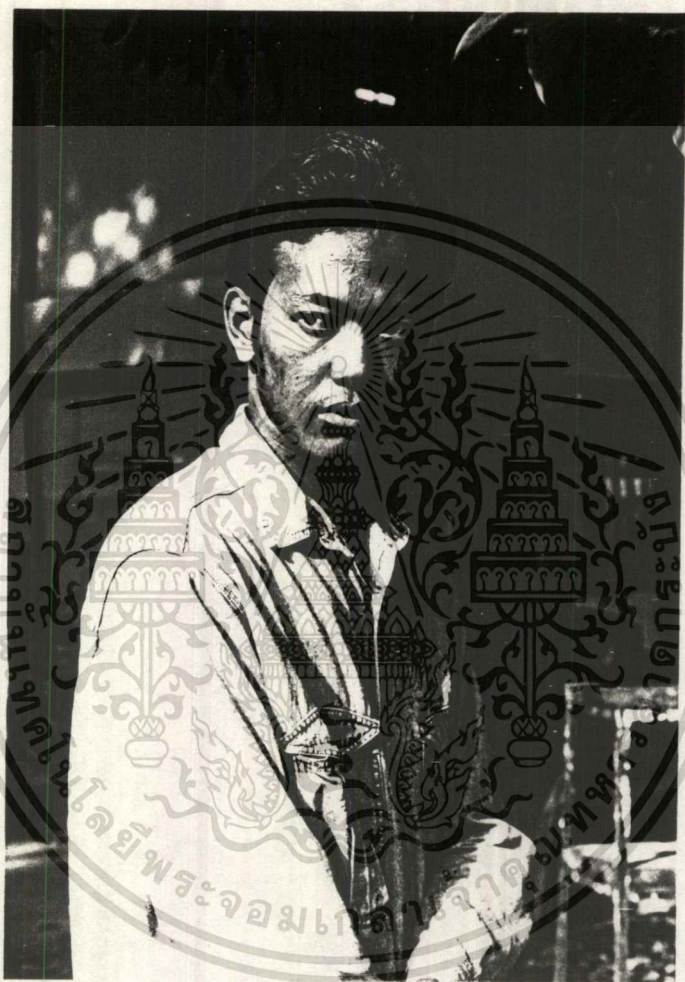
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



นายชวัล สหสพาศน์

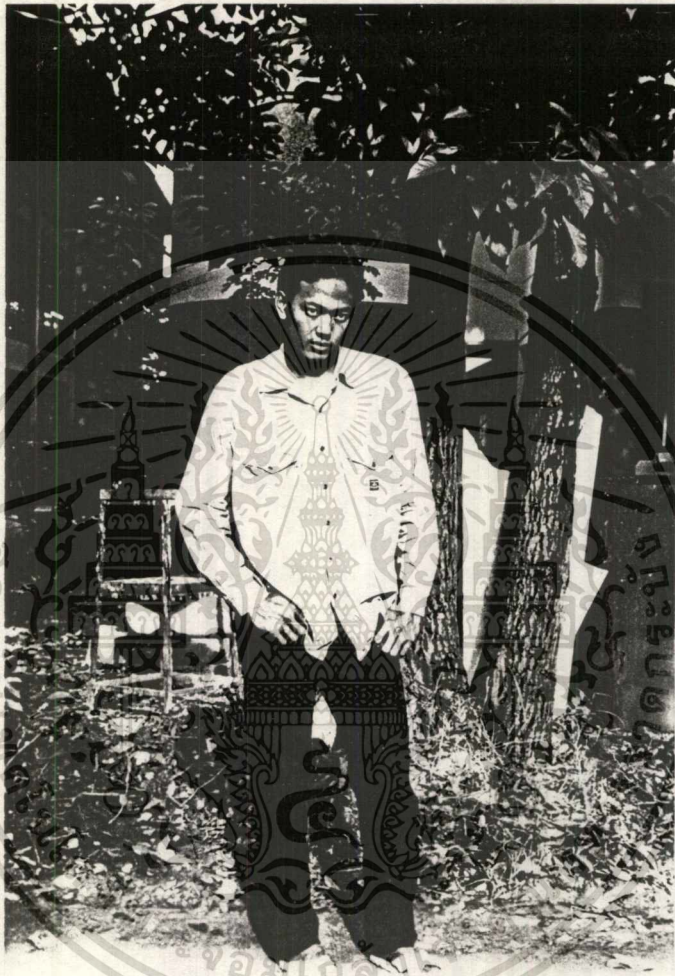
ชื่อเล่น วาล อายุ 19 ปี กำลังศึกษาอยู่ที่ 2 ภาควิชาวิจิตรศิลป์ รูปร่างสูงใหญ่ แข็งแรง ผิวสองสี ใบหน้าเป็นเหลี่ยม ผมค่อนข้างยาว ส่วนสูงประมาณ 170 ซม. เป็นคนร่าเริง สนุกสนาน เรียบร้อยมาก ชี้อายุซึ่งขัดกับบุคลิกภายนอกมาก เอาใจใส่และรับผิดชอบงานเป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



นายอาคม แจ่มจักษ์ รับบทเป็น หมึก

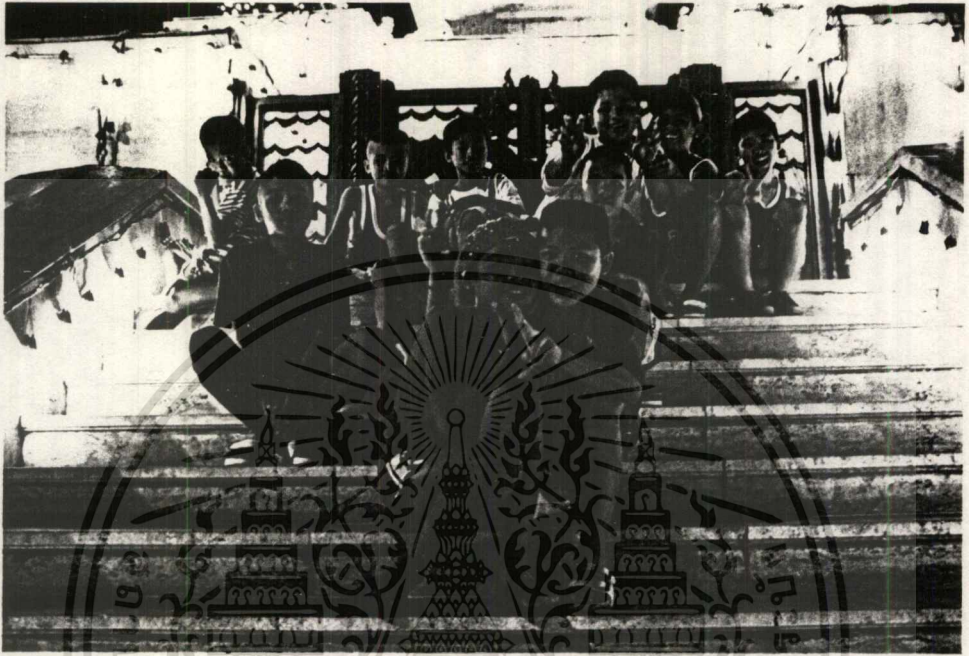
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



นายธาคม แจ่มจักษุ

ชื่อเล่น คม อายุ 21 ปี กำลังศึกษาอยู่ปีที่ 3 ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาสิ่งพิมพ์
รูปร่างสูงใหญ่ แข็งแรง มีวคลิก ตาโต ใบหน้ามีอำนาจ น่าเกรงขาม ส่วนสูงประมาณ 180 ซม.
เป็นคนสนุกสนาน เรียบร้อยบ้าง มีความสามารถทางการแสดง จึงได้ช่วยงานที่ๆอยู่เสมอ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



แก๊งค์เด็กเร่ร่อน รับบทโดยน้องๆโรงเรียนวัดลาดกระบัง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ชาติ ริชาร์ด รับบทเป็น แชกที่ใช้บริการ

อายุ 29 ปี เป็นชาวอังกฤษ อาชีพครูสอนภาษาอังกฤษ ที่สถาบันบริติชอเมริกัน
มาอยู่เมืองไทยได้ 11 เดือน ร่าเริง สนุกสนาน พูดไทยเก่งและชอบผู้หญิง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแต่งกาย
(COSTUME)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การแต่งกายของตัวแสดงจะยึดภาพที่ทุกคนมองเห็นเด็กเร่ร่อนทั่วไป คือมีลักษณะมอมแมม สกปรก ผมแผ่รุงรัง ไม่สะอาดเหมือนเด็กในวัยเดียวกัน ตัวแสดงแต่ละตัวจะมีความแตกต่างกันเรื่องของการแต่งกาย โดยมี Concept หลักคือ "ของแถมของสังคม" แยกเป็นดังนี้

1. โธ เนื่องจากเป็นคนที่มียัยเจียบขริม ความคิดสุขุมเป็นผู้ใหญ่ ความหม่นหมองของชีวิตทำให้เป็นคนที่หงอยเหงา ไม่สดใสร่าเริง ตั้งแต่เด็กจนโต

การแต่งกายของโธ จะเป็นสีเรียบ ไม่สดใส หมองคล้ำ เสื้อจะเป็นสีเทาหมอง เก้าอี้กางเกงขาสั้นสีดำ

2. ป้อน มียัยเป็นคนร่าเริง ข่างพูด สนุกสนานไปวันๆ ถ้าที่จะแสดงออกกร้านโลก มักชักจูงโธไปพบกับสิ่งใหม่ๆ เช่น ดิถยา , ท่างาน , ไปกับฝรั่ง เป็นต้น จึงถือได้ว่าป้อนเป็นฮีโร่ของเรื่อง

การแต่งกายของป้อน จะเป็นสีสดใส รุนแรง จัดจ้าน จึงเลือกเป็นสีแดงทั้งหมด เสื้อ , กางเกง และหมวกแก๊ป ซึ่งป้อนจะสวมหมวกตลอดเวลา เพื่อปิดบังความไม่มั่นใจของตน

3. หมึก เป็นคนคุมเด็กในสังกัดทำให้ปฏิบัติตามคำสั่งของตน มียัยชอบวางอำนาจน่าเกรงขาม และชื่นชมความเป็นฝรั่งมาก โดยเฉพาะพวกอเมริกันนิโกร บวกกับผิวที่ค่อนข้างดำ ทำให้ชอบสีมืดฉาด สะท้อนแสง เพื่อเพิ่มจุดเด่นให้กับตน

การแต่งกายของหมึก เป็นสีสดใส ฉูดฉาดและสะท้อนแสง สร้างความเป็นจุดเด่น น่าสนใจให้กับตน สวมหมวกแก๊ปเพื่อปกปิดความไม่มั่นใจของตนเอง

4. จี้ เด็กในสังกัดที่มีนิสัยร่าเริง ข่างพูด ข่างซักถาม มีความสดใสกล้าแสดงออก และชื่นชมความเป็นฝรั่งมาก

การแต่งกายของจี้ ชอบเสื้อผ้าสีฉูดฉาด สะท้อนแสง ใส่เสื้อที่ได้จากการแถมสินค้า เช่น กระเป๋าแดง ลิโพ เป็นต้น กางเกงขาสั้นสีสดใส และสวมหมวกแก๊ปที่ได้แถมมาเช่นกัน พกข้าวต้อมะ เบ้าที่ติดตัวตลอดเวลา ใส่รองเท้าผ้าใบสีสดใส

จะเห็นได้ว่าตัวแสดงทุกตัวสวมหมวกเพื่อสร้างความมั่นใจให้กับตัวเอง ยกเว้นโธที่ไม่ได้สวมหมวก เนื่องจากโธมีความเป็นผู้ใหญ่ สุขุม รอบคอบ และโธมั่นใจในตนเอง

นอกจากนี้ตัวแสดงออกมามีทั้งเสื้อที่ตัวแสดงสวมใส่จะเป็นของที่ได้จากการแถมสินค้า รวมไปถึงการนำเสื้อผ้าที่ไม่ใช่ของเดิมมาเปลี่ยน อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ทั้งหมดก็ไปด้วย เนื่องจากเสื้อที่แถมเป็นของได้เปล่า ไม่ค่อยมีใครเห็นค่า ไม่มีราคาและ
ไม่น่าสวมใส่เหมือนเด็กเร่ร่อนที่สังคมมองเป็นสิ่งไร้ค่า ไม่มีราคาและไม่น่าให้ความสนใจ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

COSTUME

DESIGN



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



โอ้

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ป้อน

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บ็อนเฮฟวีเฮฟ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ไอจี
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ไอ้หมึก วัยเด็ก

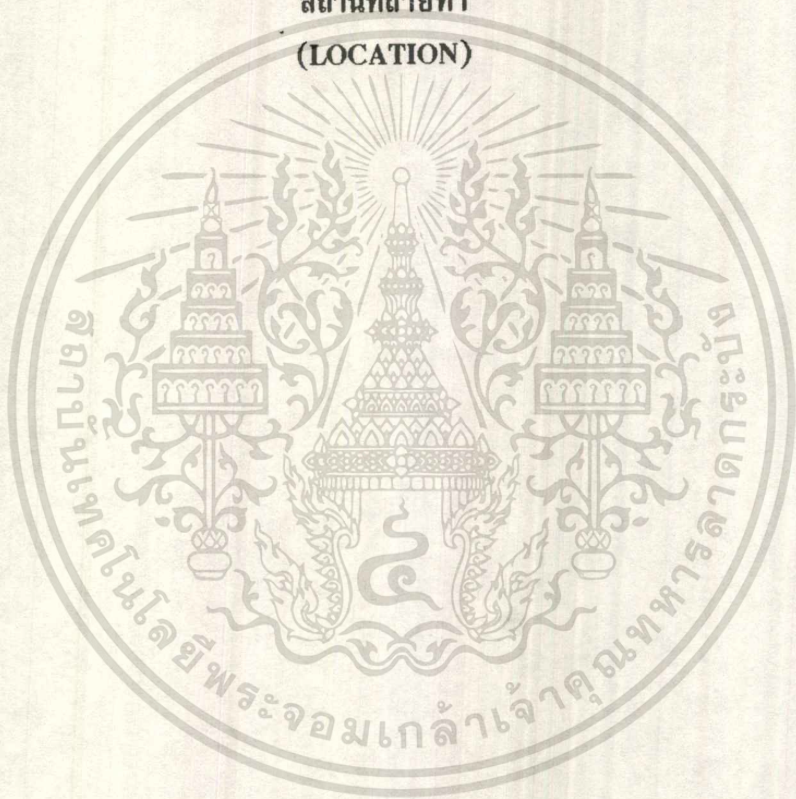
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ไอ้หมึก

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานที่ถ่ายทำ
(LOCATION)



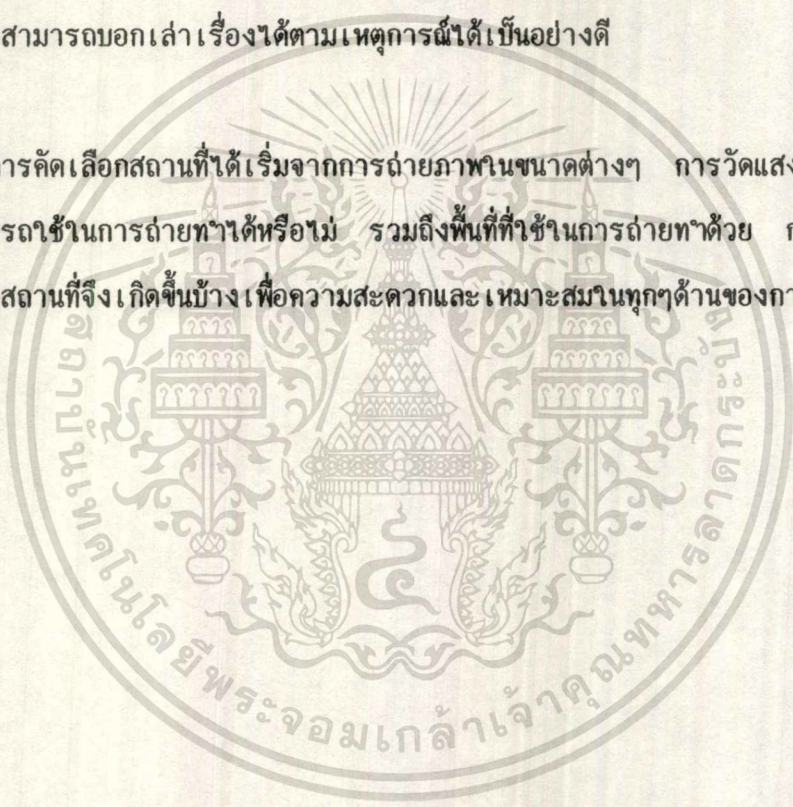
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

สถานที่ในเรื่อง มีทั้งหมด 3 แห่งคือ

1. หัวลาโพง
2. สวนลุมพินี
3. พัฒพงษ์

ซึ่งเป็นที่มีเด็กเร่ร่อนอยู่จริงในปัจจุบัน รวมทั้งเป็นสถานที่ที่มีผู้คนมากมายบ่งบอกถึงความเป็นสังคมได้อย่างชัดเจน มีบางแห่งซึ่งใช้เพิ่มเติมในส่วนค้นเวลา ไม่เด่นชัดเท่ากับ 3 แห่งแรก ซึ่งได้แก่ สะพานลอย , ห้องโรงแรม และโรงรถร้าง แต่ทุกแห่งในเรื่องสามารถบอกเล่าเรื่องได้ตามเหตุการณ์ได้เป็นอย่างดี

การคัดเลือกสถานที่ได้เริ่มจากการถ่ายภาพในขนาดต่างๆ การวัดแสงเพื่อทดสอบว่าสามารถใช้ในการถ่ายภาพได้หรือไม่ รวมถึงพื้นที่ที่ใช้ในการถ่ายภาพด้วยการเปลี่ยนแปลงสถานที่จึงเกิดขึ้นบ้างเพื่อความสะดวกและเหมาะสมในทุกๆด้านของการถ่ายภาพ

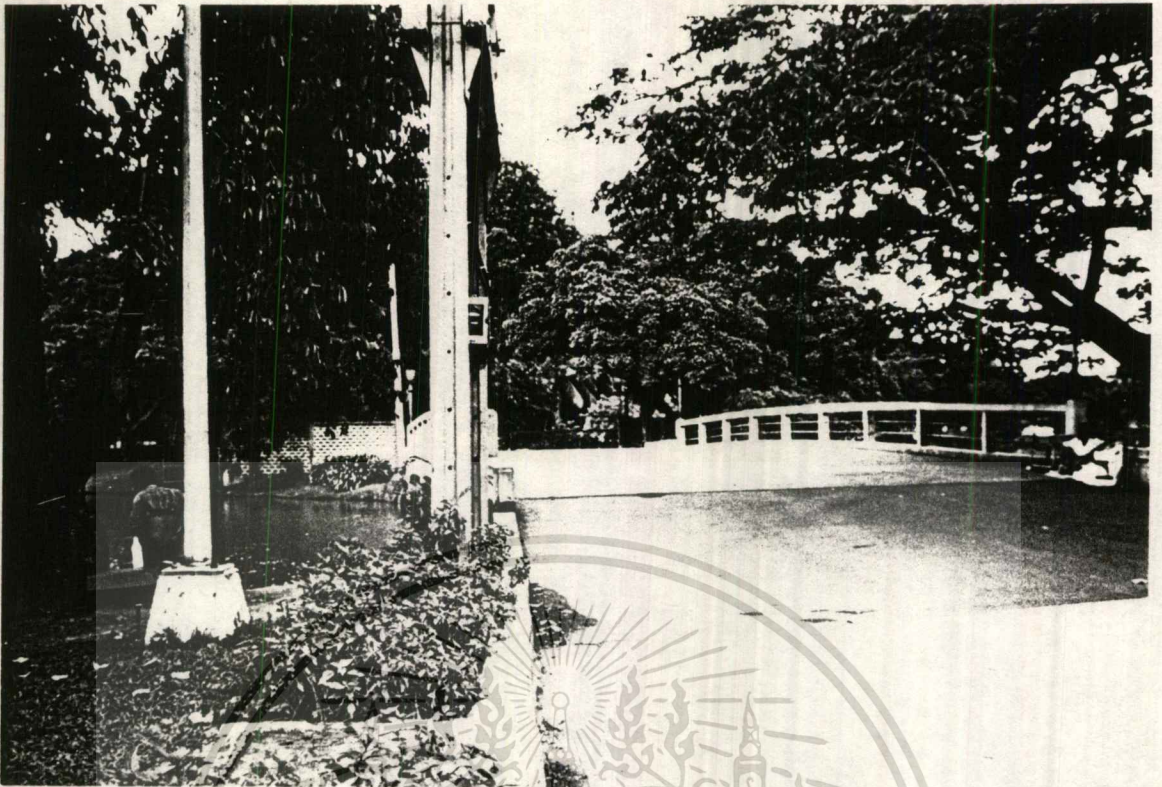


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

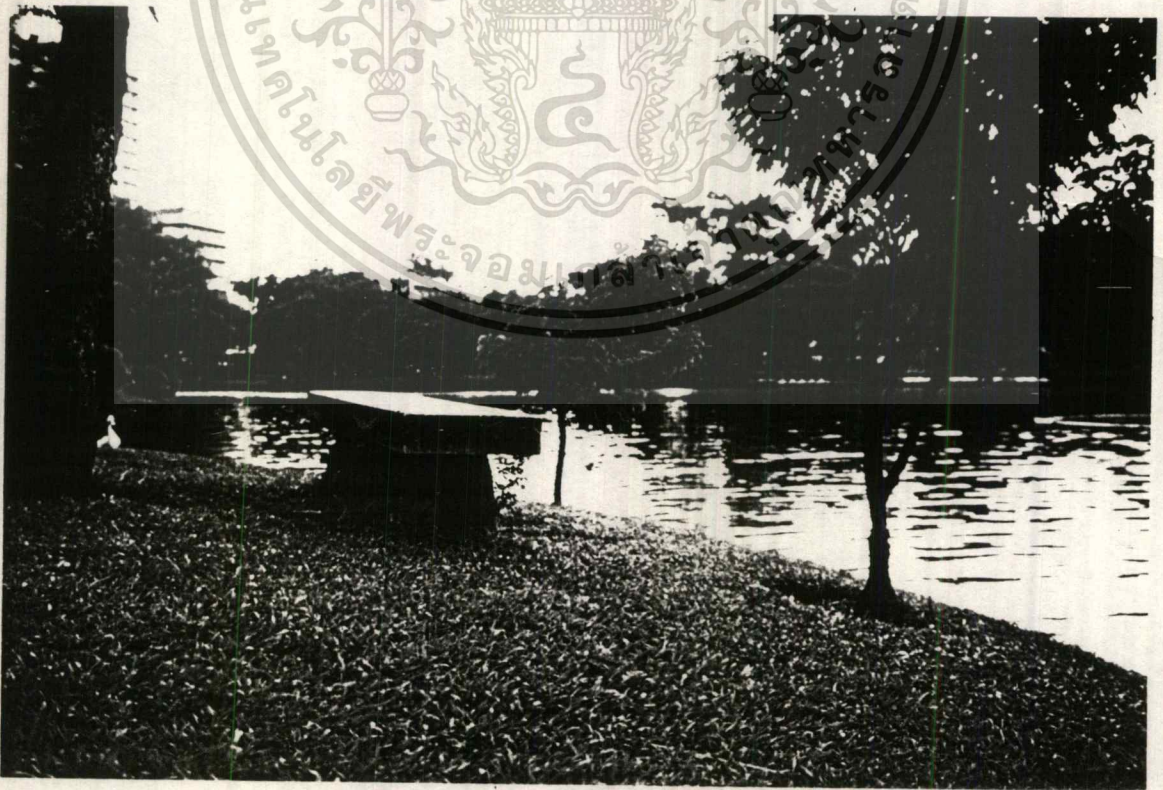
LOCATION



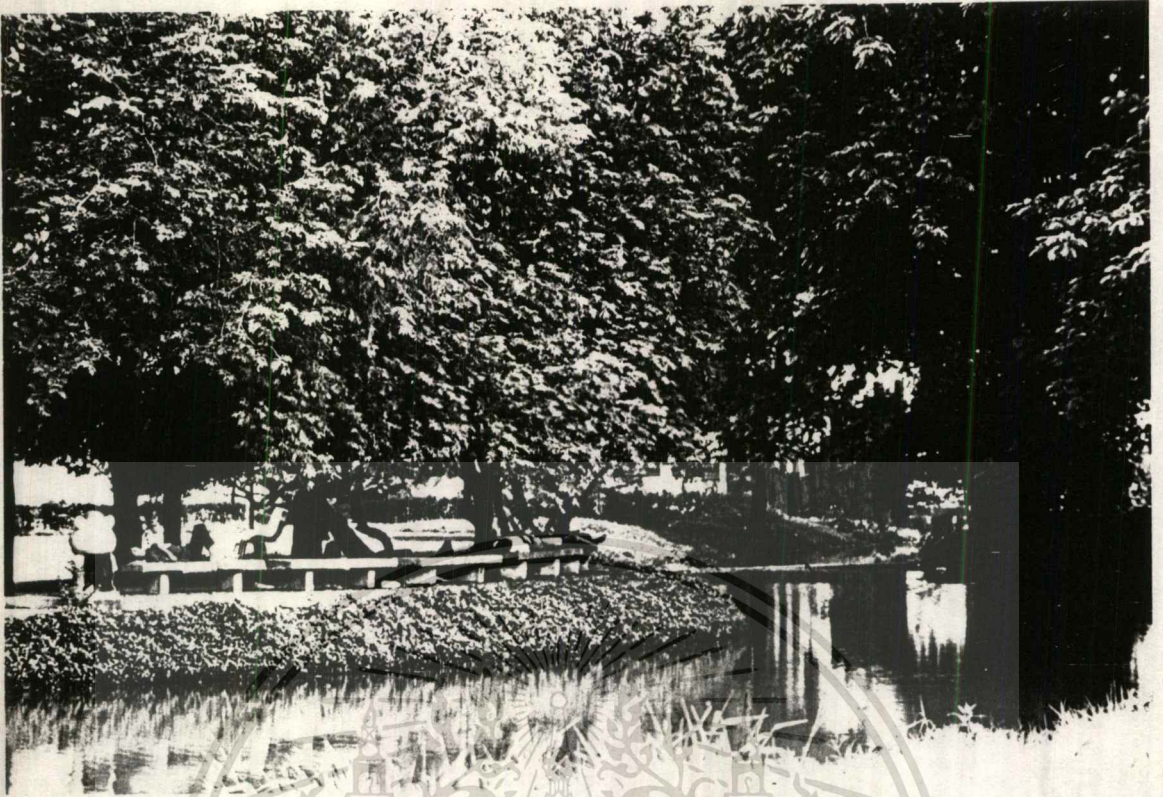
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สวนภูมิทัศน์ ถ่ายเมื่อวันที่ 28 มิถุนายน 2538



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สวนลุมพินี ถ่ายเมื่อวันที่ 28 มิถุนายน 2538



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ถนนต้นหน้าวัดลำโพ ภายเมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2538



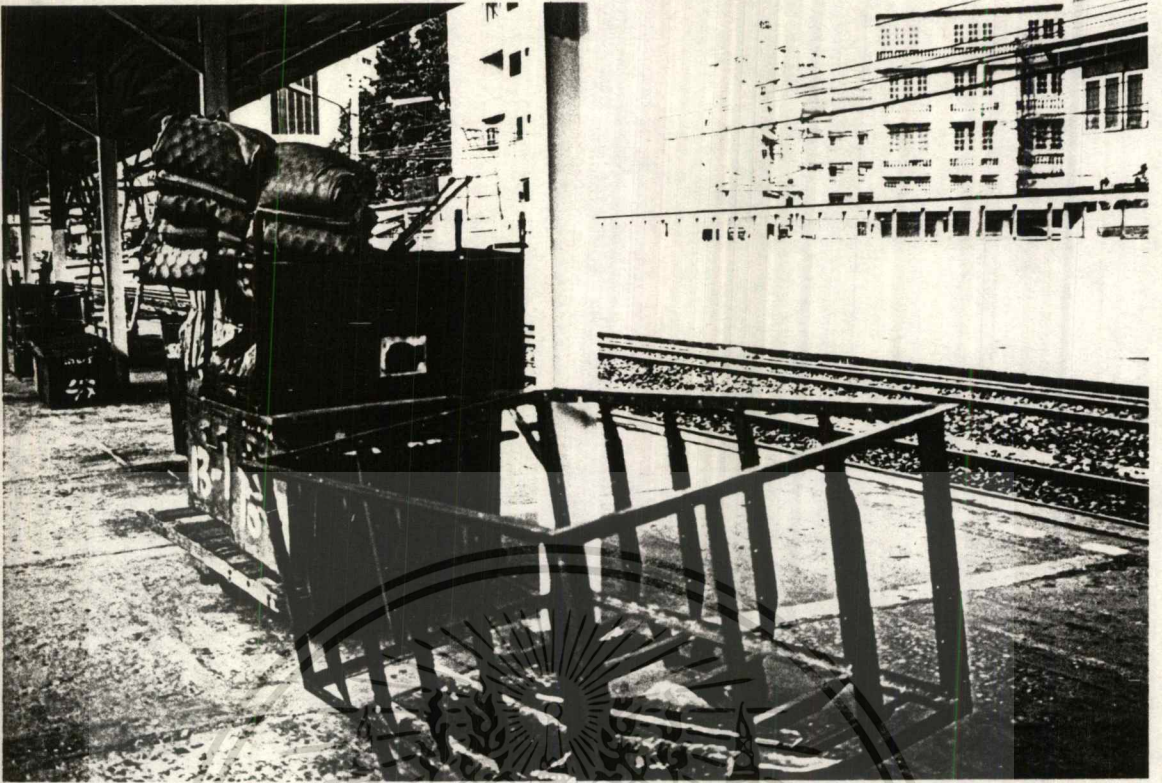
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



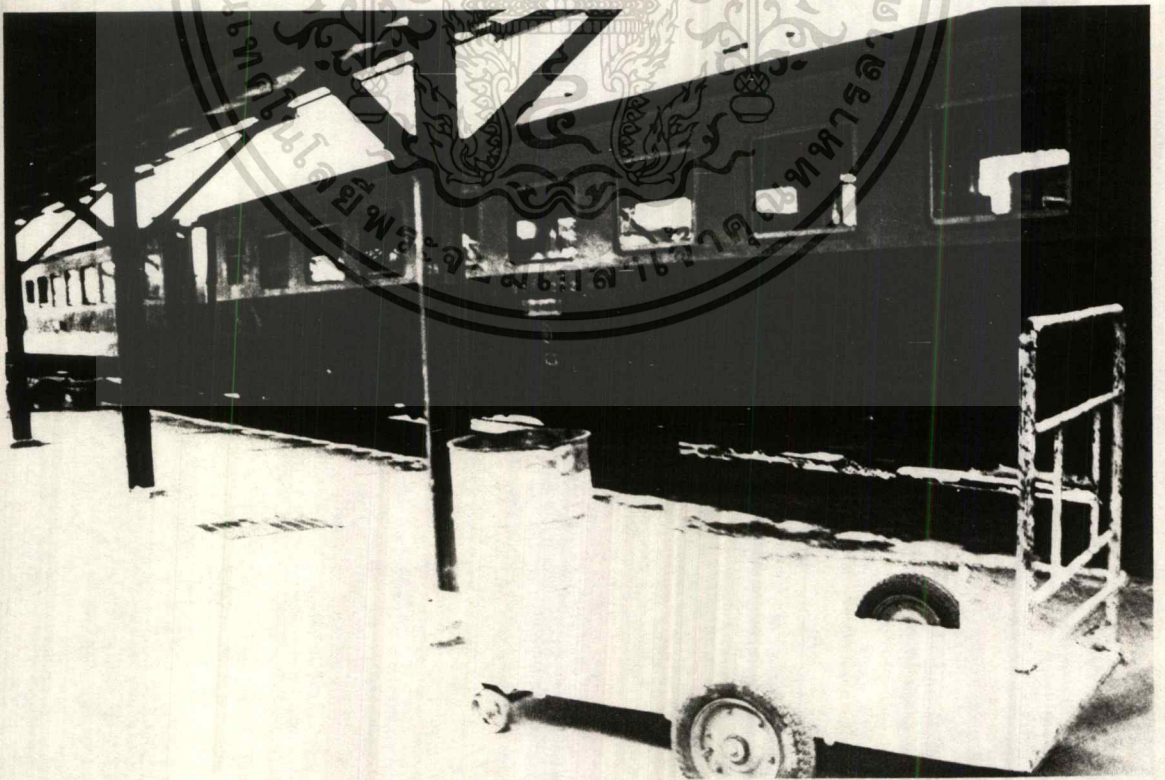
ชั้นสถานีหัวลำโพง ฝ่ายเลขที่ 3 กรกฎาคม 2538



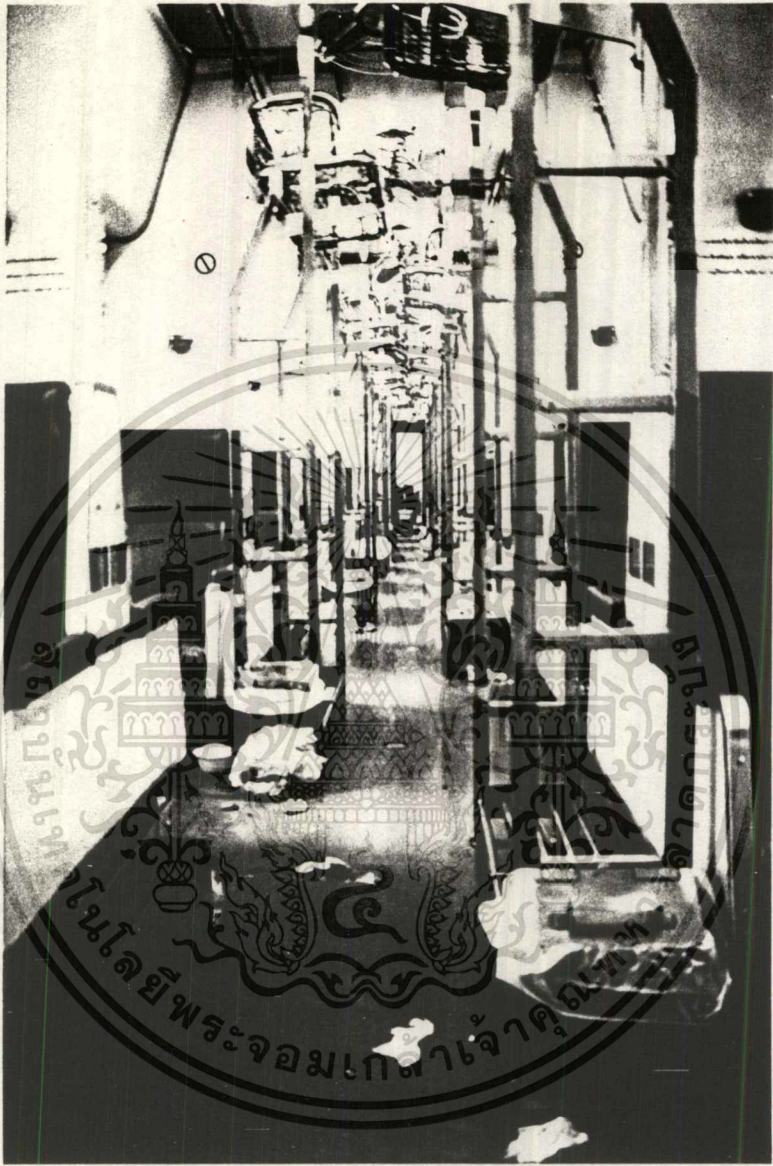
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บริเวณที่เด็กเก็บขยะ ถ่ายเมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2538

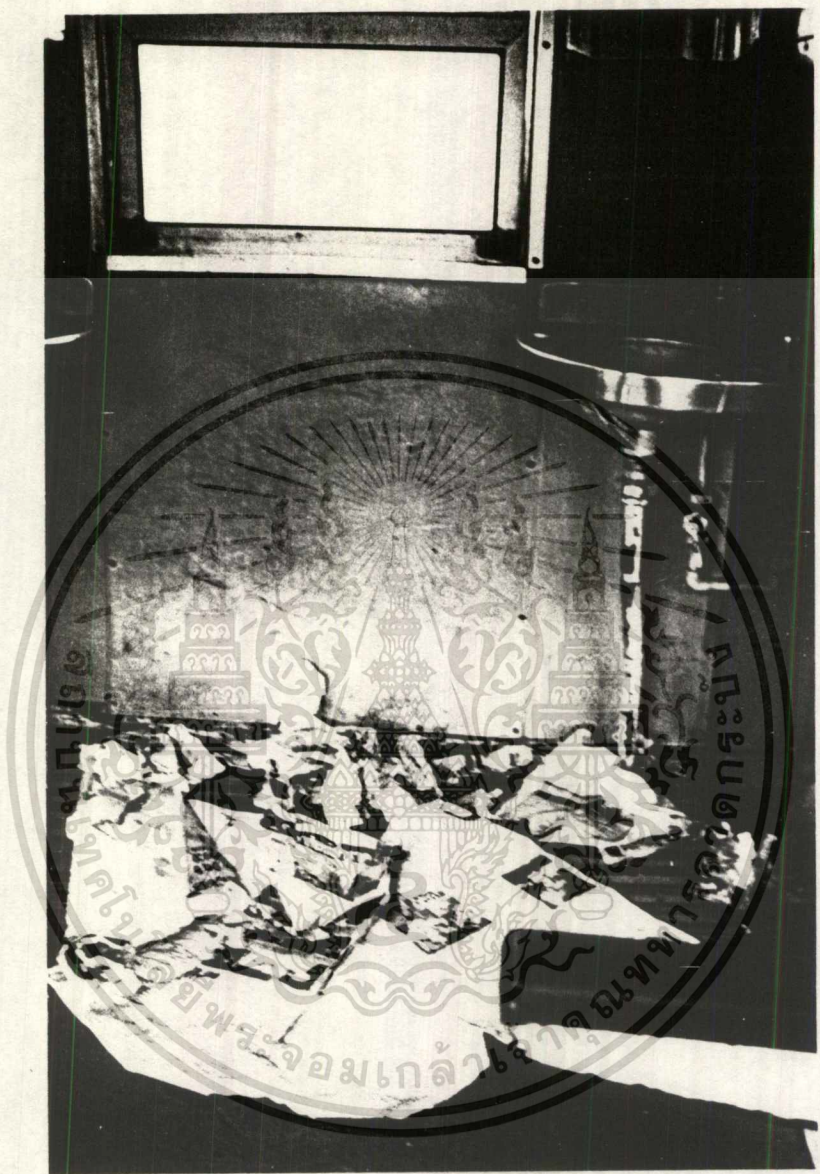


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



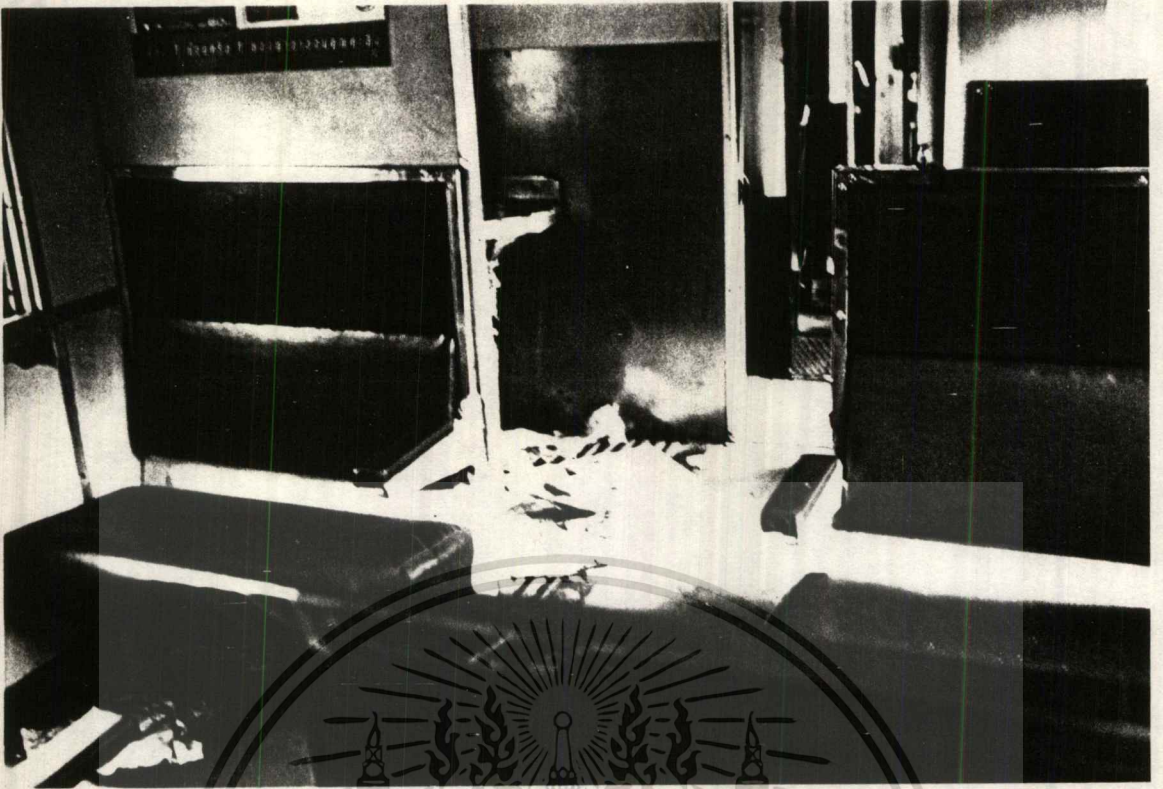
ภายในรถไฟรอล้าง ถ่ายเมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2538

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

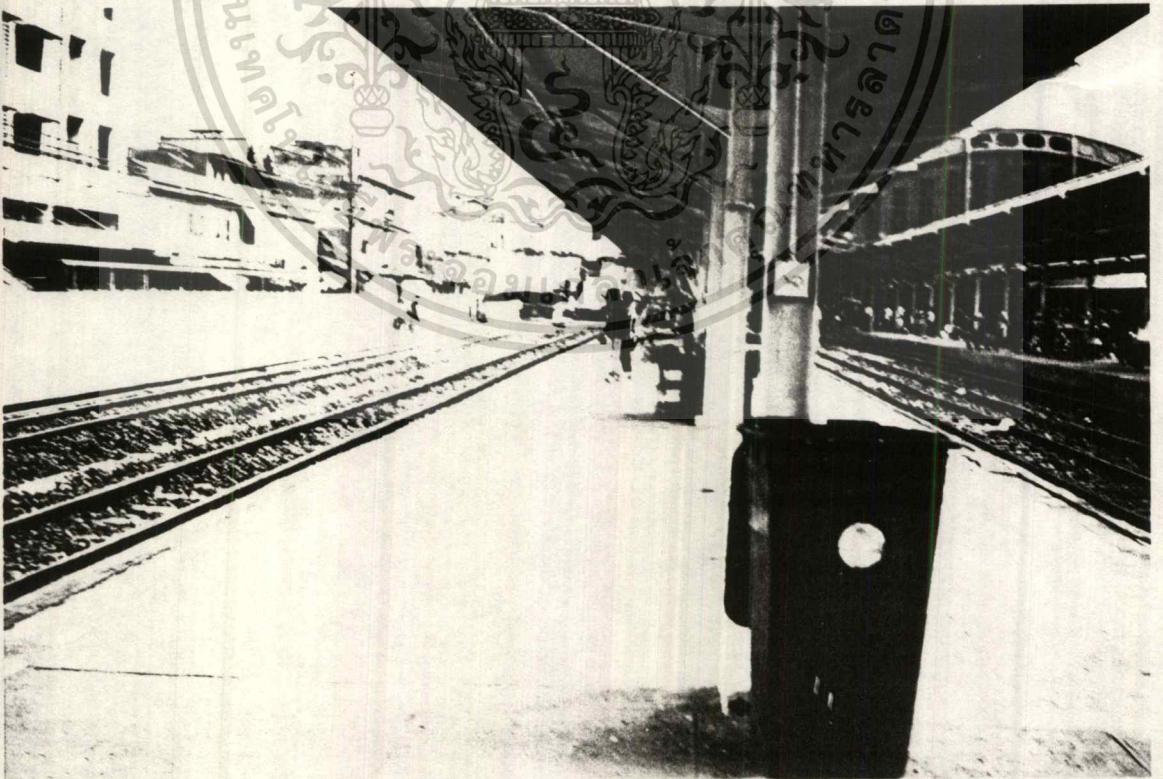


ภาพในตรดไฟรอล้าง ถ่ายวันที่ 3 กรกฎาคม 2538

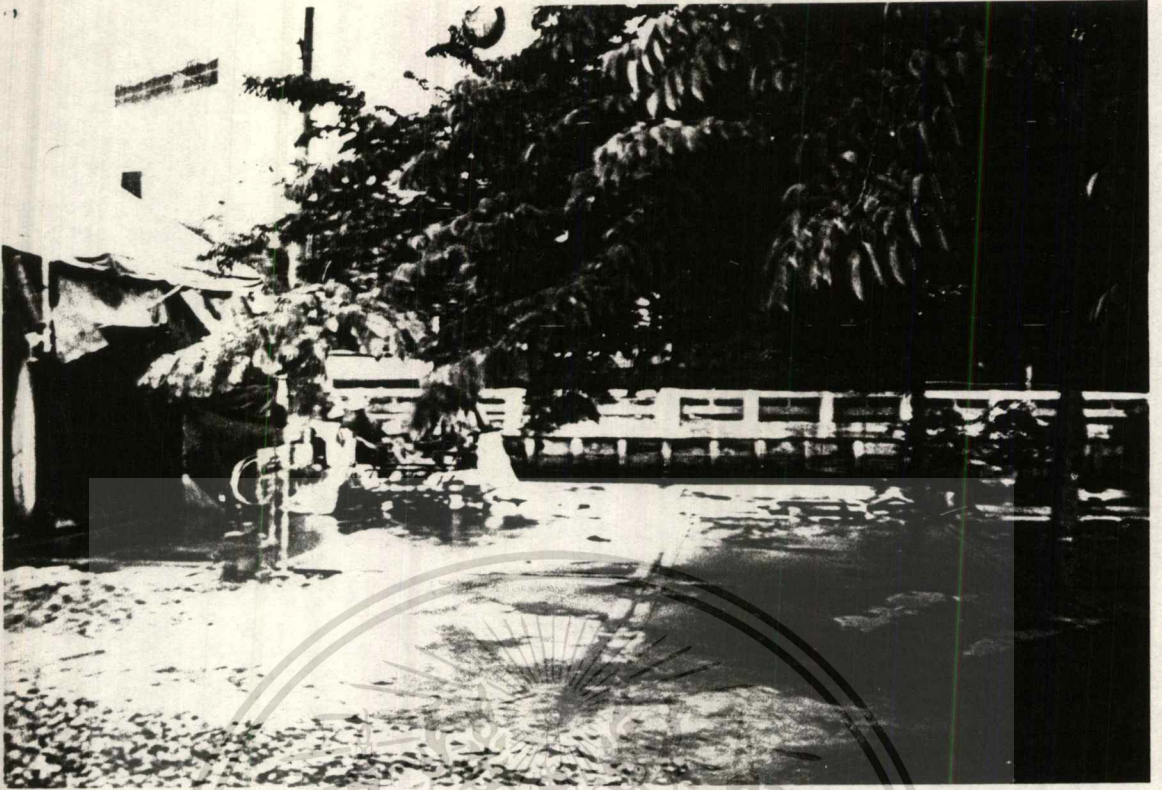
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



บริเวณที่เด็กเก็บขยะ ถ่ายเมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2538



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



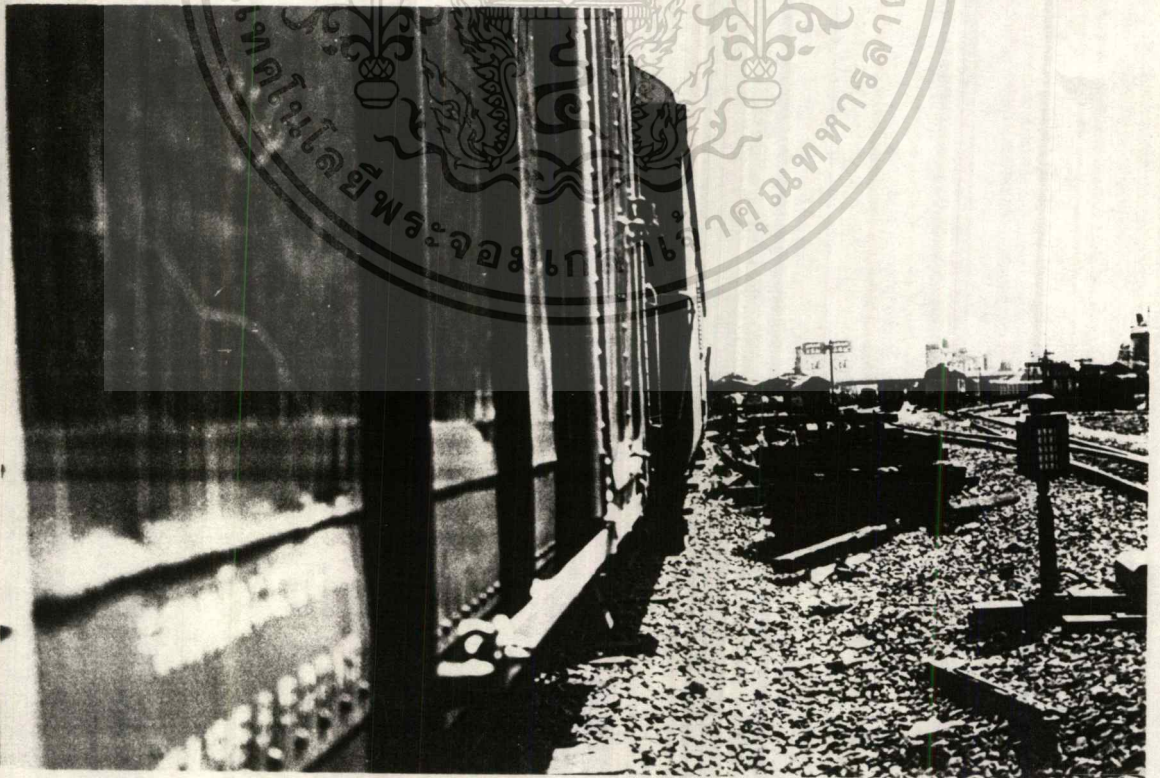
สะพานวิมคสองแตรหัวลำโพง ถ่ายเมื่อวันที่ 3 กรกฎาคม 2539



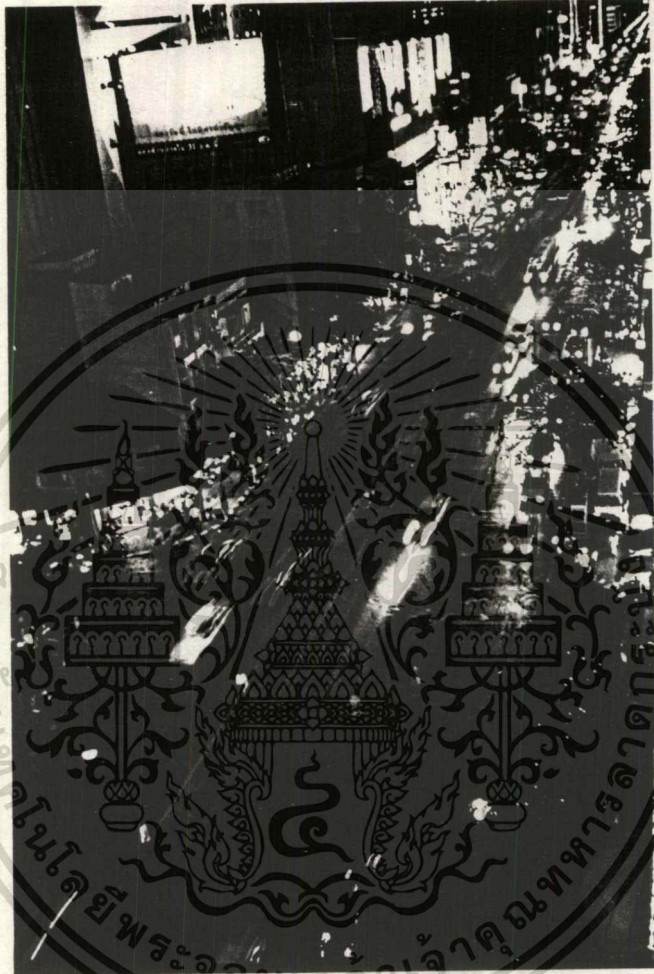
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



สถานีขนส่งสินค้า บางซื่อ ถ่ายเมื่อวันที่ 4 กุมภาพันธ์ 2539



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

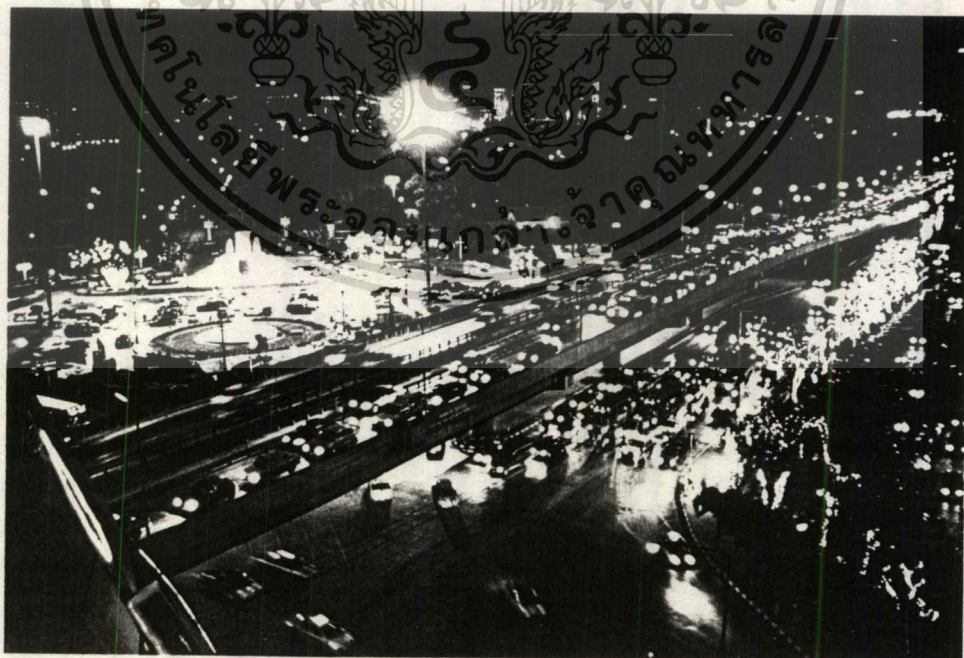


ถนนสีลมข้ามคำสั้น ถ่ายเมื่อวันที่ 10 มกราคม 2539

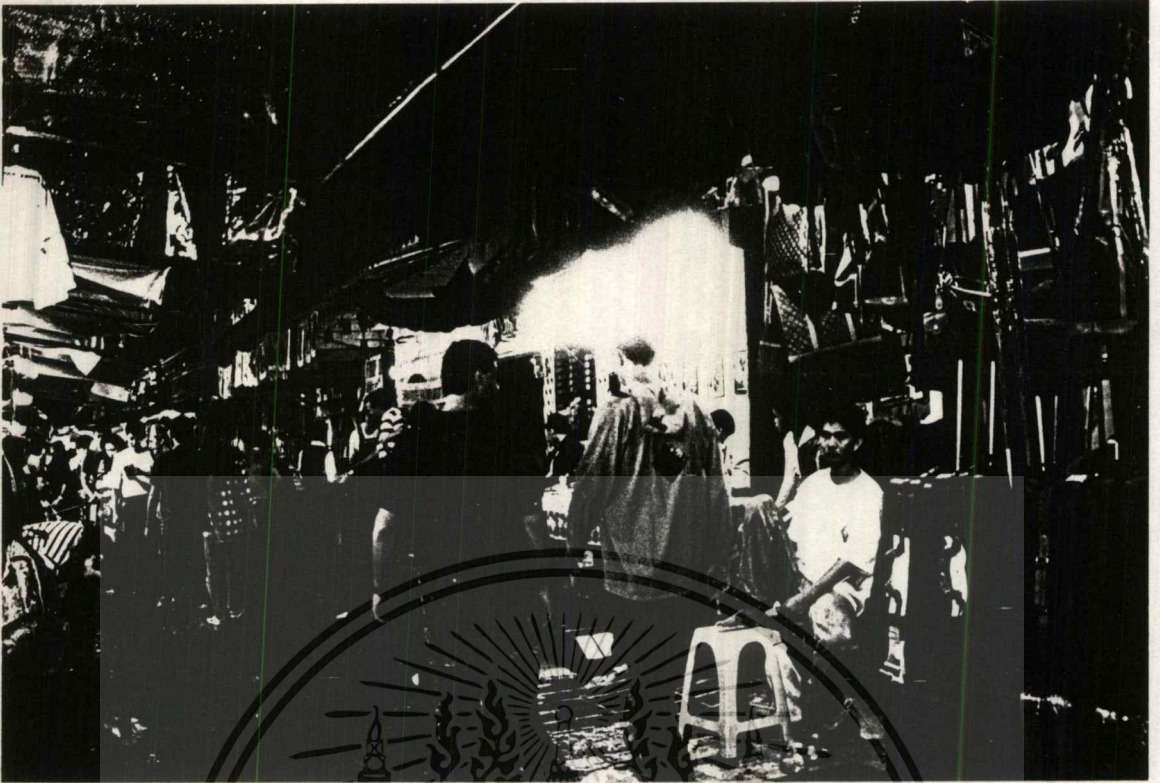
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ถนน ลีโศภ ถึง บริเวณหน้าศาลากลาง ตำบลเมืองเก่า 10 สิงหาคม 2539



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



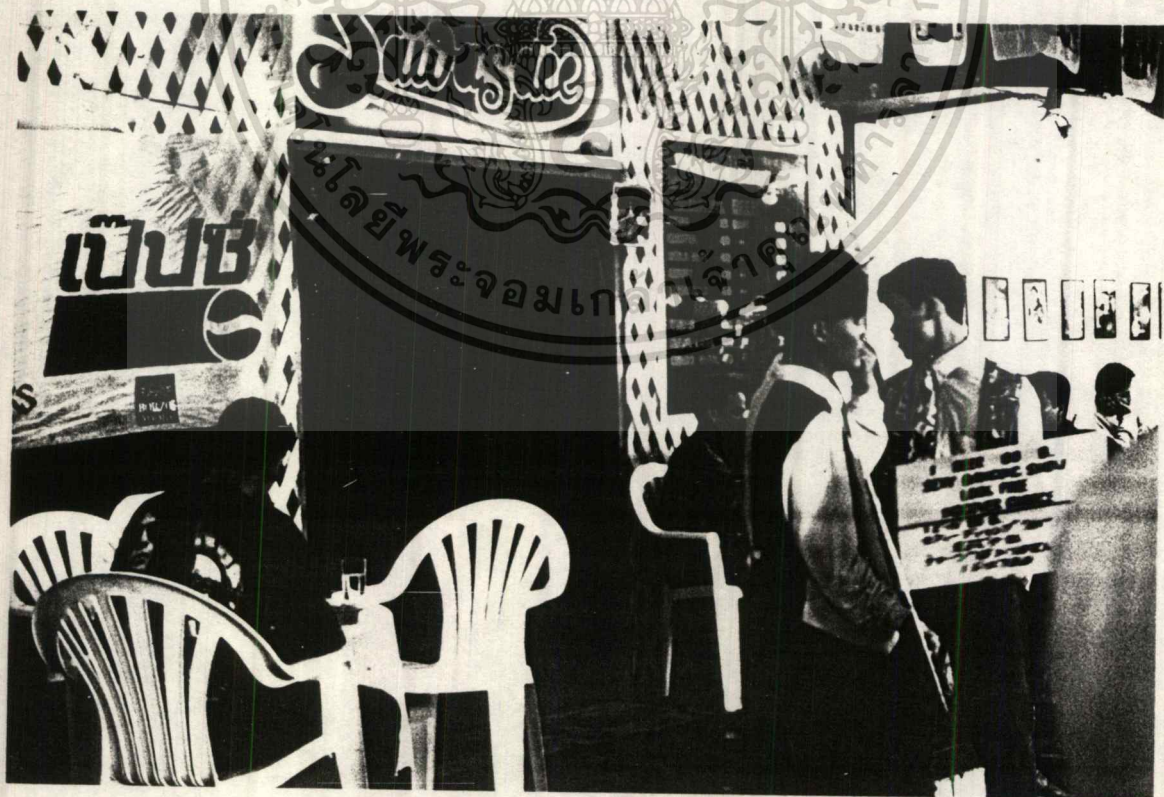
บรรยากาศถนน ในซอยพหลโยธิน กรุงเทพมหานคร เลือ่วันที่ 20 สิงหาคม 2538



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



คันทนาการ ในซอยพิกุลพงษ์ ถ่ายเมื่อวันที่ 20 สิงหาคม 2538



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ทางเดินหน้าร้าน ซอยสี่ลม ถ่ายเมื่อวันที่ 20 สิงหาคม 2538



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแสง
(LIGHTING)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การจัดแสง ภายในเรื่องเป็นการใช้แสงธรรมชาติให้ได้มากที่สุด โดยมีการจัดแสง
ในสถานที่ที่ต้องการเพิ่มความสว่างช่วยในการถ่ายภาพเท่านั้น ซึ่งแสงที่จัดเพิ่มจะมีการเลียนแบบ
หรือทดแทนแสงที่เกิดจริงตามสภาพบรรยากาศตอนกลางคืน

การคำนึงถึงแสงที่เกิดขึ้นจริงในตอนกลางวัน โดยใช้การจัดไฟเพิ่มเติมเพื่อช่วยให้
เกิดความสวยงามของแสงเงามากยิ่งขึ้น หรือบางครั้งได้มีการใช้ฟิล์มหรือผ้ากรองแสง (skim)
เพื่อเพิ่ม effect ต่าง ๆ ของแสงเงาให้สวยงามขึ้นกว่าธรรมดา

แสงในตอนกลางคืนเป็นแสงที่มีการจัดไฟเพิ่มเติม ซึ่งได้แก่ บริเวณด้านหน้าสวนลุม
สะพานลอย โรงรถร้าง ที่ต้องการพิธีพินัยให้ดูมีความสวยงามแต่ก็ยังคงยึดความเป็นธรรมชาติ
เหมือนสถานที่จริงที่มาจัดแสง ส่วนสถานที่ที่ไม่สามารถนำพาจัดแสงได้ คือสถานที่ที่มีคนพลุก
พล่าน เช่น ห้างสรรพสินค้า และบริเวณริมถนนตอนกลางคืน การแก้ปัญหาจึงเกิดขึ้นโดยใช้ฟิล์มที่มีความไว
แสงสูง คือ ISO 800 ที่สามารถถ่ายได้ในที่มีแสงน้อย

ความพร้อมในการทำงานจึงเกิดจากการได้ทดลองวัดแสงในสถานที่จริงก่อนการถ่ายภาพ
โดยเฉพาะแสงในตอนกลางคืนที่ต้องการความมั่นใจว่าต้องสามารถถ่ายได้ถ้าไม่มีไฟช่วย ซึ่งส่วน
ใหญ่จะมีหน้ากล้องเท่ากับ 2 ซึ่งกว้างสุดที่จะเก็บภาพได้ ส่วนในตอนกลางวันได้มีการใช้การ test
ภาพโดยใช้ภาพนิ่ง (สไลด์) ทดลองการใช้ filter ต่าง ๆ เช่น Soft, Sepia, ND เพื่อ
ที่จะบอกอารมณ์ของภาพให้ได้มากที่สุด เป็นการเตรียมงานที่ดีและแน่นอน รวมทั้งช่วยในการถ่าย
ภาพได้มาก

อุปกรณ์ประกอบฉาก (Property)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

อุปกรณ์ประกอบฉาก ที่จัดได้ว่าสำคัญคือ ยาเสพติดที่ตัวละครในเรื่องต้อง
ใช้เสพ ได้แก่

1. กาว 3 K พร้อมอุปกรณ์ที่ใช้สูดดม ได้แก่ ถุงพลาสติก เศษผ้า กระดาษทิชชู
2. พงเฮโรอีน บรรจุในหลอดกาแฟ เรียกเป็นตั๋ว
3. เข็มฉีดยา พร้อมสายรัดแขน
4. บุหรี่ และบุหรี่ยัดไส้กัญชา
5. เหล้าแห้ง

ยาเสพติดที่ใช้ประกอบการถ่ายทำจะเป็นของปลอมที่ทำขึ้นมาเพื่อเลียนแบบของ
จริงแต่ยังคงมีขนาดและสัดส่วนเท่าของจริง

นอกจากนี้ยังมีอุปกรณ์อื่นๆอีก ได้แก่ อุปกรณ์ที่นำเข้ามาตกแต่งในห้องโรงแรม
ที่ได้ SET ในสถานที่จริงโดยต้องการให้ห้องมีสีขาวทั้งหมด สิ่งที่ใช้มาตกแต่งจึงมีสีขาว
หรือทาสีขาว เพื่อช่วยให้ห้องนี้มีความบริสุทธิ์ ชาวสะอาด เหมือนตัวเด็ก แต่เมื่อเด็ก
ได้ขายตัวไป ก็ไม่สะอาดต่อไปแล้ว ถึงแม้ว่าห้องจะยังเป็นสีขาวอยู่ก็ตาม

ตารางการถ่ายทำ
(BREAK DOWN)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ASSISTANT DIRECTOR BREAKDOWN SHEET

NAME OF FILM <u>เร่</u>	(EXT)	NIGHT	SHEET 1
LOCATION <u>ตึกหน้าพระรูป</u>	INT		

SCENE	SHOT	PAGE	DISCRIPTION
1	4-21		- ไล่เวียงนกเขา ช้อนเดินมหา
4	34-38		- ช้อนเอาขากไก่ เดินเหยงไปในสวน
16	84-92		- จับอกว่า "ไล่พวกนั้น พรไปหมดแล้ว"

MANCAST	EXTRAS	ATMOSPHERE	REMARK
ไอ้ , ช้อน , จี	เด็กในสังกัด ฝรั่ง	เวียง นกเขา ตอนกลางคืน	Film 500
		STUNTS	

PROP'S	SPECIAL EQUIPMENT
บุหรี , ผระกาสีพต , ส้มตบ้นพิก , เนค้ำแห้ง	-
	SPECIAL EFX.
	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ Lat ประโยชน์ด้านการค้า, ไม่ว่าจะวิธีใดก็ตามโดยไม่ได้รับอนุญาตจากผู้จัดทำเอกสารนี้ และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้ง PRODUCER Lat ไปได้



ASSISTANT DIRECTOR BREAKDOWN SHEET

NAME OF FILM _____ ไร่	(EXT)	NIGHT	SHEET 2
LOCATION _____ ฟาร์มพริก	INT		

SCENE	SHOT	PAGE	DISCRIPTION
3	29 -33		ข้อรับช จากหมัก
20	103 -105		โม้ตึกช รับชจากหมัก
title	1-3		บรรพชาด ชามค้ำต้น

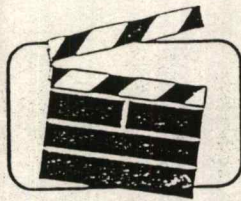
MANCAST	EXTRAS	ATMOSPHERE	REMARK
ชโณ นสภ ไร่	ผู้คนพากษย	แสงสีชามค้ำต้น	ISO 500 (100ft)
		STUNTS	

PROP'S	SPECIAL EQUIPMENT
1. ชลึ่งพริก	
	SPECIAL EFX.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้ช่วยผู้กำกับภาพสมัคร

PRODUCER



ASSISTANT DIRECTOR BREAKDOWN SHEET

NAME OF FILM _____ 15 LOCATION _____ จันทน์ต้นหน้ารัตนดง	EXT INT	DAY 12 JAN 96	SHEET 3
---	------------	------------------	---------

SCENE	SHOT	PAGE	DISCRPTION
15	75 - 83 สู้เงินให้ ไอ้ ฤกษ์ถึงจัน เรื่องชา		75. ไอ้เดินออกจากสวนดง 76. จี้เดินจากถนน สึกครึ่งหน้าผิเศษ 77. ไอ้ตะโกนเรียกจี้ 78. ไอ้กวักมือเรียกจี้ 79. จี้ เข้มขึง 80. สู้เงินให้ไอ้ 81. ไอ้ขีดเงินใส่กระเป๋่า หน้าตบ 82. ไอ้สั่ง ขาให้จี้ แล้วเดินออก เปรนไป 83. จี้รับขา ทบโดดไปตามหน้าบาร

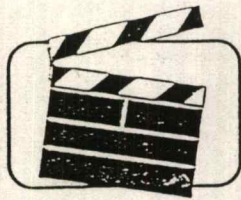
MANCAST	EXTRAS	ATMOSPHERE	REMARK
ไอ้ ฤกษ์		ไอ้ต้องตัดสั้นใจ	
		STUNTS	

PROP'S	SPECIAL EQUIPMENT
1. ทะเป่าตางค์ 2. ชารดอะเทีท์ 3. ขนบ เป้าไป 4. ขนบ สีสอง	filter ND. ทบ. 3
	SPECIAL EFX.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์

PRODUCER



ASSISTANT DIRECTOR BREAKDOWN SHEET

NAME OF FILM _____	EXT	DAY	SHEET 4
LOCATION _____	INT		

SCENE	SHOT	PAGE	DISCRPTION
5	39-42		- เข้าอยู่ โต๊ะพบเพื่อนคนแรก
14	72-74		- โต๊ะตัดลิ้นใจ ลาก่อน เพื่อจะเล่นวีดีโอ
18	95-97		- Flash Back ตอนบอกโอว่าชีวิตกำลังไม่ต่างกัน
17	93-94		- โอทำผิดคิดผิดพลาด ชักลิ้นใจทนาย
19	98-102		- จ๊ามบอกข่าว โต๊ะตัดลิ้นใจทนายแล้ว

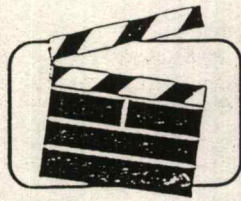
MANCAST	EXTRAS	ATMOSPHERE	REMARK
โต๊ะ บ๊อง ๓ (ตอนโต)		เศร้า โต๊ะคิดถึงพี่ทนายคน	
		STUNTS	

PROP'S	SPECIAL EQUIPMENT
1. ฟิล์ม สีตอง 2. หลอดไฟตอง 3. Trip 3K 4. นวัตกรรมกล้อง	Sc. 18 = filter sepia SKim
	SPECIAL EFX.
	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้拿去ใช้ประโยชน์ด้านการค้า (แม้ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัด) แปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้)

ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์

PRODUCER



ASSISTANT DIRECTOR BREAKDOWN SHEET

NAME OF FILM _____ ไร่ LOCATION _____ สวนลาดกระบัง	(EXT) INT	DAY 15-16 JAN 96	SHEET 5
---	------------------	---------------------	---------

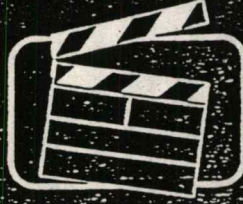
SCENE	SHOT	PAGE	DISCRPTION
2	22 - 28		- ไร่ปดอชกัณเรื่อง ทรคมเด็ก - ชอนรับชกับโชนสก - ชอนเฟวีเจฟ ชนไปนโชนสก
10	60 - 63	} FLASH BACK	
11	64 - 68		

MANCAST	EXTRAS	ATMOSPHERE	REMARK
ไร่ชอน (ชอนโต) ไร่ชอน นสก (เด็ก)		Sc. 2. จัดเชือ Sc. 10. ผังสับ นันปกตักงาย Sc. 11. ตีคัทชอนกลบมา	-
		STUNTS	

PROP'S	SPECIAL EQUIPMENT
1. ชวงท 3 K. 2. ชอยสัดอง 3. เรน 1000 นท 4. ชน	-
	SPECIAL EFX.
	-

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์
235
PRODUCER



ASSISTANT DIRECTOR BREAKDOWN SHEET

NAME OF FILM ไร่
 LOCATION จังหวัดไฟ

EXT

NIGHT

SHEET 7

INT

4 FEB 96

SCENE	SHOT	PAGE	DISCRIPTION
8	50 - 54		ห้อง 2 เมาทว แล้ววิ่งหนีตำรวจ

MANCAST	EXTRAS	ATMOSPHERE	REMARK
ไอ้ จ๊อด (เด็ก)		ต้นเต็ง, เฒ่าใจ	ISO 500
		STUNTS	

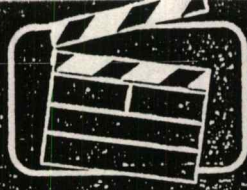
PROP'S	SPECIAL EQUIPMENT
1. มว 3 k 2. อุงพลัสติก 3. นกแก้ว	
	SPECIAL EFX.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ (การกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งยังขอแจ้งให้คัดลอก) ลงเนื้อหา และต่อ... (เอกสารทุกกรังที่มีการนำไปใช้...)

ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์

237

PRODUCER



ASSISTANT DIRECTOR BREAKDOWN SHEET

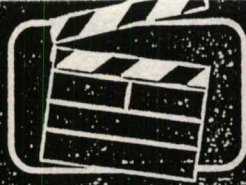
NAME OF FILM _____ <u>เร่</u> _____	(EXT)	NIGHT	SHEET <u>8</u>
LOCATION _____ <u>สถานที่วัดคลอง</u> _____	INT		

SCENE	SHOT	PAGE	DISCRIPTION
9	55-59		โต๊ะ ชอน หน้าตัวจริง ไปนอนเมฆามว ๗๘

MANCAST	EXTRAS	ATMOSPHERE	REMARK
โต๊ะ ชอน (เด็ก)		สีชุดสีเทา , สีเทา	150 500
		STUNTS	

PROP'S	SPECIAL EQUIPMENT
1. มว 3 K 2. นกหวีด	
	SPECIAL EFX.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ เผยแพร่ ภายนอก ()
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์ให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้ง PRODUCER ไปใช้



ASSISTANT DIRECTOR BREAKDOWN SHEET

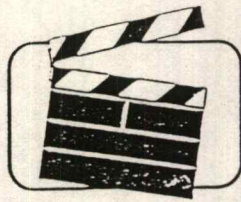
NAME OF FILM <u>15</u>	EXT	NIGHT	SHEET <u>9</u>
LOCATION <u>ห้องโรงรถ</u>	INT		

SCENE	SHOT	PAGE	DISCIPTION
12	C9-70		โต๊ะชุดกับเครื่อง 2 คน

MANCAST	EXTRAS	ATMOSPHERE	REMARK
โรว์ (เด็ก)	เครื่อง 2 คน	STUNTS	

PROP'S	SPECIAL EQUIPMENT
1. Setting ห้องนอนสี่ท 2. อหกร 3. เสื้อผ้ากระโปรง	
	SPECIAL EFX.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้ทำ (Cat) ระเบียบขึ้นด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆ ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์มีให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกค PRODUCER ไปใช้



ASSISTANT DIRECTOR BREAKDOWN SHEET

NAME OF FILM _____ <u>เร่</u> _____	EXT	DAY	SHEET <u>10</u>
LOCATION _____ <u>ห้องโรงแรม</u> _____	(INT)		

SCENE	SHOT	PAGE	DISCRPTION
13	71		ไอ้ พวง่าน มีตช่นทยตัว

MANCAST	EXTRAS	ATMOSPHERE	REMARK
ไอ้ (เล็ก)		ไศร่า เส่ซ้ง	ISO 125
		STUNTS	

PROP'S	SPECIAL EQUIPMENT
1. Setting ห้องนอนสี่ทอ 2. เงิน 500 2ใบ	
	SPECIAL EFX.

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัด, ปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางการจัดเวลานักแสดงและทีมงาน
(CALL SHEET)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

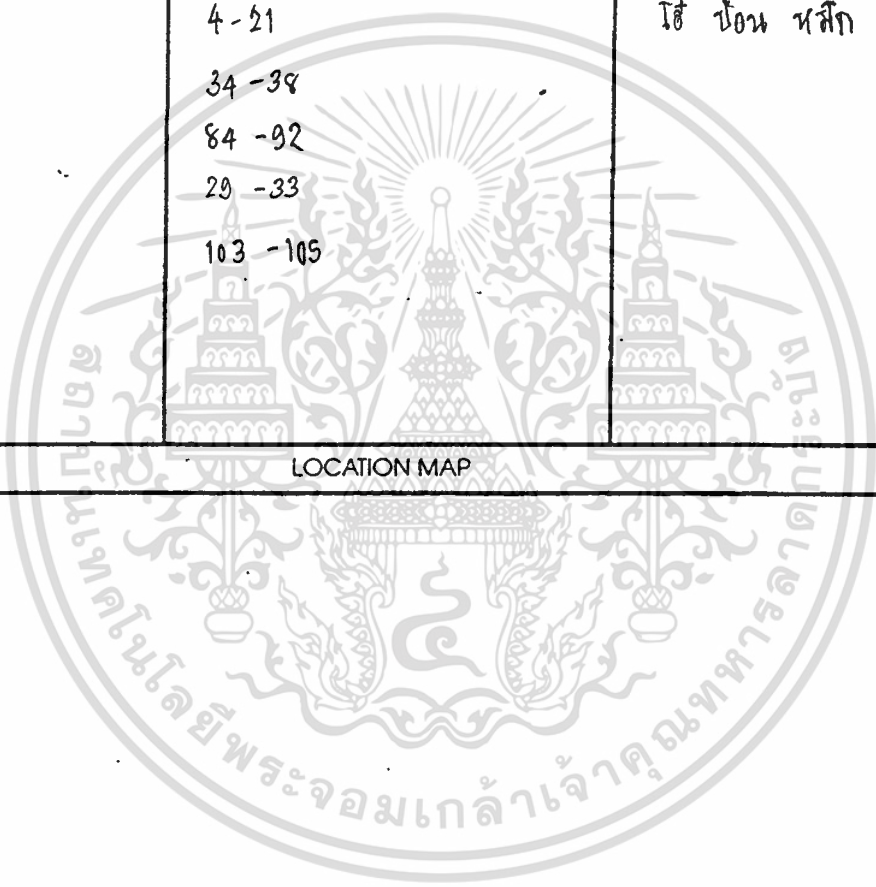


C A L L S H E E T

NAME OF PRODUCTION วี DIRECTOR แบทลิ่ง
 PRODUCTION NO : _____ DATE 19 Dec 95 DAY (NIGHT) (NIGHT)
 LOCATION หน้าสนามหลวง / หน้าพวงศ
 SHOOT TIME 18.30 - 2.30 น.
 CREW CALL _____

SCENE	CUT	CAST
1	4-21	ไอ้ ชอน หสีก จี
4	34-38	
16	84-92	
3	29-33	
20	103-105	

LOCATION MAP

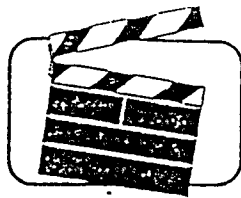


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสาร *Cat* ครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์

242

PRODUCER

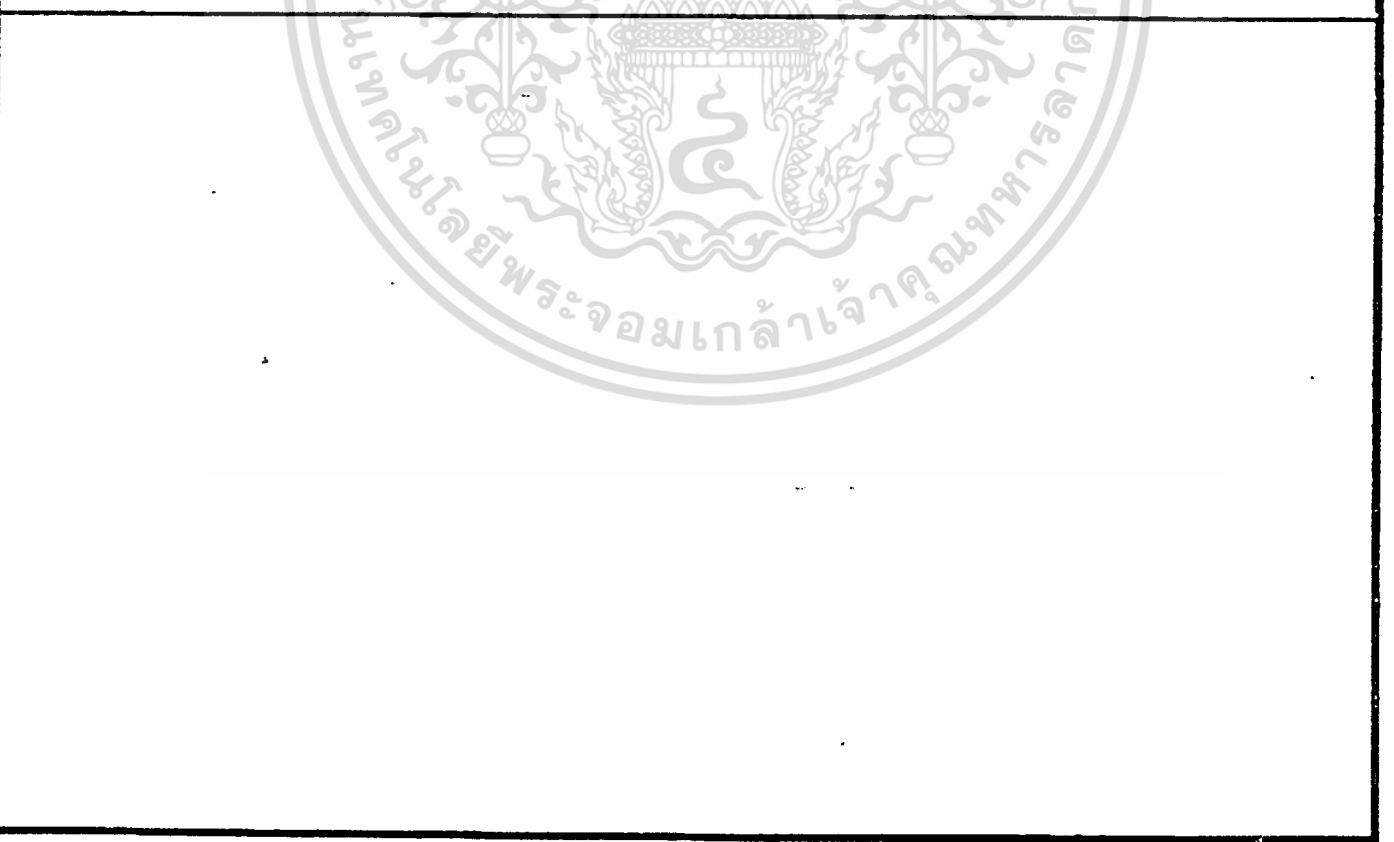


C A L L S H E E T

NAME OF PRODUCTION สี่ DIRECTOR แก้วก
 PRODUCTION NO : _____ DATE 12 JAN 96 DAY/NIGHT
 LOCATION ศาลา อพาร์ต
 SHOOT TIME 7.00 - 18.00 น.
 CREW CALL _____

SCENE	CUT	CAST
15	75 - 83	ไอ้ ป๋อง จี
5	39 - 42	
14	72 - 74	
18	95 - 97	
17	93 - 94	
19	98 - 102	

LOCATION MAP



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า (ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสาร *Cat* ครั้งที่มีการนำไปใช้)

ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์

243

PRODUCER



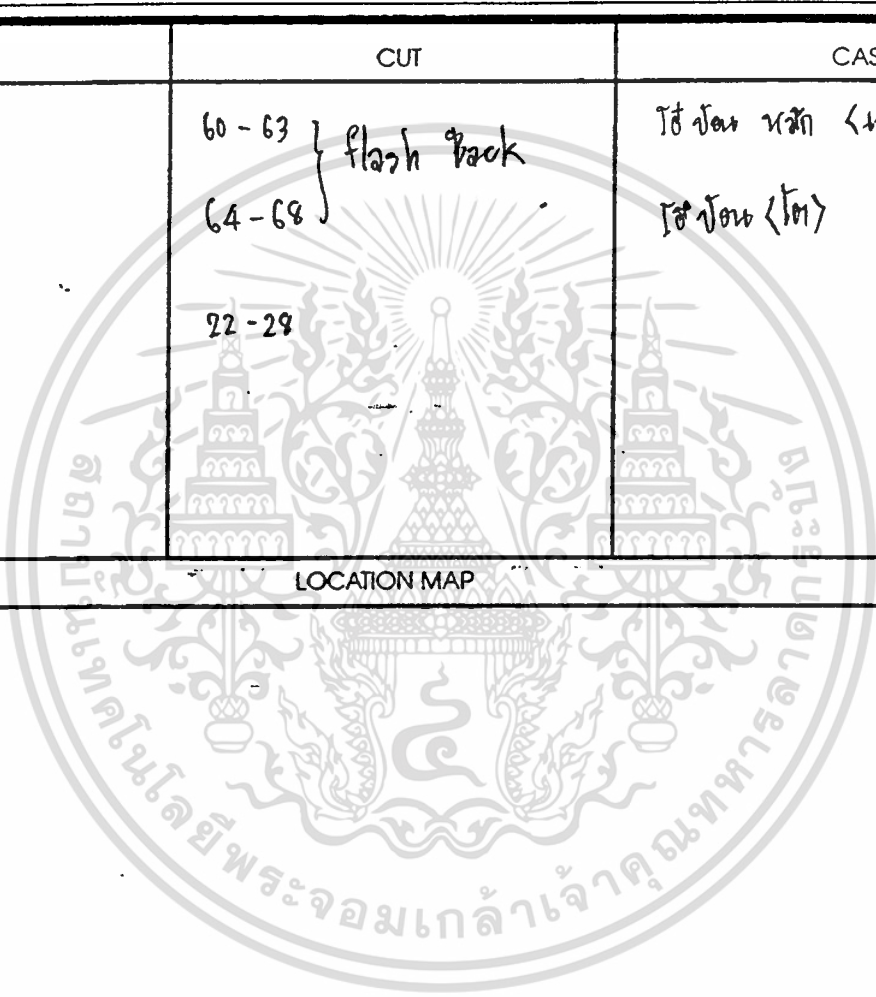
C A L L S H E E T

NAME OF PRODUCTION ผี DIRECTOR แปมสิงห์
 PRODUCTION NO : _____ DATE 15 - 16 JAN 96 DAY NIGHT _____
 LOCATION สนามกีฬาหลวง
 SHOOT TIME 8.30 - 18.00 น.
 CREW CALL _____

SCENE	CUT	CAST
10	60 - 63	โศภิตา นวก (นัท)
11	64 - 68	โศภิตา (โต)
2	22 - 28	

flash back

LOCATION MAP

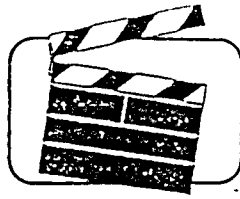


เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์

244

PRODUCER



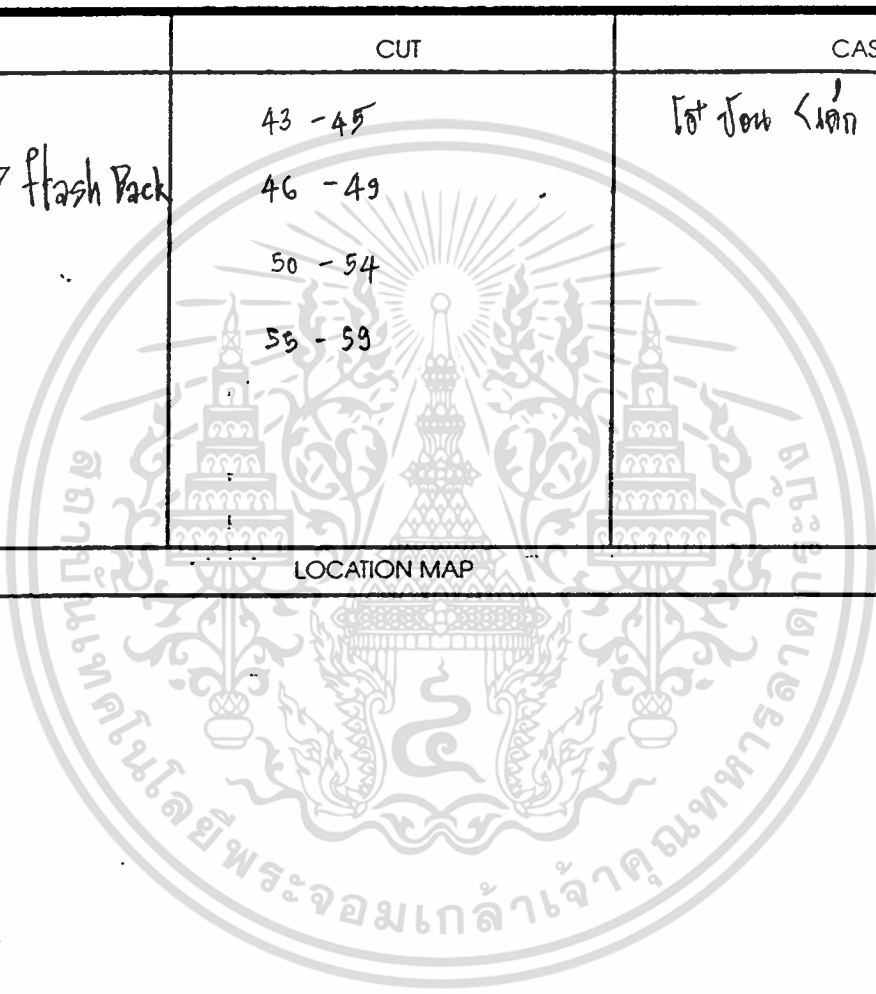
C A L L S H E E T

NAME OF PRODUCTION ผี DIRECTOR นพรัตน์
 PRODUCTION NO : _____ DATE 4 FEB 96 (DAY/NIGHT)
 LOCATION หัวลำโพง + สันตพริศจิตต
 SHOOT TIME 11.00 - 21.00 น.
 CREW CALL _____

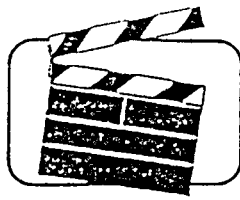
SCENE	CUT	CAST
6	43 - 45	โศภ โสภ <เด็ก>
7	46 - 49	
8	50 - 54	
9	55 - 59	

} Flash Pack

LOCATION MAP



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 (แม้ว่ากรณีใดๆ ทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสาร *Cat* ที่มีการนำไปใช้)

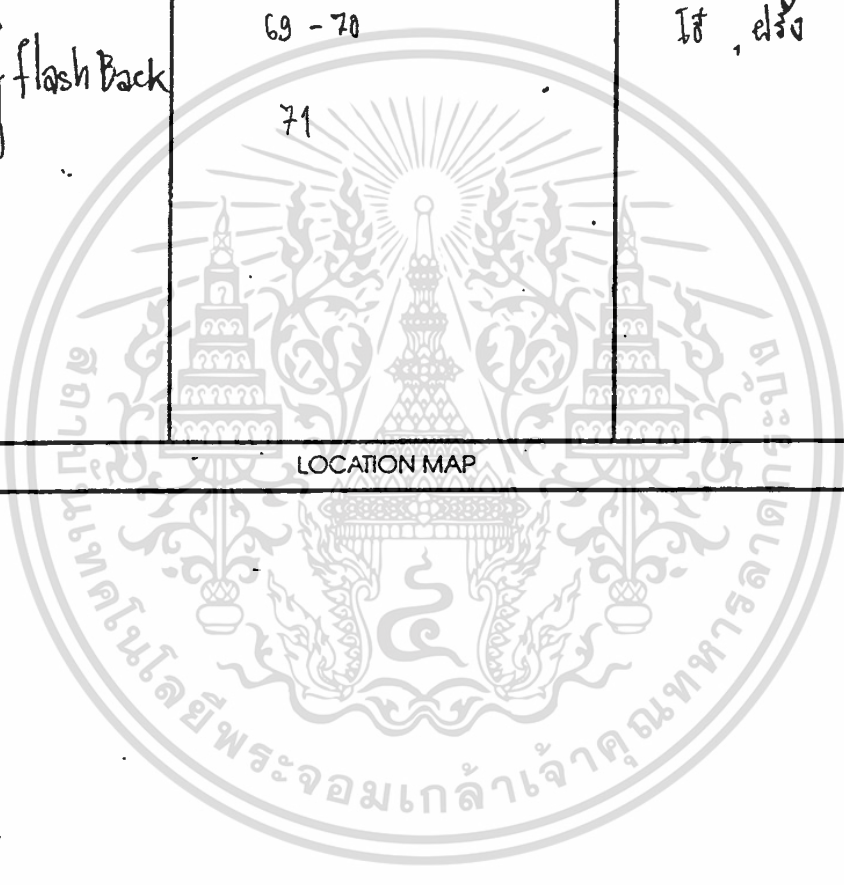


C A L L S H E E T

NAME OF PRODUCTION ไร่ DIRECTOR เจตต์ชา
 PRODUCTION NO: _____ DATE 5-6 FEB 96 DAY/NIGHT
 LOCATION ต๋องโรงไร่
 SHOOT TIME 20.00 - 21.00 น. / 6.30 - 8.30 น.
 CREW CALL _____

SCENE	CUT	CAST
12 <u>๓</u>	69 - 70	ไร่ , ฝรั่ง
13 <u>-๐-</u>	71	

} flash Back



LOCATION MAP

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารที่ เจตต์ชา นำไปใช้

ผู้ช่วยผู้กำกับภาพยนตร์

246

PRODUCER

บทที่ 4

ขั้นตอนการถ่ายทำ (PRODUCTION)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การถ่ายทำแบ่งตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. การเตรียมนักแสดงก่อนการถ่ายทำ โดยมีการซ้อมบทและทำความเข้าใจเกี่ยวกับ Acting ในฉากนั้น รวมทั้ง Line ในการเคลื่อนตัวของนักแสดง ให้สัมพันธ์กับกล้องให้ได้มากที่สุด การทำความเข้าใจนี้จะช่วยให้การทำงานเป็นไปอย่างรวดเร็วขึ้น

2. การซ้อมคิวทีมงาน , กล้องและแสง ให้สัมพันธ์กัน โดยเมื่อกล้องได้กำหนดตำแหน่งมุมภาพเรียบร้อยแล้ว ทีมงานแสงต้องพร้อมเช่นกัน การทำงานนอกสถานที่ต้องคำนึงถึงความไวในการทำงาน เนื่องจากต้องแข่งกับแสงอาทิตย์ ทีมงานต้องรู้คิวการถ่ายทำเสียก่อน เพื่อกันความผิดพลาดที่จะเกิดขึ้น

3. ในขณะที่ถ่ายทำ กรณีที่นักแสดงเกิดผิดพลาด ในเรื่องของ Acting หรือ Dialogue ก็ต้องมีการถ่ายทำใหม่อีกครั้ง บางครั้งความลงตัวในการแสดงอาจจะไม่ได้ดังที่คิดไว้ในบทภาพยนตร์ ผู้กำกับจึงต้องตัดสินใจให้ได้ว่า จะนำ shot ใดมาต่อกัน โดยเฉพาะ shot ที่ใช้เป็น INS. หรือ CUT AWAY เพื่อที่จะได้เกิดความลงตัวมากที่สุด

การถ่ายทำได้เริ่มทำตาม Break Down ที่ได้กำหนดไว้ แต่เนื่องจากมีข้อปัญหามากมาย เช่น การขอสถานที่และอุปกรณ์ ทำให้ได้มีการเลื่อนวันและเวลาไปอีก ใช้เวลาในการถ่ายทำทั้งหมด 8 วัน เริ่มถ่ายทำเดือนธันวาคม 2538 และสิ้นสุดการถ่ายทำเดือน กุมภาพันธ์ 2539 โดยเว้นห่างกันเป็นระยะๆ เพื่อที่จะสะดวกในการทำงาน และเป็นการถ่ายนอกสถานที่ ทำให้การเคลื่อนย้ายกองถ่ายยาก โดยเฉพาะในฉากที่ต้องใช้แสงอาทิตย์ ต้องรีบทาเวลาให้ทัน พระอาทิตย์ตกดิน ทีมงานจึงต้องมีความพร้อมมากที่สุด บางครั้งถ่ายไม่ทันจึงจำต้องเลื่อนกองมาถ่ายในวันต่อไป เสียเวลาและค่าใช้จ่ายเพิ่มมากขึ้น

กรณีที่มีการถ่ายทำครั้งแรกมีเหตุเกิด คือฟิล์มขาดในขณะที่ถ่ายทำ ทำให้ต้องมีการถ่ายทำใหม่ Break Down ต้องเลื่อนไป ซึ่งไม่สามารถแก้ไขได้ด้วยวิธีต่างๆ เพราะเกิดจากอุปกรณ์ไม่อำนวยความสะดวกในการถ่ายทำ แต่เมื่อได้ถ่ายทำฉากนั้นใหม่ ในสถานที่มุมมองใหม่ พบว่าได้มุมภาพตามต้องการมากกว่า จึงเป็นที่น่าพอใจ

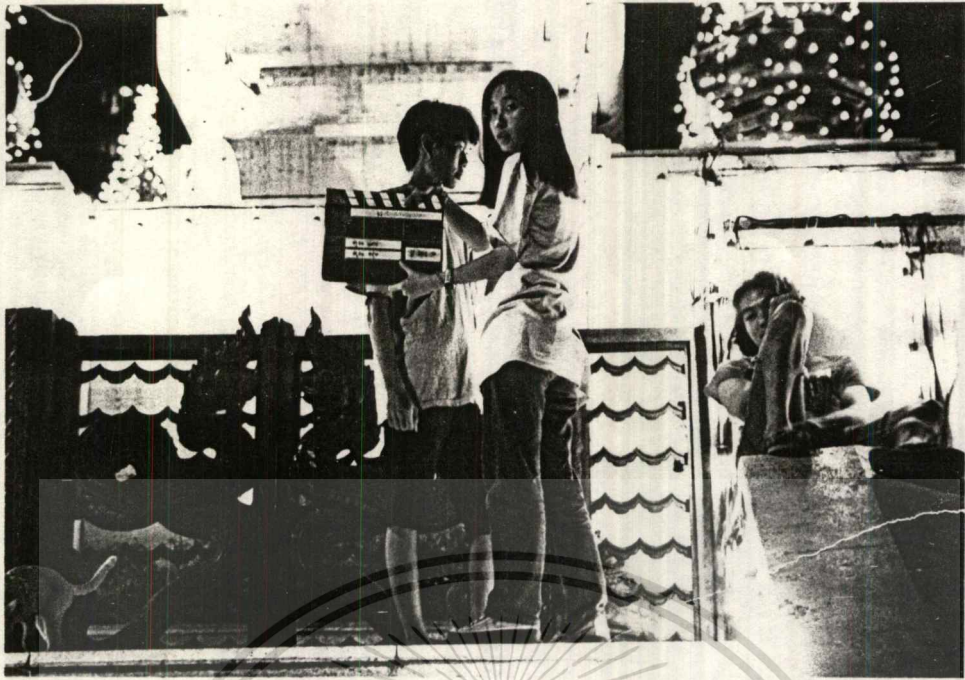
การกำกับการแสดงจะยุ่งยากในกรณีที่เด็กๆ ต้องมาร่วมเข้าฉากเป็นเด็กเร่ร่อนขายบริการหน้าสวนลุมตอนกลางคืน จากนั้นสร้างความอลหม่านให้แก่ทีมงานเป็นอย่างมาก ทั้งยังมีปัญหาในเรื่องของการเข้าสถานที่ การขออนุญาต สน. ลุมพินี และการหลบหลีกสายตาของเหล่ามืออาชีพ ที่คอยขายบริการจริง ส่วนฉากที่ถือได้ว่ายากลำบากอีกฉากหนึ่งคือ ฉากพัฒนาพงศ์ เป็นสถานที่ที่มีผู้คนพลุกพล่าน ความน่ากลัวต่างๆ ผู้กำกับจึงต้องควบคุมงานอย่างเต็มที่ ซึ่ง เพื่อนๆ ทีมงานคอยช่วยเหลือ ทำให้งานสำเร็จลุล่วงได้เป็นอย่างดี

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพเบื้องหลังการถ่ายทำ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การถ่ายทำฉากเรือตุ๊กกับป้อน ที่ไมยหอมช่วย เรียกแจก บริเวณหน้าสวนลุม ตอนกลางคืน



ฉากเรือ เรียกแจก รัชสมัย ศึกษานั่งก้นอยู่ตรงหน้าพระรูป
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



ฉากป้อนแจกยวาที่เต็กานสงกต



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การถ่ายภาพนกป่าที่บ่อนอนตายานสวนลม



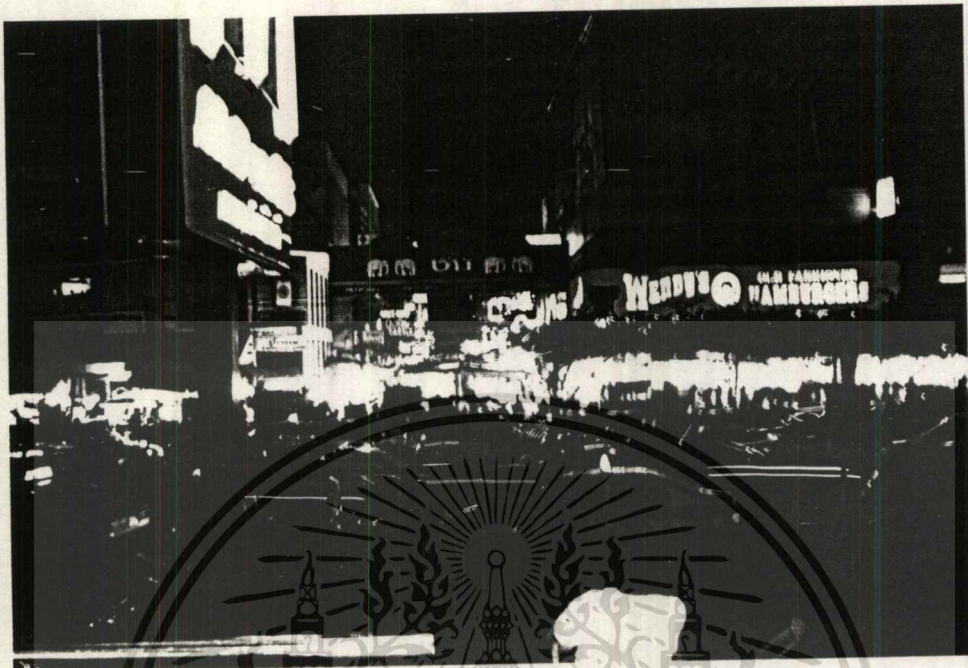
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การถ่ายภาพ ฉากวีรบุรุษคล้ายๆเพื่อน ที่นอนตาย ทำให้คิดถึงอดีตเมื่อครั้งวัยเด็ก



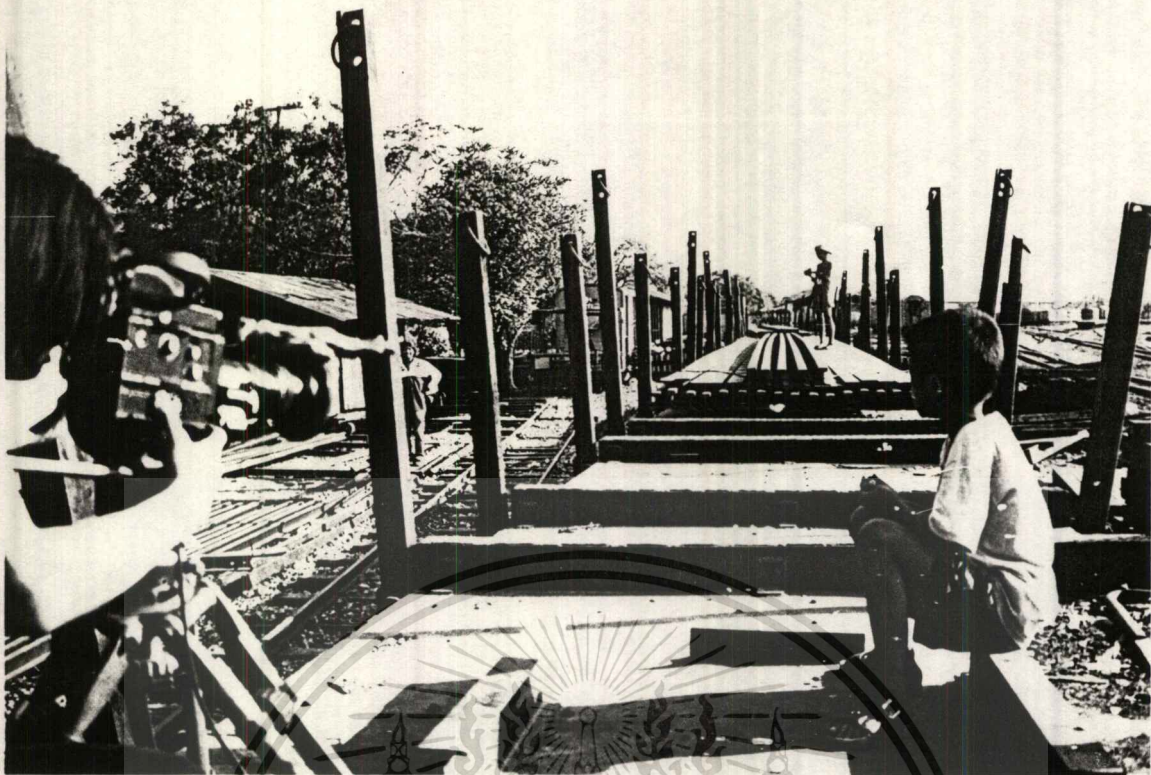
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น เมื่ออนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การถ่ายทำ บริเวณถนนสีลม - พัฒนพงศ์
ฉากที่โอ้เดินออกมาจากพัฒนพงศ์ ซึ่งเป็นฉากตอนจบของเรื่อง



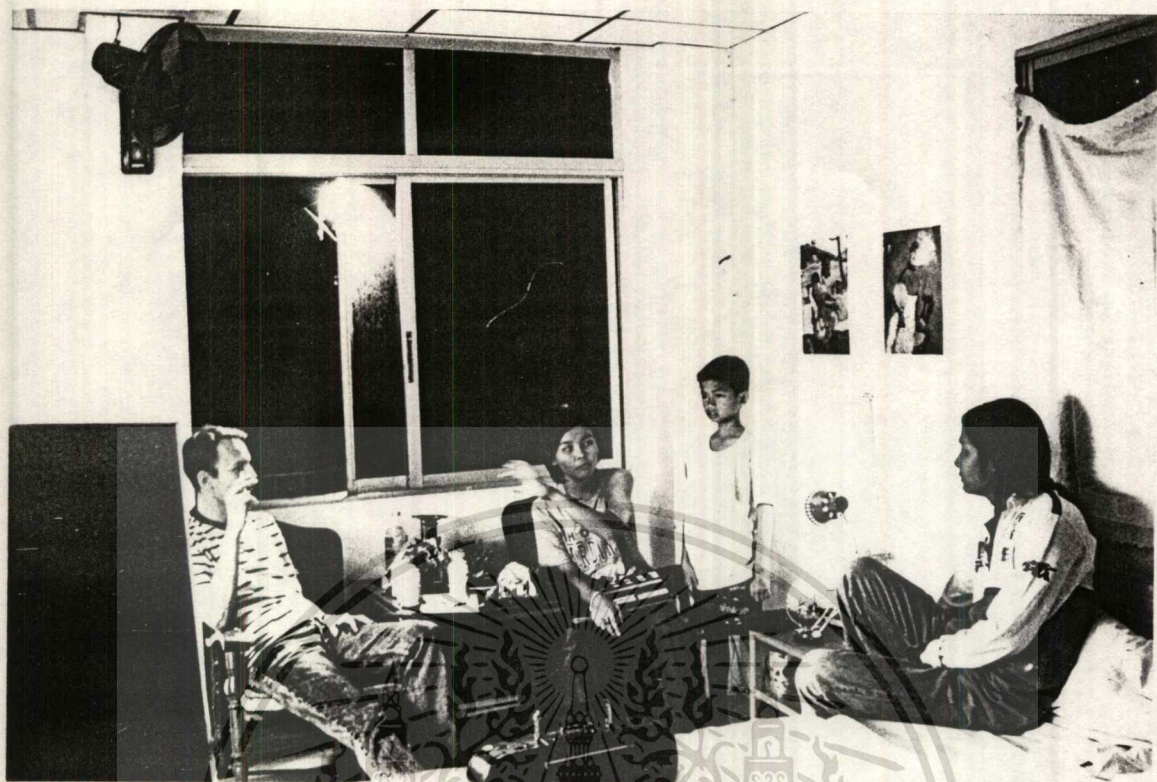
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การถ่ายทำที่สถานีรถไฟตั้งสินค้า บางซื่อ ฉากในวัยเด็ก รอคิวถึงบ่อนที่หายตัวไปหลายวัน



จากวิถีม้าเทียมบนทางรถไฟ ส่วนเพื่อนเป็นเงินไปบนสุรภาพแล้ว
เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่นิยมนำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



การถ่ายภาพจากในห้องโรงแรม รือไบกัยฝรั่ง



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความต่อเนื่อง
(CONTINUITY)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE	SHOT	DESCRIPTION	T-STOP	📷	TAKE	OK/NOT	REMARK
ส่วน 1	INSERT	- เด็กวิ่งเล่น ทรงปั้นได พระรูป	8½	-	1	✓	เริ่ม ft ที่ 400
		- ขึ้นแทนข้างๆ พระรูป	8	-	2	✓	
		- ภาพเต็มตัวห้อง เช่น วิลลูเอท 2 คน	8	-	3	X	ห้องห้องข้างกัน
		- " " "	5.6	-	4	✓	
		- ภาพ 2 คน แต่เปลี่ยนมุม	เกือบ 4	-	5	X	ห้องเล่นไม่ได้ (ft 375)
		- " " "	2½	-	6	X	
		- " " "	2	-	7	✓	ft ≈ 350
		- ใช้นั่งอยู่ (กว้าง) บนปั้นได	2	-	8	✓	
		- ภาพไฟบนต้นไผ่ แทนดาว	2	-	9	✓	No SLADE
16	84	LS. เจม (เดินริมสระ <PAN>)	2	-	1	✓	≈ 330
	84-87	เด็กเข้าหาดักหน้าเจม (เล่นถึง 91)	2	✓	1	X	เฟล็กซ์เข้ากล้อง
				✓	2	✓	ตัวแสดงเล่นถึง 91 เลข
	INSERT	<86> หน้าจ*	2	✓	1	X	START ทั่วไป
				✓	2	X	หน้าห้องตามแสง ft 300
				✓	3	X	
	91-92	TWO-SHORT	2	✓	1	✓	
				✓	2	✓	OK กว*
	91 เจาะ	ms. - CU หน้าไอ*	2	✓	1	✓	
	84	จิ้งจอกไอ* LS.	2	X	1	X	ft 220
				X	2	X	คือ SYNC.
				✓	3	✓	
1	6	ฝรั่งจีเด็ก "You Like boy"	2	✓	1	X	เสียงฝรั่งเบาไป
				✓	2	✓	OK.
	3-4	ฝรั่งโบกมือปฎิเสชเด็ก	2	✓	X	1	ft 150 เก้น จันใน 喫
				✓	✓	2	
	8 A	(เจาะ) ฝรั่งคุยกับเด็ก	2	✓	X	1	≈ 130 หลุดเฟรม
				✓	X	2	ตีหมดเสียง
				✓	✓	3	
				✓	✓	1	
12	ป้อนเตนไปหาเด็กๆ เอ็นริต เช่น (FORE)	2	✓	✓	1		

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับครูใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่าจะวิธีใดๆ ที่สิ้น อีกทั้งห้ามมิให้คัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE	SHOT	DESCRIPTION	T-STOP	☺	TAKE	OK/NOT	REMARK
1	12-14	ตัวป้อนชุด เลขชา	2	✓	1	×	O.K.
	15-16	ป้อนแจกลูกอม ต่อมเข้ามาขอ	2	✓	2	✓	
					3	✓	
<u>ชิ้นส่วน 2</u>							
4	34	ไอ้+ วิชัย เกท	2	✓	1	×	เสียงไม่เข้า
					2	×	
					3	✓	
17	LS. ไอ้คุยกับป้อน บนบันได	2	×	✓	1		
17 A	MS. ไอ้	2	✓	✓	1		
17 B	MS. รับหน้าไอ้	2	✓	✓	1		
21	ไอ้	2	✓	✓	1		
35-38	ไอ้-ป้อน "โทรฆนาวิชัย"	2	✓	1	×	ฟิล์มหมด	
<u>Roll 3</u>							
35-38	"โทรฆนาวิชัย"	2	✓	1	×	ป้อนพูดเขาไป	
				✓	2	✓	
37	รับหน้าป้อน <เกาะ>	2	✓	1	✓		
37 A	" ไอ้ "	2.8	-	1	✓		
37 B	CU. ไอ้ "ไม่เอา"	2	-	1	✓		
37 C.	CU. ไอ้ ไม่ไหวเลย	2	-	1	✓		
37 D	CU. ไอ้ ยิ้มเขิน	2	-	1	✓		
37 E	ท่ามไหล่ป้อน	2	-	1	✓		
37 O	CU. ป้อน หัวไหล่	2	-	1	×		
					2	✓	
<u>Roll 4</u>							
<u>Shot 1-3</u>							
V ₁	Δ ดูลิตไปที่สนลุก <WIDE 35>				1	✓	30 ft.
V ₂	เบลอนบน				2	✓	
V ₃	เบลอนบน <WIDE 20> งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า				2	✓	
V ₃	เบลอนบน <WIDE 16> ไม่ว่าการตีใดๆทั้งสิ้น คือของ PAW <พ.ร.บ. 16> และต้องทำจริงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้				1	✓	
V ₄	ฉากหลังไอ้ PAW ไป <พ.ร.บ. 15>				2	✓	
					1	✓	

SCENE	SHOT	DESCRIPTION	T-STOP	📷	TAKE	OK/NOT	REMARK
20	104-105	L5. ไล่เดินอย่างล่องลอย	2	X	1	✓	ฟิล์มหมด ≈ ft.30
	105	เปลี่ยนมุม	2	X	1.	X	
					2	✓	
					1	✓	
					1	✓	
<u>Roll 5</u> 400 ft		- ถ่ายอากาศ + วัลเดินไปหา	2	X	1		
	33	- วัลเดินที่ติดกอสส์ร่าง	2	X	1	✓	
					2	✓	
		- มร. เอาขาเข้ากระเป๋	2	X	1	✓	" ฟิล์ม "
<u>Roll 6</u>		12 มค 38 ส่วนผสม เข้าๆ					
	7MS AA	เปลี่ยนเวลา SCENE 15 รวิงบนถนน	11 1/3	X	1	✓	จ้าไปนานพอ OK.
				X	2	✓	
15	76	จีวีงท่ามถนนรสส่วนผสม Long take	16	X	1	✓	
	1๗๕	- มร จีท่ามถนน	16	X	2	✓	แสง UNDER ไป
		" "	11	X	3	✓	
	77	ผสมเดินมาจากส่วนผสม	16	X	1	X	PAN ช้อย่วง
				X	2	X	
					3	✓	
	77-1	เปลี่ยนมุม	16	✓	X	1	เจ๊ก ไม่ได้ Blocking OK.
				✓	X	2	
				✓	✓	3	
	78	2 คนมาเจอกัน	16	✓	✓	1	
	80	ท้าวจีขึ้น 200 กับผสม	16	✓	X	1	ได้ค๊ะ
				✓	✓	2	
	82	(ที่พื้นเขยขึ้น)	16	✓	1	✓	
	83		16	✓	1	X	PAN ตามช้อย่วงไม้ทัน OK.
			260	✓	2	✓	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
 ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE	SHOT	DESCRIPTION	T-STOP	☺	TAKE	OK/NOT	REMARK
<u>NAGRA</u>		อัดเสียง บรรณาการ		✓	1	✓	
	95+ filter	cu. มือไฮ้+ชอน (wide on เป็น Two-short)	8	✓	1	✓	
	96	หน้าชอน ไกลกว่าเสื่อ	8	✓	1	×	เสียงกลองเห่า
				✓	2	✓	
	36	ไฮ้เดินมาเห็น ชอนนอน	11	✓	1	×	
				✓	2	×	
				✓	3	✓	
	40	ที่ก่อนหิน ชอนตย	11	✓	1	×	เสียงกลองเห่า
				✓	2	✓	
	41	ชอน ตยเอาเสื้อจรมุก	5.6	×	1	✓	} No Glade (พูดสูงกว่า)
				×	2	✓	
				×	3	✓	
	73	ไฮ้จัดท่าชอนให้จน ดีดี	5.6	×	1	✓	
	74	ไฮ้ร้องไห้		✓	1	×	เดินเร็วไป
				✓	2	✓	OK
	42	ไฮ้เอื้อมมือไปองจรมุก ทั้มือกลับ	8	×	1	✓	
				×	2	✓	
	72	ไฮ้ฝึกถึง ตัวเอง ในอดีต	8	×	1	×	ฝึก
				×	2	✓	
	73.1	หน้าไฮ้ (กลองเขย)	8½	×	1	✓	
	INSERT	น้ำก๊าก		×		✓	
		บรรณาการในสวนหลวง		×	1	✓	
				×	2	✓	
				×	3	✓	
		คนนอนหลับ		×	1	✓	
		ใบเตย ลอยน้ำ		×	1	✓	

SCENE	SHOT	DESCRIPTION	T-STOP	🌀	TAKE	OK/NOT	REMARK
<u>Roll 7</u>							
	93	ไอ้ห้องดูตุงหรี ริมหน้า (PAN)	11	X	1	✓	
	94	หน้าไอ้ (cu)	11	X	1	X	
					2	✓	
	98-99	จีเข้ามาหาไอ้	11	✓	1	X	จีพูดเร็ว
				✓	2	✓	
	100	หน้าไอ้	16	✓	1	X	ส่อเข้ามาโละไป
	102	จีเดินออกไป (กว้าง)	11½	✓	1	✓	
ข้อ ๗	100-101	หน้าไอ้	16	✓	A	✓	
	INSERT	บรรยายภาพครึ่งวงกลางคืน	2.8	✓	1	✓	
					2	✓	
<u>Roll 8</u>		<u>15 สค. 39 ส่วนกลางคืน</u>					
2	22	ไอ้บนศาลา ๕ สุ่มขุนหรี	5.6	✓	1	X	
					2	✓	
	23	ป้อนสุ่มขุนหรี	4½	✓	1	✓	
	24	ไอ้พี่กับหน้า ดูกันห้อง	2.8	✓	1	X	Blocking ไม่เหมือนเดิม
				✓	2	✓	film ตอง
	25	ป้อนแกว่ พุดต่อ	2	✓	1	X	
	insert	หน้า ป้อน ขอน	1.4	X	1	✓	
	"	บรรยายภาพรอบๆ นี้นู		X	1	✓	
<u>Roll 9</u>							
	25	ป้อนแกว่ พุดต่อ		X	2	✓	
	27	L.S. บรรยายภาพครึ่งหลัง ไอ้ต้น ดับ ความจัวเงีย		✓	1	✓	มืดพอไฟเห็น พื้นฉากแล้ว .. เลิกจัวเงีย

SCENE	SHOT	DESCRIPTION	T-STOP	🎧	TAKE	OK/NOT	REMARK
<u>Roll 9</u>							
	60	<กว้าง> ไล่กับโซนเดินไปหาหนังสือ		✓	1	X	
				✓	2	✓	
	60-1	เจาะ ไล่กับโซน <เด็ก>	11	✓	1	X	} แดนไม่ได้
				✓	2	X	
				✓	3	✓	
				✓	4	✓	
		ภาพกว้าง เด็กวิ่ง	11 (8)	X	1	✓	วิ่งไล่สัตว์
				✓	2	✓	สีเสื้อ
<u>Roll 10</u>							
	62	โซนเข้าวัดดูกับหนังสือ	11 (8)	✓	1	X	} โซนชัด OK
				✓	2	X	
				✓	3	X	
				✓	4	✓	
	63	โซนเอาขาให้ไอ้ตุ๋น	11 (8)	✓	1	✓	ไอ้เดินไม่ได้
				✓	2	✓	OK
	63-1	โซนพูด		✓	1	✓	OK
	64	ไอ้นอนอยู่ โซนเดินเข้ามา	11	✓	1	X	ACT ไม่ดี
				✓	2	✓	OK
	65-1	ไอ้พูด	8	✓	1	X	
	65-2	ภาพเล็ง	8	✓	1	✓	
	67	โซนออก	8 1/2	✓	1	X	} พูดผิด OK
				✓	2	X	
				✓	3	X	
				✓	4	✓	
	67-1	โซนชวนไอ้ไปเลี้ยง	8 1/2	✓	1	X	
				✓	2	✓	
	60-1	ไอ้นอนเฝ้า		X	1	✓	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้แก้ไขใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่าการแก้ไขใดๆ จะต้องมีให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE	SHOT	DESCRIPTION	T-STOP	🎧	TAKE	OK/NOT	REMARK
	insert	- เมาไอ้โง่บนพื้นหญ้า	8	x	1	✓	
		- ไอ้โง่เล่นรึมน้ำ ร่มพวงพุ่ม	8	x	1	✓	
		- 2 คนวิ่งเล่น	5.6	x	2	✓	
		- ย้อนแสง	5.6	x	3	✓	
ส่วน 1	3 ทพ 39	<u>โรงรถร้าง กลางคืน</u>					
8	insert	- ภาพโรงรถ กว้าง "wide"	2	x	1	/	
				x	2	✓	
		- ทพ 2 คนเล่นกัน Long take	2	x	1	x	
				x	2	✓	
8	50	- กว้าง Long take	2	✓	1	✓	ไฟทวนเทค
				✓	2	✓	OK กว้าง
	52	- ย้อน ให้อู่อะ tilt ขึ้น	2	✓	1	/	พอได้
					2	x	
					3	✓	
	53	- "พ่อมานะไว้รับ" กว้าง	2	x	1	x	ไม่ได้
				x	2	✓	
SOUND		อัด "พ่อมานะไว้รับ" "รออยู่ด้วย"	x	✓	1	✓	✓
INS		เปลี่ยน Timing โรงรถ		x	1	✓	
		macro ฝาตขฉฉฉฉ		x	2	✓	

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

SCENE	SHOT	DESCRIPTION	T-STOP	📷	TAKE	OK/NOT	REMARK
9	56	- กว้างคน 2 คน วิ่งขึ้นสะพานลอย	2	X	1	✓	ดีบ้าง OK
					2	✓	
		- วิ่งเข้าเฟรม "เออสิงเก๋" หยุดที่สะพานลอย	2	✓	1	✓	
					2	✓	
	57	- 2 คน โผล่มาทว 3K ดูเบื้องหน้าตำรวจ ms รับหน้าข้อ PAN หยุดที่ไอ้	2	✓	1	✓	
					2	X	
					3	✓	
	57.1	ms. หน้า ข้อ (ไอ้ OFF SCENE)	2	✓	1	✓	
	59	กว้าง ตอนจบ SCENE "จ้าวจริงสิง"	2	✓	1	✓	
	1N5	- รอวิ่งเข้าหน้าตัว - คั่นเวลา - รอวิ่งไปตามถนน	2	✓	1	✓	
2					✓		
3					✓		
4 กพ 39		<u>สถานที่วัดไฟบางซื่อ</u>					
ส่วน 2	6	INSERT	PAN ตามรถน้ำฝน (WIDE)	16	✓	1	✓
	43		ข้อเขี้ยวไอ้จากบนรถไฟ (WIDE)	16	✓	1	X
	43.1					2	✓
ไอ้วิ่งขึ้นรถไฟ						10	X
	46	2 คน เขี้ยวขะ				2	✓
						11	/
	47-48	แทนสายตไอ้ "สิงเจ๊สาไปไกล"	8	✓	2	✓	
					1	X	
					2	X	
					3	X	
						4	✓
							} ไม่ได้โดย

SCENE	SHOT	DESCRIPTION	T-STOP	📷	TAKE	OK/NOT	REMARK	
วัน ส่น 3	48-49	ชอน "เรื่อง รุ่งของดีให้หิงลอง"	8	✓	1	X	ฟิล์มหมด	
			11	✓	2	X		
			16	✓	3	✓		
		49-1	ไอ้ซิม	8½	X	1	✓	
	INSERT	คั่นเวลา (ลอร์ดไฟ)	16	X	1	✓		
	--	ปืนรถไฟเส้น <ทจีน>	16	X	1	✓		
		<ขาลง>	16	X	1	✓		
		ชอนอึ่ง <กว้าง สดขงาม>	16	X	1	✓		
		ไอ้ซ่ง คนเดี่ยว	16	X	1	✓		
		ชอนอึ่ง	16	X	1	✓	ฟิล์มหมด	
วัน ส่น 4	4 กพ 39	<u>ห้องนอน</u>						
13	71	ไอ้นอน ร้องไห้	2.8	✓	1	X	เฟือบตี สั้มเปิดไฟ OK	
					2	X		
					3	✓		
					4	X		
					5	✓		
	71A	CU. ไอ้เรียกผี	2.8	✓	1	X		
					2	✓		
	71B	INSERT สื่อ ก้าเงิน	2.8	X	1	✓		
	71C	TOP SHORT ไอ้นอนเห็น ผีสื่อ ตระกษย์เต็มห้อง	2.8	X	1	✓		
	70	ไอ้ลีสก้นนอน		✓	1	✓		
					2	✓		
	69A	ฝรั่งคุยกับไอ้ โทร สัก		✓	1	X		
					2	✓		
69B	ฝรั่งหัวเราะ		✓	1	✓			
				2	✓	สีลบหัวดำ		
69	ฝรั่งลอบหัว แล้วหัวเราะ		✓	1	✓			
				2	✓			
69C	สื่อลอบหัวไอ้		✓	1	✓			
			266	✓	2	✓		
							"END"	

บทที่ 5

ขั้นตอนการตัดต่อ (POST-PRODUCTION)



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การลำดับภาพได้คำนึงถึงการเล่าเรื่องไปตามลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามบทภาพยนตร์โดยแบ่งเป็นช่วงต่างๆดังนี้

1. Sequence Title มีการลำดับภาพโดยใช้ลักษณะของ Music Video โดยเป็นการเปลี่ยนแปลงไปจากบทภาพยนตร์อย่างเห็นได้ชัดเพื่อเน้นวิธีการเรียกแขกของเด็กเร่ร่อนที่มีอาชีพขายบริการแก่ฝรั่ง จากนั้นชื่อเรื่อง เร่ จึงค่อยปรากฏขึ้น เป็นการเปิดตัวละครอย่างหนึ่งให้คนดูเห็นอาชีพและสถานภาพปัจจุบันของตัวละคร และช่วยลด Timing ของเรื่องลง

2. ACT 1 การลำดับภาพเป็นการเล่าตามบทภาพยนตร์ ตัวละครมีการพูดโดยใช้ Dialouge เป็นตัวเล่าเรื่อง มีการใช้เทคนิคจางออก (Fade) ในช่วงที่เปลี่ยน Timing ของเรื่อง ไม่ยึดเยื้อเพราะเป็นการเล่าความสัมพันธ์ผ่านเหตุการณ์ แล้วจึงนำเข้าสู่จุดกระตุกของเรื่องคือ ฉากที่เรือพบว่าบ่อนตายในสวนลุม

3. ACT 2 เป็นช่วงที่มีการตัดต่อคล้ายกับช่วงเปิดเรื่อง แต่มีเหตุการณ์ที่เข้ามาเป็นลำดับ มี Dialouge มาช่วยให้การเล่าเรื่องไม่เป็น Music Video จนเกินไป การลำดับเรื่องต้องการเล่าความสัมพันธ์ของตัวละครทั้งสอง ที่ดิ้นรนต่อสู้เพื่อความอยู่รอดในวัยเด็ก การใช้ Cut Away มาช่วยกันเวลา เช่นการวิ่งเล่นในสวนลุม นั่งชมบรรยากาศยามเย็น การพายเรือไฟเล่น เป็นต้น เป็นภาพที่แสดงถึง Life Style ของเด็กเร่ร่อนและใช้การจางซ้อน (Dissolve) ในช่วงที่เปลี่ยนเวลา มากกว่า ACT 1 และ ACT 3

4. ACT 3 ในองก์ 3 นี้จะเป็นเหตุการณ์ปัจจุบันของเรื่อง ที่จะบอกความเป็นไปของเรื่องว่า เรือจะดำเนินชีวิตอย่างไร การลำดับภาพจะเป็นการ Cut ชนต่อกัน เพื่อเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามลำดับ มีการ Dissolve เพื่อเปลี่ยนเวลาบ้างในช่วง Scene 9 (Flash Back) และ Scene 11 ซึ่งเป็นตอนจบของเรื่อง

การตัดต่อเสียงมีการใช้เสียงบรรยากาศช่วยในการบอกสถานที่ เช่น เสียงรถวิ่ง ผู้คนพลุกพล่าน เสียงรถไฟ และเสียงตัวละคร ซึ่งเสียงดนตรีประกอบจะเป็นจังหวะที่เน้นอารมณ์เศร้า เหงา ๆ รวมทั้งเป็นดนตรีที่ช่วยเพิ่มบรรยากาศของเรื่องด้วย โดยเฉพาะ Sequence title ที่มีลักษณะเหมือน Music Video ดนตรีประกอบคือเพลง Country night ส่วนดนตรีที่ใช้ประกอบในช่วงวัยเด็กคือเพลง Home ซึ่งมีลักษณะอบอุ่น และทำให้อยากรู้สึกกลับบ้าน แทนอารมณ์ของเรือที่ถึงถึงบ่อน ความผูกพันในวัยเด็กของตัวละครทั้งสอง

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ปัญหาในการตัดต่อภาพและเสียง

เนื่องจากการถ่ายทำเป็นการถ่ายนอกสถานที่ทำให้การอัดเสียงตัวละครมีเสียงบรรยากาศเข้ามารบกวนมากเกินไป เสียงตัวละครจึงเบาเกินไปกับบรรยากาศ การตัดต่อจึงต้องมีการใช้ภาพเล่าเหตุการณ์ โดยมีคนตรีประกอบเป็นตัวช่วยเน้นอารมณ์ของภาพแทนที่จะเป็นเสียง Dialogue ซึ่งช่วยแก้ปัญหาได้เป็นอย่างดี

ภาพบางช่วงของเรื่องเช่น ฉากการหนีตำรวจไปนั่งสะพานลอย (ฉากที่ 4) และฉากที่เรือกับบ่อนั่งคุยในสวนลุมดอนคำ (ฉากที่ 2) ต้องมีการตัดทิ้ง เพราะถ่ายมาแล้วมืดเกินไปไม่สามารถมองเห็นภาพได้ชัดเกิดจากความผิดพลาดในการถ่ายทำ ทำให้ต้องมีการเล่าเรื่องโดยใช้เสียงเป็นตัวเล่าเหตุการณ์แทนแล้วใช้ภาพบอก timing ที่เปลี่ยนไปของเรื่องเล่าพร้อม ๆ กันไปกับเสียง

กรณีที่อัดเสียงบรรยากาศไม่สามารถอัดได้คือ นาฬิกาไม่สามารถบันทึกเสียงได้ดี เมื่อมาตัดต่อทำให้ต้องใช้ sound effect มาช่วยเป็นเสียงบรรยากาศ เช่น รถวิ่ง เสียงไซเรนของตำรวจ, เสียงบรรยากาศตอนกลางคืนของพัฒนาพงศ์ เพื่อให้เกิดความสมจริงมากยิ่งขึ้น

ส่วนภาพ Footage ที่นำมาใช้ในการตัดต่อนี้มีเยอะมาก มีประมาณ 3500 ft แต่ใช้เพียง 1 ใน 3 ส่วนของที่ถ่ายมา ทำให้มีโอกาสเลือกภาพที่จะใช้เล่าเรื่องได้มาก บางครั้งทำให้ผู้ตัดต่อคือตัวเองเกิดความเสียดายอยากจะได้ภาพให้ได้มากกว่านี้ แต่มีเพื่อน ๆ และอาจารย์แย้งว่าหนังจะยืดเกินไป ควรจะตัดออกไปอีกสุดท้ายก็เหลือเพียง 19.25 นาที ซึ่งก็ยังยืดเกินไปอยู่ดีในสายตาคนอื่น ๆ แต่สำหรับตัวข้าพเจ้าเองคิดว่าน่าจะนานกว่านี้อีก คือประมาณ 30 นาที จะทำให้เล่าเรื่องได้ตามบทภาพยนตร์มากกว่า รวมทั้งมีภาพที่คิดว่าสวยงามอยู่ในภาพยนตร์เรื่องนี้มากยิ่งขึ้น

บทที่ 6

บทสรุปและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับโครงการ



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

จากการทำงานในขั้นต่างๆที่ผ่านมา พบว่า ผลที่ออกมาเป็นภาพยนตร์เรื่อง "เร่" นี้ยังไม่เป็นดังที่คาดหวังไว้ เมื่อเทียบกับบทภาพยนตร์ ซึ่งอาจเกิดจากหลายสาเหตุ นับตั้งแต่ขั้น ตอน Pre-Production จนกระทั่งถึงขั้น Post-Production ซึ่งเป็นขั้นสุดท้าย การตัดทอน งานบางส่วนลงไปเพื่อช่วยในเรื่องความสะดวก เหมาะสมกับเวลาและสถานการณ์ในขณะนั้น ำให้ ำได้มากที่สุด

ภาพยนตร์ที่ได้ออกมานั้น ถ้ากล่าวถึงในแง่ของการกำกับภาพ ถือว่าเป็นที่น่าพอใจ จะเห็นได้จากภาพที่ออกมา มีความสวยงามและสื่ออารมณ์ได้ตามที่ต้องการ มีความสมจริงตามที่ คาดไว้ โดยเฉพาะบาง Scene ดีกว่าที่คิดไว้ในบทภาพยนตร์ โดยอาจเกิดจากสถานที่ที่ใช้ในการ ถ่ายทำ มีส่วนช่วยให้ภาพที่ออกมามีชีวิตมากยิ่งขึ้น

ในสุดท้ายนี้ การศึกษาการกำกับภาพภาพยนตร์แนวสมจริงนี้ ทำให้ทราบได้ว่า ำไม่มีภาพยนตร์ประเภทใดในปัจจุบันที่มีความสมจริงมากที่สุด เพราะความสมจริงที่มากเกินไปจะทำ ำให้ภาพยนตร์เรื่องนั้น ขาดความน่าสนใจ ในด้านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครแก่คนดู ำไม่ว่าจะ เป็นภาพยนตร์สารคดีในปัจจุบันก็ตาม ภาพยนตร์เรื่อง "เร่" ได้พยายามที่จะปรุงแต่งน้อยที่สุดโดย ยึดหลักความสมจริงเป็นที่ตั้ง แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อเป็นภาพยนตร์ย่อมมีการปรุงแต่ง ำไม่ว่าจะด้วย เนื้อหาตามบทหรือการถ่ายทำ เพื่อให้ได้ความสวยงามมากที่สุดเท่าที่จะทำได้

สำหรับข้าพเจ้านั้น การทำงานจบลงอย่างสวยงาม สร้างความรู้และทักษะในการทำงาน ในขั้นตอนต่างๆได้เป็นอย่างดี รวมทั้งผลพลอยได้ที่ตามมาอย่างมากมาย ำไม่ว่าจะเป็นมิตรภาพ ความกล้าหาญ, ความเข้มแข็ง และสิ่งต่างๆมากมาย ส่วนการสูญเสียนั้นแทบ จะไม่มีเลยเมื่อ เทียบกับสิ่งที่ได้ตอบแทนมา...



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บรรณานุกรม .

เอกสารทางวิชาการ

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. การผลิตภาพยนตร์ขั้นสูง(Advance Film Production) สาขาวิชานิเทศศาสตร์,

เรื่องที่ 2.1.2 ความสำคัญของภาพภาพยนตร์ หน้า 74-99

เรื่องที่ 6.1.1 องค์ประกอบของภาพยนตร์ หน้า 382-423

เรื่องที่ 10.2.1 การสร้างภาพในภาพยนตร์ หน้า 663-677

เรื่องที่ 10.1.1 การอ่านและวิเคราะห์บทภาพยนตร์เพื่องานกำกับภาพยนตร์
หน้า 644-657

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. การสร้างสรรค์และการผลิตภาพยนตร์เบื้องต้น(Introduction To Creative Film) สาขาวิชานิเทศศาสตร์,

เรื่องที่ 2.1-2 ภาพยนตร์กับการสื่อความหมาย หน้า 137-159

เรื่องที่ 6.5.1 กล้องภาพยนตร์กับบทบาทของผู้ดู หน้า 452-458

เรื่องที่ 6.5.2 ขนาดภาพจากกล้องภาพยนตร์ หน้า 459-464

เรื่องที่ 6.5.3 มุมกล้องของกล้องภาพยนตร์ หน้า 465-474

เรื่องที่ 6.5.4 การเคลื่อนไหวของกล้องภาพยนตร์ หน้า 475-488

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. REALISTIC คณะนิเทศศาสตร์,

- Realistic Narratives P. 317-320

- Realism P. 76-79

- Realist Cinema P. 321-331

- Sound and Style: Varieties of Realism P. 125-141

- Sound, Social and establishment of Realism P.99-123

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทความทางวิชาการ

FILNVIEW. คอลัมน์ FILM ART. Photography of Realism-Formalism

ฉบับที่ 25 ปีที่ 2 หน้า 55-60

SCREEN. คอลัมน์ เรื่องและบท(องค์ประกอบของเนื้อหา) ฉบับที่ 40 ปีที่ 3

หน้า 102-113, ถอดความจากบางบทของ Adventure in the Screen Trade ของวิลเลียม โกลด์แมน

ภาพยนตร์ตัวอย่าง

GHANDI

SALAAM BOMBAY

GOOD MORNING VIETNAM

KILLING FIELD

THE LAST EMPEROR

SCHINDLER 'S LIST

INDOCHINE

REMIAN OF THE DAY

APOCALYPSE NOW

สัมภาษณ์ผู้กำกับภาพยนตร์

คุณยุทธนา มุกดาสนิท เมื่อวันที่ 28 มิถุนายน 2538

คุณสุพล วิเชียรฉาย เมื่อวันที่ 30 กรกฎาคม 2538

คุณครูหุຍ มุลนิธิสร้างสรรค์เด็ก บ้านอุบถัมภ์เด็ก เมื่อวันที่ 5 สิงหาคม 2538

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

บทความจากนิตยสาร FILM VIEW

ฉบับที่ 15 ปีที่ 2

เรื่อง .ระยะของภาพและมุมมองกับการสื่อความหมาย



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ระยะของภาพและมกล้องกับการสื่อความหมาย

ความแตกต่างระหว่างระยะของภาพขึ้นอยู่กับจำนวนตัวละคร หรือวัตถุที่ปรากฏบนเฟรมภาพเป็นหลัก ในทางปฏิบัติแล้ว ระยะของภาพเต็มไปด้วยความหลากหลาย และไม่แน่นอนตายตัว ภาพระยะกลางหรือ medium shot สำหรับผู้กำกับคนหนึ่ง อาจจะกลายเป็นภาพระยะใกล้หรือ close-up ของผู้กำกับอีกคนก็เป็นได้ นอกเหนือไปกว่านั้นระยะของภาพยิ่งไกลเท่าไร ความคลาดเคลื่อนที่ผู้กำกับแต่ละคนจะ เรียกแตกต่างกันก็ยิ่งเป็นได้มากขึ้นเท่านั้น อย่างไรก็ตามโดยหลักสากลแล้ว ระยะของภาพอาศัยขนาดของรูปร่างของบุคคลที่ปรากฏบนเฟรมภาพเป็นตัวกำหนด ไม่ใช้ระยะทางระหว่างกล้องกับวัตถุที่ถูกถ่ายเพราะในหลายกรณี ผู้กำกับสามารถเปลี่ยนเลนส์ เพื่อเปิดเป็นระยะทางได้ ยกตัวอย่างการใช้เลนส์แบบ tele-phot lenses ถ่ายวัตถุที่อยู่ในระยะไกล แต่กลับให้ภาพเหมือนกับถ่ายระยะใกล้ในแบบ close-up

ผู้กำกับหนึ่งในกลุ่มเรียลลิสต์ส่วนใหญ่ พยายามจะรักษาระยะของภาพในลักษณะที่สมจริง (คือเป็นระยะ เหมือนผู้ชมนั่งอยู่ในเหตุการณ์จริง) ภาพที่ออกมาจึงมักจะอยู่ในระยะไกล เพื่อรักษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับตัวละคร ให้เป็นไปอย่างคงเส้นคงวา ไม่ผูกพันมากเกินไปจนเกิดความลาเอียง ในทางตรงกันข้าม ผู้กำกับฟอร์มอลิสต์มักจะใช้ภาพในระยะใกล้ เพราะภาพแต่ละภาพเป็นเสมือนตักจิกชอร์ตัวหนึ่ง ที่ประกอบขึ้นเป็นความหมายใหญ่⁵

แม้ว่าระยะของภาพที่ปรากฏให้เห็นในหนังแต่ละเรื่อง จะเต็มไปด้วยความหลากหลาย แต่ส่วนใหญ่จะถูกจำกัดให้อยู่ภายใต้หมวดหมู่ใหญ่ ๆ 7 หมวดด้วยกันคือ - (1) ภาพระยะไกลที่สุด (extreme long shot) ภาพระยะไกล (long shot) ภาพเต็มตัว (long shot) ภาพระยะกลาง (medium shot) ภาพระยะใกล้ (close-up) ภาพใกล้สุด (extreme close-up) และภาพชัดลึก (deep-focus shot)

ภาพ extreme long shot (ELS.) จะถ่ายจากระยะทางไกลมาก บางครั้งก็อาจจะไกลถึง 1/4 ไมล์เป็นช็อตที่มักจะถูกถ่ายทำกลางแจ้ง (outdoor) แสดงให้เห็นถึงอาณาบริเวณอันกว้างใหญ่ไพศาล บางครั้งภาพ ELS. ใช้เป็นภาพเชื่อมต่อกับภาพในระยะที่ใกล้กว่านี้ เหมือนกับการเกินเปิดเรื่อง ด้วยเหตุนี้ภาพ ELS. เลยถูกเรียกอีกชื่อว่าเป็น establishing shot ตัวละครที่ปรากฏในระยะภาพขนาดนี้จะมีขนาดเล็กมาก ๆ ภาพที่มีระยะไกลอย่างนี้จะใช้ได้ผลกับหนังในกลุ่มมหากาพย์ (epic) ที่เน้นให้เห็นความสำคัญของฉากหนัง อาทิ หนังตะวันตก, หนังสงคราม, หนังขามูโร และหนังประวัติศาสตร์ ไม่ใช่เรื่องน่าแปลกใจเลย ถ้าจะบอกว่า

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้กำกับที่เกี่ยวข้องกับแนวทางของ epic แบบสั้นอย่าง ดี.ดับลิว. กริฟฟิธ, เซอร์ไอ. ไอเซนสไตน์. จอห์น พอร์ต และอาภิระ ฐโรชาว่า

ภาพ long shot (LS.) อาจถือได้ว่าเป็นระยะภาพที่ย่างยากซับซ้อนในการแยกแยะมากที่สุด เพราะอาณาเขตของคำว่า long shot กินความกว้างไกล จนทำให้เกิดคลาดเคลื่อนกับภาพในระยะอื่นได้ง่าย โดยลักษณะพื้นฐานของมัน ระยะภาพแบบ LS. เป็นระยะที่คล้ายคลึงกับระยะทางระหว่างผู้ชมละครเวทีถึงตัวเวทีในโรงละครโดยประมาณระยะใกล้สุดของภาพในตระกูล LS. นี่คือนภาพ full shot ซึ่งจะเผยให้เห็นขนาดของบุคคลเต็มตัว ส่วนหัวใกล้กับขอบล่างของเฟรม วาร์ลี แซปลิน กับนักแสดงตลกประเภท slapstick (บางคนเรียกว่าเป็นตลกเจ็บตัว) คนอื่นชอบใช้ภาพขนาด (full shot) เป็นพื้นในการเดินเรื่อง เพราะถือกันว่าเป็นระยะภาพที่รองรับศิลปะละครใบ้ (pantomime) ได้พอดีพอดีไกลพอที่คนดูจะเห็นอาภิกริยาเต็มตัวของนักแสดง แต่ก็ใกล้พอที่จะเห็นการแสดงอารมณ์ออกทางสีหน้าได้ชัดเจน

ผู้กำกับหนังในกลุ่มเรียลลิสต์ส่วนใหญ่นิยมใช้ภาพในระยะ long shot เพราะเป็นระยะที่เก็บรายละเอียดของฉากไว้มากพอ ๆ กับรายละเอียดของตัวละครในลักษณะเต็มตัว อีกทั้งยังเป็นระยะที่เหมาะสมสำหรับคนทำหนังที่ต้องสื่อความคิด หรือความหมายพิเศษผ่านการจัดองค์ประกอบภาพในแบบที่เรียกว่า mise-en-scence (คือการจัดวางรายละเอียดของฉาก ตำแหน่งของตัวละครในองค์ประกอบของเฟรมภาพเพื่อสะท้อนความนัยบางอย่างกับครุ)

ภาพ medium shot ยึดเอาระยะตั้งแต่หัวเข่าหรือเอวของตัวละครขึ้นไปมักจะใช้เป็นช็อตเปิดซีนใหม่ ใช้เพื่อรักษาขนาดของตัวละครในขณะที่เคลื่อนไหว รวมถึงใช้ในฉากสนทนาระหว่างตัวละคร ภาพ MS. อาจใช้เป็นช็อตเชื่อมกลางระหว่างภาพ close-up กับภาพ MS. หรือบางครั้งก็ใช้เมื่อผู้กำกับต้องการเริ่มต้นประเด็นใหม่ของเรื่อง (re-establishing shot) ในซีเควนซ์เดียวกัน หลังจากภาพในระยะ close-up หรือภาพในระยะ long shot ที่ใช้ใน ช่วงก่อนหน้านี้ ภาพในตระกูลเดียวกับ MS. ยังประกอบไปด้วยภาพ two shot ที่ประกอบไปด้วยตัวละครสองคนในภาพยึดเอาระยะตั้งแต่เอวขึ้นไป ภาพ three shot ก็จะประกอบด้วยตัวละครสามคนบนเฟรม แต่ถ้ามากกว่า 3 ขึ้นไป แนวโน้มควรจะเปลี่ยนไปเป็นภาพ full shot ซึ่งจะครอบคลุมพื้นที่และเก็บรายละเอียดได้มากกว่า ยกเว้นในกรณีที่คนเหล่านั้นยืนเป็นแบ็คกราวนด์ ให้ตัวละครอีกคนโดดเด่นขึ้นมา

ภาพ over-the-shoulder shot ประกอบไปด้วยตัวละครสองคน แต่ภาพจะเผย

ให้เห็นคนหนึ่งเพียงแต่ข้างหลังเท่านั้นในขณะที่อีกคนหนึ่งมักจะหันมาเผชิญหน้ากับกล้อง over-the-shoulder shot นี้ไม่ต่างจาก over-the-shoulder shot ในชีวิตจริงที่เราเห็นคนคนหนึ่งหันหลังให้เราในขณะที่อีกคนหนึ่งหันหน้ามาหาเรา

ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

-shoulder shot เปิดโอกาสให้ผู้กำกับหลีกเลี่ยงความจำเจในการเสนอภาพ two shot ใช้เพื่อเน้นความสำคัญหรืออิทธิพลของตัวละครคนหนึ่งที่มืออยู่เหนือตัวละครอีกคนหนึ่ง

ลักษณะของภาพระยะ close-up กินอาณาเขตของพื้นที่น้อยมาก มักจะใช้กับของเล็กๆ เพื่อแสดงรายละเอียด อาทิใบหน้าของตัวละคร ด้วยเหตุที่ภาพระยะ close-up ขยายขนาดของวัตถุที่ถูกถ่ายให้ใหญ่เกินความเป็นจริง ผู้กำกับมักจะใช้ภาพขนาดนี้ เพื่อแสดงนัยสำคัญของวัตถุนั้น ๆ หลายครั้งก็ใช้เพื่อแสดงความหมายในเชิงสัญลักษณ์ อย่างในฉากตอนท้ายของหนังเรื่อง Notorious ของ อัลเฟรด ฮิตช์-ค็อก, อิงกริด เบิร์กแมน พบว่าตัวเองกำลังถูกวางยาพิษในถ้วยกาแฟ ทันใดนั้น ภาพด้วยกาแฟขนาดใหญ่ในระยะ CU. ก็ปรากฏขึ้นมาบนเฟรมใหญ่หมิ่นมาจนเกินจริง การสอดภาพ CU. ด้วยกาแฟเข้ามาไม่เพียงแต่บอกให้คนดูรู้ว่า นางเอกล่วงรู้แผนชั่วร้าย แต่ยังบอกต่ออีกว่าใครคือ ดันคิดวางยา เพราะลวดลายของถ้วยกาแฟบ่งชี้สะท้อนรสนิยมของสายลับนาซีคนหนึ่งในหนัง

ภาพ extreme close-up ถือว่าเป็นระยะสุดท้ายภาพในตระกูลนี้ ถือเป็นฉากขยายของภาพในระยะ close-up แต่แทนที่จะเป็นระยะที่ใช้กับกรถ่ายภาพใบหน้าของตัวละคร ภาพ ECU. อาจจะทำให้เห็นถึงอวัยวะที่เล็กลงไปกว่านั้นอีก อาทิ ตาหรือปากของคน เราจะไม่ค่อยได้พบเห็นภาพในขนาดนี้บ่อยนัก ส่วนใหญ่มักจะใช้เพื่อแสดงรายละเอียดของสิ่งของที่เล็กมาก ๆ

ภาพ deep-focus shot (ภาพชัดลึก) ถือเป็นภาพในระยะ long shot แต่ประกอบไปด้วยระยะของภาพหลากหลายในซีกเดียวกัน และอาศัยการถ่ายเพื่อให้เห็นความลึก บางครั้งก็เรียกกันว่าเป็น wide angle shot หรือภาพมุมกว้าง เพราะต้องใช้เลนส์มุมกว้างในการถ่าย ลักษณะจำเพาะตัวของภาพระยะนี้จะแสดงรายละเอียดของวัตถุในควบคุมชัดเท่ากันตลอดทั้งระยะใกล้ ระยะกลาง และระยะไกล deep-focus shot ใช้เพื่อรักษาความต่อเนื่องของพื้นที่ (space) ขณะเดียวกันก็ลดความสำคัญของการลำดับภาพ ซึ่งจะแบ่งรายละเอียดในภาพเดียวกันเป็นส่วน ๆ วัตถุในภาพ DFS. จะได้รับการจัดวางโดยคำนึงถึงความต่อเนื่องของแต่ละระยะทาง นั่นทำให้ผู้กำกับสามารถจะชักจูงความสนใจของคนดูจากระยะหนึ่งไปอีกระยะหนึ่งได้ ปกติแล้ว สายตาของคนเราจะเคลื่อนจากระยะใกล้ไประยะกลาง และระยะไกลตามลำดับ

งานคลาสสิกของออร์สัน เวลส์ เรื่อง Citizen Kane ถือเป็นภาพยนตร์ที่ใช้ประโยชน์จากภาพ DFS. ได้อย่างสมบูรณ์แบบทั้งในแง่ของเนื้อหาและความหมาย ยกตัวอย่าง

ช่วงที่ซูซาน ภรรยาคนที่สองของเคน พยายามฆ่าตัวตาย ภาพให้เห็นหญิงสาวนอนราบอยู่บนเตียง ไม่ว่าจะกรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ในท้องที่แสงสว่างลอดเข้าไปได้เพียงน้อยนิด ทางด้านล่างของเฟรม (ด้านใกล้คนดู) มองเห็นแก้ว เบลาตั้งอยู่กับขวดยา ตอนกลางภาพ (ตรงกลางเฟรม) มองเห็นมิสซิสเคนนอนอยู่บนเตียง ส่วน บนสุดของเฟรม (ไกลคนดู) เป็นภาพร่างเงาของเคน ในบางตำราที่เรียกภาพในระยะนี้ว่า close shot ในขณะที่ภาพ close-up จะใช้กับสิ่งของที่มีขนาดเล็กมาก ๆ ลักษณะ silhouette เดินเข้ามาในห้อง เพียงเท่านี้ ภาพก็อธิบายได้หมดถึง เหตุและผลของความสัมพันธ์ระหว่างคนทั้งสองว่า (1) ยาพิษถูกกินโดย (2) มิสซิสเคนเนื่องมาจาก (3) มิสเตอร์เคน ผู้ไร้มนุษยธรรม

หันมาพิจารณาในส่วนของมุมมองภาพ (angle) กันบ้าง ผู้กำกับสามารถใช้มุมมอง ภาพของตัวละครหรือวัตถุที่ถูกถ่ายเป็น เครื่องแสดงถึงความคิดเห็นของผู้กำกับ ต่อตัวละครหรือวัตถุ นั้น ๆ กล่าวอีกนัยหนึ่ง มุมกล้องสำหรับคนทำหนังก็เปรียบเสมือนกับคำคุณศัพท์ของคน เขียนหนังสือ ที่ใช้เพื่อแสดงความรู้สึกในทางใดทางหนึ่ง หากกล้องทำมุมไม่มาก มันก็สามารถจะใช้เป็นช่องทาง ในการแสดงอารมณ์หลากหลายของตัวละคร ในทางกลับกัน หากกล้องทำมุมมาก ๆ มันก็อาจจะ ใช้เพื่อบอกนัยความหมายสำคัญบางอย่างของภาพ ภาพในมุมมองที่แตกต่างกันก็ให้ความหมาย ความรู้สึกที่ต่างกัน อย่างภาพคนที่ถ่ายจากมุมสูงก็สะท้อนความหมายที่ตรงกันข้ามกับภาพในมุมต่ำ ทั้ง ๆ ที่คนถูกถ่ายเป็นคนเดียวกัน แต่ในแง่ของข้อมูลที่ได้รับจากภาพทั้งสองลักษณะนี้ ทำให้เราเห็น ได้ว่ารูปแบบ (form) กับเนื้อหา (content) เป็นสิ่งที่แยกจากกันได้ลำบาก

ผู้กำกับหนังในกลุ่มเรียลลิสต์หลีกเลี่ยงภาพที่ทำมุมจากระดับสายตาตามาก ๆ ส่วนใหญ่ แล้วจะถ่ายในระดับสายตาหรือ eye-level shot ประมาณ 5-6 ฟุตจากพื้น (เท่ากับส่วนสูง ของคนปกติ) ในลักษณะใกล้เคียงกับคนสังเกตการณ์ จะมองเห็นความเป็นไปได้เกิดขึ้น ปกติ แล้วผู้กำกับในกลุ่มนี้จะพยายามจับภาพในตำแหน่งที่มองเห็นวัตถุที่ชัดเจนที่สุด แต่เนื่องจากภาพใน ระดับสายตาเป็นภาพที่ให้ความรู้สึกเป็นกลาง ไม่ก่อให้เกิดอารมณ์ทางดรามามาติดแต่อย่างใด ผู้กำกับเกือบทุกคนต่างก็ใช้ภาพในระดับนี้บ้างไม่มากก็น้อย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในซีนปกติเพื่อใช้อธิบายภาพ

ผู้กำกับในกลุ่มฟอร์มอลิสต์จะไม่ค่อยคำนึงถึงการ เสนอภาพของวัตถุให้ออกมาชัดเจน ที่สุดแต่จะ เน้นหนักไปที่ภาพที่แสดงออกถึงแก่นแท้ของวัตถุ นั้น ๆ เป็นหลักมากกว่าภาพที่ทำมุมมาก ๆ ก่อให้เกิดการบิดเบือนความเป็นจริงในทางใดทางหนึ่ง แต่คนทำหนังจำนวนไม่น้อย เชื่อว่าการ บิดเบือนความจริงที่ปรากฏเบื้องหน้าของวัตถุชิ้นหนึ่ง ๆ อาจทำให้ผู้ชมบรรลุความจริงที่ลึกซึ้งกว่า นั้น เป็นความจริงอันเชิงสัญลักษณ์

เอกสารนี้เป็นความลับและสงวนลิขสิทธิ์การใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ผู้กำกับเรียลลิสต์ซึ่งและพอร์มอลิสต์ต่างรู้ดีว่าผู้ดูตระหนักว่าตัวเองกำลังเฝ้ามองเหตุการณ์ผ่านกล้อง ผู้กำกับเรียลลิสต์พยายามลดบทบาทของกล้องให้คนดูลืมนึกถึงการทำงานของกล้อง ขณะที่ผู้กำกับพอร์มอลิสต์กลับใช้มุมมองภาพเรียลลิสต์สร้างความสนใจผู้ดูตลอดเวลา

มุมมองพื้นฐานที่เห็นกันในหนังมีทั้งหมด 5 มุมด้วยกัน ประกอบด้วย

1. bird's eye view
2. high angle
3. eye-level shot
4. low angle
5. oblique angle or dutch angle

แต่ในระหว่าง 5 มุมกล้องที่กล่าวถึงยังมีมุมมองที่คาบเกี่ยวจนอาจเกิดความสับสนในการเรียกขานอีกมาก ยกตัวอย่างมุมมองแบบ low angle อาจจะแตกต่างกับมุมมองแบบ extreme low angle อย่างมาก แม้ว่าความแตกต่างจะเป็นเรื่องขององศาในการทาบมุมกับแนวระดับสายตา กล่าวอย่างกว้าง ๆ มุมภาพยิ่งแปรเปลี่ยนไปตามระดับสายตามากเท่าไรภาพ ๆ นั้นก็จะยิ่งโดดเด่นและสะดุดตาความน่าสนใจของภาพมากกว่าวัตถุที่ถูกถ่าย ในบางกรณีการวิพากษ์วิจารณ์ด้วยมุมมองของภาพมีความสำคัญมากกว่าตัววัตถุที่ถูกถ่ายด้วยซ้ำ

ภาพ bird's eye view เป็นมุมมองที่ค่อนข้างตายตัว พลิกแพลงหรือเปลี่ยนแปลงองศาได้ยากเพราะกล้องถูกกำหนดให้ต้องถ่ายอยู่เหนือศีรษะลงมา เหมือนกับเป็นการแทนสายตานกที่บินอยู่บนท้องฟ้า เนื่องจากเราไม่ค่อยได้เห็นภาพจากมุมมองแบบนี้ วัตถุหรือตัวละครที่ถูกถ่ายจะดูแปลกตาออกไป ไม่คุ้นเคย และมีลักษณะแอบสแตรค ไม่สามารถเข้าใจจากรูปทรงที่พบเห็นได้ทันที อย่างการจัดองค์ประกอบภาพที่งัดงามละลานตา (แต่ไม่สื่อความหมายใด) ในหนังเพลงหลายเรื่องของ บัสบี้ เบิร์กเลย์ ด้วยเหตุนี้ผู้กำกับส่วนใหญ่จึงหลีกเลี่ยงไม่ใช้มุมมองนี้ ยกเว้นในบางกรณีมุมมองแบบนี้อาจเป็นประโยชน์แง่ของการสื่อความหมายได้ตรงประเด็น ภาพในมุนนี้ทำให้คนดูรู้สึกเหมือนคนดูลอยอยู่บนท้องฟ้า เหมือนเทพเจ้าผู้ทรงอำนาจ ตัวละครที่มองเห็นในภาพตัวเล็กกระจัดจางไร้ความสำคัญ คนทบทวนที่ยึดแกนเรื่องเกี่ยวกับชะตากรรมของตัวละครเป็นหลักอย่าง อัลเฟรด ฮิตช์ค็อก, ฟริทซ์ ลัง มักใช้ภาพมุมมองดังกล่าวนี้อยู่เสมอ ๆ โดยเฉพาะในช่วงที่ต้องการแสดงถึงจุดจบของตัวละคร อย่างฉากฆาตกรรมตรงหัวบันไดที่สื่อสั้นในหนังเรื่อง Psycho

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

เกิดกับตัวละครด้วยเทคนิคทางด้านภาพอย่างใดอย่างหนึ่ง ส่วนใหญ่แล้ว ตัวละครของโอสุงจะมีลักษณะของบุคลิกคนธรรมดา ไม่ว่าจะเป็นคนดีเลิศหรือเลวร้าย เขาจะปล่อยให้ตัวละครค่อย ๆ เผยตัวตนที่แท้จริงออกมาเอง เขาเชื่อว่า มุมกล้องในระดับไม่ปกติอาจจะชักนำให้คนดูตัดสินตัวละครก่อนเวลาอันควร โอสุงจึงเลือกมุมกล้องที่เป็นกลาง ไม่มีอารมณ์ ภาพในระดับสายตาหรือ eye-level shot เป็นภาพที่เปิดโอกาสให้คนดูเลือกพิจารณาและตัดสินตัวละครเอาเองว่าแต่ละคนเป็นอย่างไรจากเหตุการณ์ที่นำเสนอในหนัง

ภาพ low angle ก่อให้เกิดผลตรงกันข้ามกับภาพ high angle เป็นภาพที่เหมาะสมสำหรับการแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของวัตถุ (หรือตัวละคร) ในแนวดิ่ง ในทางปฏิบัติที่ใช้กันบ่อยครั้ง low angle เพิ่มความสูงให้กับนักแสดงรูปร่างเตี้ย การเคลื่อนไหวของวัตถุ ในมุมมองระดับนี้ให้ความรู้สึกที่รวดเร็ว และถ้าหากใช้ประกอบในฉากรุนแรง low angle เป็นประโยชน์ในการสร้างความรู้สึกหวาดสับสน จากการต่อสู้ในหนังคลาสสิกของอากิระ คูโร ซาวา เรื่อง Seven Samurai ให้ผลลัพธ์ที่น่าตื่นเต้น ส่วนหนึ่งเป็นเพราะหลายฉากเหล่านั้นถ่ายในระดับต่ำกว่าสายตา เป็นพื้นที่ในการเล่าเรื่อง low angle เป็นภาพในระดับที่ไม่เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้มองเห็นอาณาบริเวณโดยรอบแม้กระทั่งส่วนใหญ่มักจะเป็นท้องฟ้า หรือเพดานห้องยกเว้นในกรณีของหนังเรื่อง Citizen Kane เพดานเหนือหัวคอยกระตุ้นเตือนคนดูให้รับรู้ถึงชีวิตของเคน ที่ตกอยู่ในพันธนาการของทรัพย์สมบัติจนขาดอิสระภาพ เพดานที่เห็นจากมุมมอง low angle ก่อให้เกิดความรู้สึกน่าอึด ตัวละครไปไหนมาไหนด้วยความปลอดภัยประหนึ่งไม่ได้

ในทางจิตวิทยา ภาพ low angle เพิ่มความสำคัญให้กับตัวละคร ความใหญ่โตที่ปรากฏก่อก่อให้เกิดความรู้สึกคุกคาม คนดูถูกทำให้รู้สึกถึงความไม่มั่นคง ถูกครอบงำ ภาพของตัวละครที่ถูกถ่ายจากด้านล่างจะออกมาหนักแล้ว น่าเกรงขาม น่านับถือ ด้วยเหตุนี้เอง หนังประเภทโฆษณาสวนเชื่อหรือหนังแสดงวีรกรรมห้าวหาญของวีรบุรุษ จึงมักใช้ภาพ low angle เพื่อประโยชน์ในการสื่อความหมายที่ตนเองนี้เสมอ ๆ

ภาพ oblique angle หรือ Dutch angle หรือภาพมุมเอียงเป็นภาพที่ถ่ายทำโดยไม่มียึดถือเส้นขนานกับเส้นขอบฟ้า (horizontal line) ลักษณะภาพจะเอียงลาดไปทางใดทางหนึ่ง คนที่ถูกถ่ายในมุมมองแบบนี้ จะดูเหมือนกับว่าเขากำลังล้มไปทางหนึ่ง บางครั้งก็ถูกใช้เป็นช็อตแทนสายตาตัวละคร (point-of-view shot) เพื่อบอกถึงอาการเสียนิสัยของตัวละครโดยหลักจิตวิทยาแล้วภาพมุมเอียงบอกเป็นนัยถึงความตึงเครียด การเปลี่ยนแปลง สถานการณ์ที่ไม่มั่นคง คนที่หนังไม่ค่อยใช้ภาพในลักษณะนี้ เพราะอาจจะทำให้คนดูสับสน แต่ในฉากที่บอกถึงไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ความรุนแรง oblique angle ก็เป็นประโยชน์ในการสร้างความรู้สึกน่ากระวนกระวายทางด้าน
ภาพได้อย่างตรงเป้าตรงประเด็น



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ข้อมูลเกี่ยวกับเด็กเร่ร่อน

"เด็กเร่ร่อนในประเทศไทย"
(STREET CHILDREN IN THAILAND)

โดย
นภมณฑล ลิขมื่นเปี่ยม



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ภาพทั่วไปของเด็กเร่ร่อน

คำนิยาม

เด็กเร่ร่อน หมายถึง เด็กชายและเด็กหญิง อายุ 7-8 ปีบริบูรณ์ในประเทศไทย ออกจากบ้านของครอบครัวหรือญาติพี่น้องร่วมสายโลหิตหรือผู้ปกครองที่ถูกต้องตามกฎหมายด้วย เหตุผลที่เด็กไม่สามารถมีวิถีชีวิตอยู่ร่วมด้วยได้ในช่วงระยะเวลาหนึ่งหรือตลอดเวลา เด็กจึงขาดโอกาสที่จะได้รับบริการอันจำเป็นต่อการพัฒนาชีวิต ขาดการดูแลเอาใจใส่เท่าที่ควร พักอาศัยไม่แน่นอน ใช้ชีวิตเป็นอิสระ มีวิถีชีวิตทุกอย่างเพื่อการพึ่งตนเองหรืออยู่รอดปลอดภัยจากการถูกทารุณกรรม จนกระทั่งเด็กขาดเว พเนจรเร่ร่อนตามที่สาธารณะ แล้วถูกควบคุมหรือดูแลจากตัวแทนของภาครัฐและเอกชนที่ทำงานเกี่ยวข้อง

ภาพทั่วไปของเด็กเร่ร่อน

แสดงเป็นตารางให้เห็นชัดเจนในประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้

1. ลักษณะของเด็กเร่ร่อนและลักษณะการเร่ร่อน ในตารางที่ 1
2. กระบวนการเป็นเด็กเร่ร่อน และความนึกคิดของเด็กเร่ร่อน ในตารางที่ 2
3. สถานที่เร่ร่อน และการพักอาศัย ขณะเร่ร่อน ในตารางที่ 3
4. การหาเลี้ยงชีพ และสิ่งเสพติด ในตารางที่ 4

มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 แสดงลักษณะของเด็กเร่ร่อน และลักษณะการเร่ร่อน

ลักษณะของเด็กเร่ร่อน	ลักษณะการเร่ร่อน
<p>1. รูปร่างผอมสันฐาน ขนาดการเจริญเติบโตของร่างกายไม่เหมาะสมกับวัย และมีความพิการทางร่างกาย</p> <p>2. สุขภาพการ มักเป็นโรคผิวหนัง โดยเฉพาะโรคหิดเป็นโรคติดต่อทางเพศสัมพันธ์และมีความเสี่ยงสูงต่อการติดเชื้อเอดส์ เป็นแผลเนื่องจากการกัด และต่อยของแมลงหรือสัตว์ และแผลจากการเล่นหรือหาเลี้ยงชีพ</p> <p>3. สุขภาพจิตโดยมากจะมีพฤติกรรมเบี่ยงเบนทางเพศ ขาดความรัก ความอบอุ่น หวาดระแวง ซ้ำกั้ว ซ้ำสงสัย เหม่อลอย และอยากมี อยากได้ อยู่ทุก ๆ เวลา</p> <p>4. บุคลิกภาพ พฤติกรรม ที่แสดงออก เปลี่ยนแปลง เรื่อย ๆ เพียงเพื่อชั่วขณะหนึ่ง ๆ ซึ่งขึ้นอยู่กับเรื่องที่เกิดขึ้นแก่เด็ก</p>	<p>1. ด้วยเท้าเป็นการเดินทางย้ายที่พักอาศัย รอนแรมไปตามที่ต่าง ๆ ซึ่งเป้าหมายสู่ชุมชนชนานเขตใกล้ ๆ ค่อย ๆ เดิน ออก ห่างไกลครอบครัวยิ่งขึ้น และเดินเร่ร่อนแสวงหาเงินอาหารและอื่น ๆ เพื่อประทังความหิวโหยและได้สิ่งที่ต้องการในวัน ๆ หนึ่ง เด็กบางรายสวมรองเท้าและไม่สวมรองเท้าเด็กโดยมากสวมรองเท้าฟองน้ำหรือรองเท้าแตะเท้าสกปรกบ้างเป็นแผลเส็บเท้าฉีกและและสันเท้าแตกแข็งกร้าน</p> <p>2. ยานพาหนะ เป็นการเดินทางที่เด็กกล้าทานและกล้าเสี่ยงคือ เกาะและห้อยโหนยานพาหนะที่แล่นไปมาเพื่อการไปมีชีวิตที่ดีข้างหน้า โดยมากเด็กขึ้นรถรับจ้าง</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 1 (ต่อ)

ลักษณะของเด็กเร่ร่อน	ลักษณะการเร่ร่อน
<p>5. เสื้อผ้าการแต่งกาย โดยมากมีเสื้อผ้าชุดเดียว สกปรกมอมแมมส่งกลิ่นเหม็นและดูแลรักษาความสะอาดร่างกายได้ไม่ดี</p>	<p>ประจำทางซึ่งเด็กจะรอขึ้นตามสถานีหรือรอขึ้นพร้อมผู้โดยสารอื่น ๆ บางครั้งพนักงานจะไล่เด็กให้ลงจากรถเมื่อไม่มีเงินจ่ายค่าโดยสาร ถ้าแสร้งอยู่ก็จะจอดให้ลงเลยหรือให้ลงป้ายหน้า หากพนักงานใจดีเด็กก็จะได้โดยสารไปจนถึงปลายทางหรือตามที่เด็กอยากจะลง ถ้ารถกำลังแสร้งอยู่บนท้องถนนเด็กยกมือบอกหรือใช้ผ้าบอกโบมาเพื่อขอไปด้วย ส่วนรถบรรทุกสินค้าที่เดินทางไกลจอดอยู่เด็กจะเข้าไปยกมือไหว้อ้อนวอนขอไปด้วย และเด็กบางรายหลบซ่อนขึ้นรถไฟ ทั้งที่เป็นแบบโดยสารและบรรทุกสินค้า</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2 แสดงกระบวนการการเป็นเด็กเร่ร่อน และความนึกคิดของเด็กเร่ร่อน

กระบวนการการเป็นเด็กเร่ร่อน	ความนึกคิดของเด็กเร่ร่อน
<p>1. ความบีบคั้นของฐานะ เศรษฐกิจในครอบครัวและสิ่งแวดล้อมทำให้ขาดความสัมพันธ์ ทะเลาะวิวาท แม่เอาใจใส่เด็กอยู่ท่ามกลางปัญหาและได้รับผลกระทบ ถูกลงโทษ กดดัน ตั้งเครียดขาดความรัก ความอบอุ่น รู้สึกไม่สบายในบ้าน</p> <p>2. การเปลี่ยนแปลงของครอบครัวอย่างกระทันหัน เช่น การเสียชีวิต ติดคุก ไร้สมรรถภาพ และการล้มละลาย ของบิดา มารดา เด็กอยู่ในภาวะเสียขวัญ กระทบกระเทือนทางจิตใจไร้ที่พึ่งพิงเศร้า และต้องพึ่งพาตนเอง</p> <p>3. บิดามารดามีเจตนาปลุกการระับผิดชอบ ทอดทิ้งเด็ก หรือทำให้ไปอยู่กับผู้อื่น ไม่ตามหาและตามข่าวคราวจนขาดการติดต่อกัน</p> <p>4. ถูกหลอก ล่อลวง ชักจูงด้วยกลอุบายต่าง ๆ ให้เด็กหลงไหลปฏิบัติตาม อาชีวะชกชวนให้ลองเสพยา หลอกล่อให้เด็กมีเพศสัมพันธ์ ในที่สุดเด็กออกจากบ้านเพราะหลงผิดกลัวถูกทำโทษ</p> <p>5. ความต้องการของเด็กที่อยากลองอยากผจญภัย อยากเที่ยว</p>	<p>1. ครอบครัว เป็นความรู้สึที่เด็กจะเอ่ยถึง ครอบครัว โดยคำนึงถึงความเดือดร้อนที่จะมาถึงตนเองเด็กปฏิเสธหรือบอกถึงความบีบคั้นที่ได้จากครอบครัว ในขณะที่กำลังถูกซักถามจากคนแปลกหน้า โดยมากเด็กจะเล่าครอบครัวในอุดมคติของตนเองที่ดีและเพียบพร้อมทุกประการและเมื่อเด็กตกอยู่ในภาวะยากลำบากและกำลังเผชิญปัญหา เด็กจะคิดถึงครอบครัวตนเองและเรียกร้องหาอยากให้มีมาช่วย</p> <p>2. ตนเอง เป็นความรู้สึกนึกคิดเพียงแค่อนาคตอยู่ไปวัน ๆ แต่ก็ฝึกคะนองโสด แล่นไปตามสภาพการณ์แวดล้อมตามที่เด็กอยู่ในขณะหนึ่ง ๆ มีกินได้เที่ยวได้เล่น ต้องการและอยากได้อะไรก็หาเอาโดยไม่คำนึงถึงความถูกต้องหรือเหมาะสม และเด็กคิดว่าคนอื่นมองตนเองว่าเป็นเด็กไม่ดี</p> <p>3. สังคม เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อความนึกคิด</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 2 (ต่อ)

กระบวนการการ เป็นเด็กเร่ร่อน	ความนึกคิดของเด็กเร่ร่อน
<p>6. สังคมเพื่อนของเด็กที่เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดการ กระทำให้เป็นไปตามความต้องการให้เป็นไปตาม ความต้องการของเด็กมีเพื่อนที่รู้จักและเข้าใจ มี ความสนุกสนานเพลิดเพลิน จนไม่อยากกลับบ้าน</p>	<p>และพฤติกรรมของเด็ก คือ ขณะเร่ร่อน เด็กอยู่กับสิ่งแวดล้อมที่เป็นแหล่งชุมชน สถานเริงรมย์และแหล่งอบายมุข เด็กรู้สึกนึกคิดว่าสังคมหรือคนอื่น ๆ ที่ตนเอง เอาตัวเข้าแลกด้วยการขายแรงงาน และบริการ หรือขอบริจาคเงินเสื้อผ้า อาหารและอื่น ๆ เหล่านี้จะต้องมีให้ เขาทุกขณะเท่าที่ต้องการ เด็กกลัวการ จับกุมและ เหมียงหน้ากับตำรวจและบุคคล ที่ทำให้เด็กเจ็บหลาย</p> <p>4. เพื่อน เป็นคนที่ทำให้เด็กรู้สึก ว่า ไม่ได้ อยู่เร่ร่อนคนเดียว และคอยกระตุ้นการ ผจญภัยขณะ เร่ร่อน จึงมีการทำตาม กลุ่มเพื่อน ชักชวนกันนำสิ่งเสพติด ลัก ขโมย ขายบริการทางเพศ และชักชวน กันเร่ร่อนต่อไป</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3 สถานที่เร่ร่อนและการพักผ่อนวัยเด็กเร่ร่อน

สถานที่เร่ร่อน	การพักผ่อนวัยเด็กเร่ร่อน
<p>เด็กออกเร่ร่อนไปสู่สถานที่ชุมชนหรือเขตเมือง และสถานที่ท่องเที่ยวของจังหวัดต่าง ๆ ซึ่งเป็นสถานที่ที่เด็กสามารถหาเลี้ยงชีพได้ไม่ยาก อาทิ เขตกรุงเทพมหานคร ได้แก่ ตลาดคลองเตย ตลาดประตูน้ำ ปากคลองตลาด ตลาดสวนจตุจักร ตลาดวงเวียนใหญ่ ตลาดสด และ ตลาดโต้รุ่งต่าง ๆ สถานีรถไฟ หัวลำโพง สถานีรถไฟสามเสน สถานีรถไฟโดยสารหมคนิจิต สถานีรถไฟโดยสารเอมมัย สถานีรถไฟโดยสารสายใต้ สถานีรถไฟและสถานที่จอดรถทั่วไป ตู้เก็บตู้เพลง สนามหลวง อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ สะพานปลา สะพานพุทธ วัดพระศรีมหาธาตุ วัดมหาธาตุ วัดหัวลำโพง ห้างสรรพสินค้า วัดและสวนสาธารณะต่าง ๆ</p> <p>ส่วนจังหวัดชลบุรี ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวจะพบเด็กเร่ร่อนมากตามบริเวณมาร์ชต์เรน ศาลเจ้าแม่ทับทิม ชายหาดจอมเทียน ตลาดสด ตลาดโต้รุ่งโต๊ะสนุ๊กเกอร์ ตู้เกม ตู้เพลง สถานที่เร่ร่อนบาร์เบียร์ และสถานที่บันเทิงทั่ว ๆ ไป</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. สาธารณะสมบัติอาภิสวนสงเสริมสุขภาพในเขตเมือง สวนหย่อมเกาะกลางข้างถนน ได้สะพานเกาะกลางข้างถนน ได้สะพานทางด่วนป้ายรถประจำทางสถานีรถและริมทางข้างถนนที่สามารถหลบฝนหลบร้อน และบริเวณอื่น ๆ ตามความคิดของเด็กที่เห็นว่าอยู่ได้และปลอดภัย ซึ่งบริเวณเหล่านั้นจะอยู่ไม่ไกลจากที่ชุมชนและตลาดค้าขาย 2. เอกชนห้องเช่าเป็นช่วงเวลาหนึ่งที่เด็กมีรายได้โดยผู้แสวงหาประโยชน์จากเด็กเหล่านี้เป็นผู้จัดหาให้ซึ่งอาจเป็นการให้พักอาศัยอยู่ชั่วคราวชั่วคราวหรือเป็นเดือนทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง หรือทั้งสองฝ่ายโดยเฉพาะฝ่ายผู้แสวงหาผลประโยชน์ 3. อารามทางศาสนา เป็นสถานที่ที่พหิธีทางศาสนา คือ วัดศาสนาพุทธและ

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 3 (ต่อ)

สถานที่เร่ร่อน	การพักอาศัยขณะเร่ร่อน
<p>และในจังหวัดอื่น ๆ ในประเทศ หากมีลักษณะสถานที่ดังกล่าวข้างต้นก็จะพบเด็กเร่ร่อนโดยจะมีจำนวนมากและน้อยต่างกัน</p>	<p>ศาสนาอื่น ๆ โดยเฉพาะอารามที่ไกล ๆ หรือ อยู่ในเขตเมือง ซึ่งเด็กบางรายสมัครเป็นลูกศิษย์วัดแต่ก็เป็นเพียงชั่วระยะเวลาสั้น ๆ</p> <p>4. อาคารหรือที่รกร้าง เป็นสถานที่ไม่มีใครดูแลและปล่อยละเลย</p>



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4 แสดงการหาเลี้ยงชีพและสิ่งเสพติด

การหาเลี้ยงชีพ	สิ่งเสพติด
<ol style="list-style-type: none"> 1. รับจ้าง เป็นการทำงานที่ต้องใช้ร่างกายเป็นสำคัญเพื่อแลกกับเงิน อาหารและสิ่งของ 2. ขอดาน โดยจะนั่งขอดานตามแหล่งชุมนุมชน 3. ขมย เด็กพร้อมที่จะหยิบฉวย จัดแจะ หากมีโอกาส 4. เก็บอาหารตามขยะกิน 5. เก็บขยะขาย 6. ขายบริการ โดยการจัดรองเก้าอี้ เป็นคนเสิร์ฟอาหาร ปีนวดเท้าแขกต่างชาติ 7. ขายบริการทางเพศ ให้แก่ชาวต่างชาติ 8. ขายของ ผู้จ้างเด็กขายของให้ที่พักกินอยู่พร้อมในแต่ละวันพาเด็กขึ้นรถไปส่งลงตามจุดต่าง ๆ เด็กมีภาระหนี้สินมากฝรั่ง ข้าเกรียบกุ่ม ลูกอม และขนมขบเคี้ยวต่าง ๆ โดยแต่ละจุดมีคนควบคุมคอยเก็บเงินและเพิ่มของให้ขาย 	<ol style="list-style-type: none"> 1. ชนิดสิ่งเสพติด เด็กเร่ร่อนใช้สิ่งเสพติดมีดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 1.1 สารระเหย คือทินเนอร์แลคเกอร์ และคเกอร์ กาว 3 เค 1.2 ยา คือเหล้าแห้ง ยาเม็ดกระตุ้นประสาท ยานอนหลับ ยาม้า ยาแก้ปวด เป็นแผงบรรจุใส่ซอง 1.3 กัญชาและบุหรี่ 1.4 ผีนและผงขว้า (เฮโรอีน) 1.5 สุรา 2. แหล่งที่มาของสิ่งเสพติด มีขายตามร้านค้าขายของชำ ร้านซ่อมปะยางรถ และสถานเริงรมย์ต่าง ๆ ที่มีไว้บริการลูกค้า บางรายเป็นสายในการซื้อขายสิ่งเสพติดเหล่านี้ 3. วิธีใช้สิ่งเสพติด เด็กเร่ร่อนหาทุกวิถีทาง เช่น ลักขมย จกชิงวิ่งราว เพื่อหาเงินไปซื้อสิ่งเสพติด

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตารางที่ 4 (ต่อ)

การหาเลี้ยงชีพ	สิ่งเสพติด
<p>9. เพื่อนเลี้ยง เด็กเร่ร่อนเก่าจะคอยให้ความช่วยเหลือเรื่องกินอยู่หลับนอน แนะนำช่องทางหาเลี้ยงชีพให้</p>	<p>4. วิธีเสพสิ่งเสพติด ที่พบส่วนใหญ่มักดังนี้ 4.1 ทินเนอร์ แลคเกอร์และกาว 3 เค ใช้สุดคม</p>
<p>10. ผู้อุปการะ ซึ่งส่วนใหญ่มักจะเป็นการหาผลประโยชน์กับเด็กอย่างเอารัดเอาเปรียบ และผู้อุปการะอีกลักษณะหนึ่ง คือ ในรูปแบบของสถานสงเคราะห์ ซึ่งจะทำให้ความคุ้มครองสวัสดิภาพ และอุปการะเลี้ยงดู รวมทั้งพัฒนาเด็ก</p>	<p>4.2 เหล้าแห้ง ยาเม็ดกระตุ้นประสาท ยานอนหลับและยาฆ่า เด็กใช้กิน และผสมกับบุหรี่สูบ 4.3 กัญชาและบุหรี่ เด็กเร่ร่อนจะหัน ชอบผสมกับบุหรี่ มีวนกระดาศ สูบและ ใช้บ้องกัญชาที่ทำขึ้นเอง</p>
<p>11. ความบันเทิงและการเล่นตามแหล่งท่องเที่ยว บางครั้ง ก็สามารถนำมาซึ่งรายได้ เช่น เล่นสล็อตเกอร์ นั่งดูทะเลหมิวพร้อมกับขายบริการต่าง ๆ และอาจมีกิจกรรมอื่น ๆ ต่อไป</p>	<p>4.4 ผีนและผงขาว (เฮโรอีน) วิธี เสพทั่วไป มีทั้งฉีดและผสมบุหรี่สูบ 4.5 สุรา เด็กใช้ดื่ม</p>

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

การเผชิญกับความยุ่งยากและการแก้ปัญหา

1. เมื่อเด็กเห็นเจ้าหน้าที่ตำรวจและเห็นเพื่อนกำลังมีเจ้าหน้าที่ตำรวจไล่จับหรือถูกควบคุม เด็กเร่ร่อนที่เห็นก็จะหลบหาที่ซ่อนและหนีไปจากเหตุการณ์
2. การเฉย เด็กจะทำตัวเฉย ๆ ทานไม่รู้เรื่องหรือไม่มีส่วนเกี่ยวข้อง เพื่อแสดงว่าเขาไม่เกี่ยวข้องด้วยและพร้อมกันนี้เด็กก็จะหนีทางออกโดยไม่เข้ายุ่งด้วย
3. การบอกต่อ เด็กเร่ร่อนบอกให้เพื่อทราบต่อ ๆ กันไปว่าใครบ้างเป็นตำรวจท้องถิ่นหรือเป็นสายให้ตำรวจ และคนนั้นชอบทำกับเด็กได้อย่างไร เด็กจะจากคน ๆ นั้นไวและไม่เข้าไปเกี่ยวข้องด้วย
4. การแยกตัวออกจากกลุ่ม เด็กเร่ร่อนบางคนแยกตัวออกจากกลุ่มเมื่อเห็นว่าสถานการณ์ไม่ดี ซึ่งถ้าอยู่กับกลุ่มจะได้รับความเดือดร้อน เด็กจะเอาตัวรอดไว้ก่อน
5. การบอกเรื่องเท็จ เรื่องรักหกรานกลุ่มเพื่อนของเด็กเร่ร่อนจะเป็นเรื่องตื่นเต้นเร้าใจ และสนุกสนาน ส่วนการรักเมื่อเด็กถูกเจ้าหน้าที่ตำรวจจับและถูกซักถามเด็กจะสร้างเรื่องเท็จเกี่ยวกับตนเองให้เป็นที่น่าสงสาร นำเห็นอกเห็นใจ ซึ่งทำให้ผู้ฟังคล้อยตามอยากช่วยเหลือหรือปล่อยไป

ตัวอย่างบรรณานุกรมศัพท์ที่ใช้เฉพาะกลุ่มเด็กเร่ร่อน



เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้า
ไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ดัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

ตัวอย่างบรรณานุกรมคำศัพท์ที่ใช้เฉพาะในกลุ่มเด็กเร่ร่อน

บอย หมายถึง คำที่ชาวต่างชาติเรียกเด็กที่ไม่คุ้นเคยแทนการเรียกชื่อเด็ก เพื่อให้เด็กสนใจและให้บริการทางเพศ

เด็กเก่า หมายถึง เด็กที่เร่ร่อนในพื้นที่เดิม ๆ จนเป็นที่รู้จักหรือคนแถวนั้นเห็นหน้าเป็นประจำ

เด็กใหม่ หมายถึง เด็กที่เริ่มเร่ร่อนเข้ามาในพื้นที่ซึ่งเด็กยังไม่เคยมาก่อน

ลูก หมายถึง พ่อเลี้ยง แม่เลี้ยง หรือผู้อุปการะเด็กเรียกเด็กแทนชื่อ ซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องกับทางสายเลือด

เด็กเรือ หมายถึง เด็กที่ทำงานเกี่ยวกับเรือหรือเป็นลูกเรือชาวประมง และทำงานเกี่ยวกับเรือสกีวอเตอร์

เด็กมวย หมายถึง เด็กที่ชกมวยไทยและมวยสากลโชว์ โดยได้รับค่าจ้างตอบแทนและอาจได้ทิปจากผู้ชมข้างสนาม

เด็กจัดรองเท้า หมายถึง เด็กที่มีอุปกรณ์ อาทิ ผ้า น้ายาจัดรองเท้า แปรง โดยใส่ภาชนะซึ่งสามารถนำพาเดินทางลูกค้าทั่วไป

เด็กขายพวงมาลัย หมายถึง เด็กที่ขายพวงมาลัยบนท้องถนน โดยเฉพาะตามสี่แยกสามแยกที่สัญญาณจราจรและไม่มี

เด็กขายของ หมายถึง เด็กที่ถือภาชนะใส่หมากฝรั่ง ขนมขบเคี้ยวกระดาษ ชาระห่อเล็ก เร่ขายตามบาร์ เบียร์และร้านค้าข้างถนน และเด็กบางรายใช้มือถือของจำนวนเล็กน้อยขายเพียงชนิดเดียว ซึ่งถ้าขายหมดจะมีคนคุมเพิ่มให้

เด็กเก็บขยะ หมายถึง เด็กที่มีภาชนะ เช่น ถังพลาสติกขนาดใหญ่ หรือกระสอบเดินเร่เก็บเศษกระดาษและสิ่งต่าง ๆ ที่ร้านรับซื้อของเก่าต้องการ โดยเก็บตามถังขยะหรือกองขยะสาธารณะ

เด็กบาร์ หมายถึง เด็กที่อยู่บนความดูแลของคนที่ทำงานในบาร์ ซึ่งเด็กจะขายของและจับฝรั่งแล้วพาเข้าบาร์

เด็กผง หมายถึง เด็กที่รับส่ง ขายหรืออ้าขาย สเปคติดชนิดจีต

พี่ หมายถึง เด็กที่เรียกผู้มีอายุมากกว่า โดยเฉพาะคนที่เด็กอาศัยอยู่ด้วยและคอยเลี้ยงดู ซึ่งคนเหล่านี้จะแนะนำเด็กในทางหวังผลประโยชน์ เช่น หาผู้ที่ต้องการมีเพศสัมพันธ์กับเด็กให้เด็กในความดูแล

พ่อ หมายถึง เด็กเรียกผู้ชายเจ้าของหรือผู้ดูแลกิจการบาร์และสถานบริการทางเพศซึ่งเด็กอยู่ด้วย หรืออีกนัยหนึ่ง คือ พ่อเล้า

แม่ หมายถึง เด็กเรียกผู้หญิงและชายที่แต่งกายด้วยเสื้อผ้าสตรีและทำหน้าที่ควบคุมสถานบริการ ซึ่งเด็กอยู่ในความดูแล หรืออีกนัยหนึ่ง คือแม่เล้า

ป้า หมายถึง เด็กหญิงเร่ร่อนเรียกคนคุมหรือเจ้าของสถานบริการที่เป็นชาย

แขก หมายถึง เรียกลูกค้าที่เข้ามาในสถานบริการ ซึ่งในที่นี้คือสถานบริการทางเพศ

จับแขก หมายถึง วิธีการที่เด็กเร่ร่อนซึ่งประจำอยู่ในสถานบริการหรือบาร์ต่าง ๆ เสนอ ให้บริการทางเพศ กับคนที่มาเป็นลูกค้าในร้าน โดยเด็กเข้าคลุกคลี กับแขกไม่สนใจที่อื่น

จับฝรั่ง หมายถึง วิธีการที่เด็กเดินหาฝรั่งเพื่อเสนอบริการทางเพศ โดยเด็กเข้าคลุกคลีทั้งที่ฝรั่ง เรียกและไม่เรียก ซึ่งพบมากกับเด็กเร่ร่อน และขายบริการทางเพศแบบอิสระตามสถานที่สาธารณะ

ไปนอน หมายถึง สัญญาที่เด็กเร่ร่อนบอกเพื่อขณะ เดินควบคู่กับฝรั่งว่าไปมีเพศสัมพันธ์กัน

จิ้นห้อง หมายถึง สัญญาที่ผู้ให้บริการทางเพศสื่อหรือเด็กเร่ร่อนสื่อ ให้ผู้ใช้บริการทางเพศมีเพศสัมพันธ์ กับตน

ชักว่าว หมายถึง การเอามือเกี่ยวว้ายวะเพศชายที่กำลังแข็งตัวแล้วชักขึ้นชักลงจนน้ำอสุจิออก

จับกัน หมายถึง สัญญาที่ผู้ใช้บริการทางเพศกับเด็กแสดงเพื่อเจรจาชักชวนกัน

ยกสื่อ หมายถึง ท่าทางขณะมีเพศสัมพันธ์กัน โดยเอาขาพาดที่ขาของผู้ชายอีกฝ่ายหนึ่ง

อม สรมัก ถูต เลียบ ถูคน้ำอัดลม กินไอศกรีม หมายถึง ลักษณะการสำเร็จความใคร่ด้วยการใช้ปาก

น้ำว่าว หมายถึง น้ำอสุจิ

ขาประจำ หมายถึง ผู้ที่มาใช้บริการทางเพศกับเด็กคนเดิมบ่อย ๆ อยู่เสมอ ทั้งที่ผู้ใช้บริการมาหาและเด็กไปหา

จอง หมายถึง การบอกแสดงถึงการห้ามคนอื่นแย่ง "ขาประจำ"

เอกสารนี้เป็นเอกสารที่สงวนไว้สำหรับการใช้งานเพื่อการศึกษาเท่านั้น ไม่อนุญาตให้นำไปใช้ประโยชน์ด้านการค้าไม่ว่ากรณีใดๆทั้งสิ้น อีกทั้งห้ามมิให้ตัดแปลงเนื้อหา และต้องอ้างอิงถึงเจ้าของเอกสารทุกครั้งที่มีการนำไปใช้

แขกประจำ หมายถึง เรียกผู้ที่มาใช้บริการของสถานบริการในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ เช่น สัปดาห์ เดือน หรือ ปี ซึ่งยังคงไม่ลืมที่จะใช้บริการ

ซักคะเย่อ ดึงคอ หมายถึง ดมกาวไปด้วยขณะเดียวกันก็ "ซักว่าว"

3 เค หมายถึง ยี่ห้อยกาวชนิดหนึ่ง ซึ่งใช้ปะยางรถเมืออย่างรวดเร็ว แต่เด็กเอาไว้ใช้ดมดมจิ้น หมายถึง ดมแล้วมีเมามา ทำให้ดีใจและอยากดมอีก

วิวาห์ 3 แบบ หมายถึง ต้องใช้กาวยี่ห้อย 3 เคดมจะทำได้ "ดมจิ้น"

ดึงดาว ดึงพระจันทร์ หมายถึง การดมกาวในเวลากลางคืนโดยขณะที่ดมกาวก็จะมองจิ้นบนท้องฟ้าดูดาวหรือพระจันทร์ ซึ่งจะทำให้เกิดจินตนาการของการเคลื่อนที่บนท้องฟ้าอย่างสวยงาม

ปั้นกันแม่ แทะกันแม่ หมายถึง การนำกาวเทลงในฝ่ามือข้างหนึ่งแล้วกาวไว้โดยเอานิ้วมืออีกข้างหนึ่งจุ่มกาวหนึ่งสอดเข้าไปในมือที่กาวอยู่แล้วหมุนไปหมุนมาหรือแทะจิ้นแทะลงในอัตราความเร็วแล้วแต่ความพอใจ ถ้าเร็วมากการระเหยตัวของกาวจะเยอะทำให้ดมกลิ่นได้รุนแรง

ตูดกันแม่ หมายถึง เป็นผลมาจากการ "ปั้นกันแม่และแทะกันแม่" ทำให้ดมกาวได้อย่างเต็มทีเมามัน หรือ "ดมจิ้น"

ดึงกาว หมายถึง การเอากระป๋องกาววางไว้แล้วนั่งดูพร้อมกันนี้ก็ดมกาวไปด้วยทำให้เกิดจินตนาการเหมือนกระป๋องกาวเคลื่อนไหวได้

ภาพมีชีวิต หมายถึง การนำภาพปริมาดูขณะที่ดมกาว แล้วจินตนาการเหมือนภาพเคลื่อนไหว พร้อมกันนี้ตัวเองก็รู้สึกว่าได้อยู่กับคนในภาพอย่างใกล้ชิดสนิทใจ

ของ สิ่งของ หมายถึง สิ่งเสพติดทุกชนิด โดยเฉพาะเฮโรอีน

เล่นของ หมายถึง การใช้ยาเสพติดชนิดฉีดยา

ไทยสลีป หมายถึง การดมกาวจนเมาแล้วหลับไป ทั้งนอนหลับและนั่งหลับ

ปั้น ขุ่ม หมายถึง การนำเอาวัสดุ เช่น ขายเลื้อย เศษผ้า กระดาษชำระ ฟองน้ำ ทำเป็นก้อนหรือทำเป็นนมแล้วเสพสารระเหยประเภทแลคเกอร์ เพื่อเอาไว้ "ดมจิ้น"

กินเม็ด หมายถึง การนำยาเสพติดชนิดเม็ดกินแล้วมีเมามา

หัวบิงบอง หมายถึง เด็กเรียกตำรวจที่ใส่หมวกกันน็อคสีขาวคล้ายลูกบิงบอง
ช่วย ดวงไม่ดี หมายถึง เป็นการเล่าถึงตัวเด็กเองที่ถูกกระทำซึ่งไม่พอใจเช่น
ถูกตำรวจจับแต่หนีได้ ถูกคนทาร้าย และ "จับฝรั่ง" "จับแจก" ไม่ได้

เดินเที่ยว หมายถึง เป็นการบอกเพื่อน ๆ ซึ่งเป็นที่รู้จักกันว่าไป "จับฝรั่ง"

หยิบ หมายถึง เด็กเรียกแทนคำว่า ชมรม

ออฟ หมายถึง การที่ผู้ให้บริการทางเพศเลือกเด็ก "บอนอน" หรือเด็กหยุด ทำ
งานในคืนนั้น

เฮพวี หมายถึง เป็นลักษณะการแต่งกายแบบชาด ๆ กางเกงยีนส์ ชาด ใส่แว่น
ตาดำ มีเครื่องประดับ ประเภทกำไลข้อมือ แหวนและสร้อยคอ

เจีบ หมายถึง ผลของ "เฮพวี เฮพ" ทำให้สะใจ

นอนตามแผง หมายถึง การหลยเข้านอนตามร้านค้าแผงลอยในตลาดสดหรือตลาดโต้รุ่ง

กินตามตลาด หมายถึง หากินของเหลือที่พ่อค้าและแม่ค้า ในตลาดทิ้งลงถังขยะหรือ
กองทิ้งไว้ ซึ่งยังกินได้ เช่น ผลไม้

โรงหนังสังกะสี หมายถึง สถานที่ฉายภาพยนตร์ เคลื่อนที่ โดยใช้สังกะสีล้อมรอบ
กันเป็นรั้ว เพื่อเก็บเงินค่าผ่านประตูเข้าชม ซึ่งจะพบมากที่พิทย