



การศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวก้าวข้ามพันวัยเกี่ยวกับ

ประสบการณ์ของวัยรุ่นที่ใช้ชีวิตร่วมกับผู้สูงอายุ

ภาพยนตร์นิพนธ์

ของ

นายวิชยุตม์	แบบประเสริฐ	57130010189
นายกฤติน	ทองใหม่	57130010200
นายอัครพล	อุ่มมี	57130010239
นางสาวณัฐวรา	เลิศทรัพย์เจริญ	57130010247
นางสาวกิตติยา	กังวาลไกล	57130010464
นายชัยวุฒิ	วุฒิพันธุ์	57130010468
นายเกรียงไกรวิชญ์	วนกลาง	57130010480

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2560

ภาพยนตร์นิพนธ์เรื่อง

การศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวก้าวข้ามพันวัยเกี่ยวกับ

ประสบการณ์ของวัยรุ่นที่ใช้ชีวิตร่วมกับผู้สูงอายุ

ของ

นายวิษณุตม์	แบบประเสริฐ	57130010189
นายกฤติน	ทองใหม่	57130010200
นายอัครพล	อุมมี	57130010239
นางสาวณัฐวรา	เลิศทรัพย์เจริญ	57130010247
นางสาวกิตติยา	กังวาลไกล	57130010464
นายชัยวุฒิ	วุฒิพันธุ์	57130010468
นายเกรียงไกรวิษณุ	วนกลาง	57130010480

คณะกรรมการนวัตกรรมสื่อสารนิพนธ์

.....  
ประธานที่ปรึกษา ( อ.ดร.พิชัยวัฒน์ แสงประพาฬ )

ภาพยนตร์นิพนธ์และงานสร้างสรรค์นี้เป็นลิขสิทธิ์อันชอบธรรมของ  
วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2560

## สารบัญ

บทที่	หน้าที่
1. บทนำ .....	5
ที่มาและความสำคัญ .....	5
วัตถุประสงค์ .....	5
วิธีดำเนินงาน .....	6
ขอบเขตของการวิจัยและสร้างสรรค์ .....	6
ขอบเขตหน้าที่ของคณะผู้จัดทำ .....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	7
2. แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	8
ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวก้าวข้ามพันวัย ( Coming of age ) .....	8
- ความหมายของภาพยนตร์แนวก้าวข้ามพันวัย .....	8
- ภาพยนตร์แนวก้าวข้ามพันวัยที่นำมาศึกษา .....	8
ผู้สูงอายุ .....	9
- ความหมายของผู้สูงอายุ .....	9
- ลักษณะทางร่างกาย .....	9
- ลักษณะทางจิตวิทยา .....	10
- ลักษณะทางทางสังคม .....	11
วัยรุ่น .....	12
- ความหมายของวัยรุ่น .....	12
- ลักษณะทางร่างกาย .....	12
- ลักษณะทางจิตวิทยา .....	12
- ลักษณะทางทางสังคม .....	13
วัยรุ่นและผู้สูงอายุ .....	13
- ช่องว่างระหว่างวัยระหว่างวัยรุ่นกับผู้สูงวัยกว่า .....	13
ทฤษฎีโครงสร้างที่เกี่ยวข้อง .....	14
- ทฤษฎีความผูกพัน (Attachment theory) .....	14
- ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic theory) .....	14
- ทฤษฎีอัตถิภาวนิยม (Existentialism) .....	14

3.	การวิเคราะห์ .....	15
	แก่นเรื่อง (Theme) .....	15
	โครงสร้างการเล่าเรื่อง .....	15
	วิเคราะห์ตัวละคร .....	15
4.	กระบวนการสร้างสรรค์ .....	19
	แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ .....	19
	แนวคิดในการสร้างสรรค์ .....	20
	ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ .....	21
	- กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้กำกับภาพยนตร์ .....	21
	- กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้คัดเลือกนักแสดงและผู้ฝึกสอนการแสดง .....	29
	- กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้ำนวยการสร้าง .....	39
	- กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้กำกับภาพ .....	46
	- กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้ออกแบบสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก .....	49
	- กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดง .....	59
	- กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้ลำดับภาพ .....	64
	ผลงานการสร้างสรรค์ .....	65
5.	สรุปและอภิปรายผลการสร้างสรรค์ .....	66
	สรุปผลการศึกษาของผู้กำกับ .....	66
	สรุปผลการศึกษาของผู้คัดเลือกนักแสดง .....	67
	สรุปผลการศึกษาของผู้ำนวยการสร้าง .....	68
	สรุปผลการศึกษาของผู้กำกับภาพ .....	68
	สรุปผลการศึกษาของผู้กำกับศิลป์ .....	69
	สรุปผลการศึกษาของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดง .....	70
	สรุปผลการศึกษาของผู้ลำดับภาพ .....	70
6.	บรรณานุกรม .....	72
7.	ภาคผนวก .....	73
	- ภาคผนวก ก .....	73
	- ภาคผนวก ข .....	94
	- ภาคผนวก ค .....	102

## บทที่ 1

### บทนำ

เรื่อง การศึกษาการสร้างสรรคภาพยนตร์สั้นแนวก้าวข้ามพันวัยเกี่ยวกับประสบการณ์ของวัยรุ่นที่ใช้ชีวิตร่วมกับผู้สูงอายุ

#### ที่มาและความสำคัญ

ผู้จัดทำได้ตระหนักและมองเห็นถึงความสำคัญของการใช้ชีวิตในช่วงบั้นปลาย เนื่องจาก ผู้สูงอายุ หรือวัยชรา เป็นวัยที่ผู้สร้างสรรคยังไม่สามารถรับรู้และเข้าใจถึงความรู้สึกได้ แต่เมื่อถึงเวลาผู้สร้างสรรคต้องอยู่ในช่วงวัยนั้นเช่นกัน ดังนั้น จึงมีความสนใจที่จะเรียนรู้และเข้าใจวิธีการรับมือกับช่วงวัยให้ถูกต้องผ่านมุมมองของวัยรุ่นปัจจุบัน รวมไปถึง การรับรู้ถึงการเติบโตในช่วงวัยรุ่นตอนปลายของผู้สร้างสรรคและผู้อื่นที่อยู่ในช่วงวัยเดียวกัน เกี่ยวกับความทรงจำหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ผ่านมา เพื่อได้ตระหนักถึงการมีอยู่และทำความเข้าใจกับเหตุการณ์นั้นๆ ในมุมมองของวัยรุ่นที่มีความคิดและทัศนคติกว้างขึ้น

จากที่กล่าวมาข้างต้นทำให้ผู้จัดทำเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรคภาพยนตร์ขนาดสั้นเพื่อถ่ายทอดชีวิตของผู้สูงอายุผ่านมุมมองและการเรียนรู้ของวัยรุ่น เข้าใจสภาพ จิตใจ อารมณ์ และสังคมของผู้สูงอายุในปัจจุบันได้ดี เพื่อป้องกันปัญหาการถูกละเลยหรือความไม่เข้าใจกันในครอบครัว เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมทำให้ผู้สูงอายุประสบปัญหา คือ ผู้สูงอายุจะประสบกับความว้าเหว เพราะว่าถูกทอดทิ้ง หมดความหมายเนื่องจากสูญเสียบทบาทหรือสถานภาพต่าง ๆ ที่กล่าวข้างต้นแล้ว ประกอบกับเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกันอาจถึงแก่กรรมไปมากแล้ว ซึ่งนับว่าเป็นการสูญเสียทางใจ ทำให้เกิดการนอนไม่หลับ หมดกำลังใจ เบื่ออาหาร ใจสั้น หงุดหงิด และบ่นเพื่อเรียกร้องความสนใจ หรือบางครั้งอาจไม่ยอมปรับตัวให้เข้ากับเหตุการณ์ปัจจุบัน เช่น ไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเพื่อทำให้การดำเนินชีวิตง่ายและสะดวกขึ้น ทั้งอาจจะเป็นเพราะความหวาดกลัว ปฏิบัติมาจนเป็นนิสัย หรือความสามารถในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ลดลง (พยอม อิงคตานุวัฒน์. 2523 : 121-122)

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการสร้างสรรคภาพยนตร์แนวก้าวข้ามพันวัย (Coming of age)
2. เพื่อศึกษาและนำเสนอประเด็นเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของผู้สูงอายุในช่วงบั้นปลายผ่านมุมมองของวัยรุ่น

## วิธีการดำเนินการวิจัยและสร้างสรรค์

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. วิเคราะห์ข้อมูลและพัฒนาบทภาพยนตร์
3. เตรียมการสร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวก้าวข้ามพันวัยเกี่ยวกับมุมมองของวัยรุ่นที่มีต่อการใช้ชีวิตของผู้สูงอายุ
4. สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้น

## ขอบเขตการออกแบบและสร้างสรรค์

### 1. ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

- 1.1 ศึกษาการสร้างสรรค์ภาพยนตร์แนวก้าวข้ามพันวัยเพื่อใช้ถ่ายทอดและนำเสนอเนื้อหา
- 1.2 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีอื่นเกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ
- 1.3 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีอื่นเกี่ยวข้องกับวัยรุ่น
- 1.4 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีอื่นเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของผู้สูงอายุและวัยรุ่น

### 2. ขอบเขตหน้าที่ของคณะผู้จัดทำ

สร้างสรรค์ภาพยนตร์สั้นแนวก้าวข้ามพันวัยความยาวไม่เกิน 30 นาที โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับมุมมองของวัยรุ่นที่มีต่อการใช้ชีวิตของผู้สูงอายุ โดยแบ่งหน้าที่ในการสร้างสรรค์ดังนี้

#### 2.1 นายกฤติน ทองใหม่ (แสดง) หน้าที่ : กำกับภาพยนตร์และเขียนบทภาพยนตร์

ศึกษาองค์ประกอบภาพรวมทั้งหมดของเรื่องให้เข้าใจแผนการดำเนินงานทั้งหมดเพื่อการสื่อสารและตัดสลับกับแต่ละฝ่ายตลอดการถ่ายทำให้เป็นไปตามแบบแผนที่กำหนดไว้

ศึกษาองค์ประกอบการเขียนบทภาพยนตร์ ทั้งด้านบทสนทนา สถานการณ์ โครงเรื่อง ลำดับ เหตุการณ์ รวมถึงการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ที่สามารถนำมาเชื่อมโยงกับเรื่องได้ เพื่อให้บทภาพยนตร์มีความสมจริงและสามารถสื่อสารให้กับผู้ชมได้ชัดเจน

#### 2.2 นายชัยวุฒิ วุฒิพันธุ์ (ผลิต) หน้าที่ : อำนวยการสร้าง

ศึกษาการเรียนรู้กระบวนการการติดต่อสื่อสารประสานงาน การเตรียมเอกสารต่างๆ การจัดการกองถ่ายให้ดำเนินการลุล่วงไปได้ด้วยดี การรับมือกับปัญหาต่างๆและสามารถแก้ไขปัญหาได้เป็นอย่างดี สามารถควบคุมบริการค่าใช้จ่ายสำหรับการดำเนินงานไม่ให้เกินกว่ากำหนด

#### 2.3 นายวิษณุ ภูมิประเสริฐ - กำกับภาพ

ศึกษาเรียนรู้กระบวนการในการจัดองค์ประกอบภาพและการจัดแสง เพื่อสื่ออารมณ์และสื่อความหมายของเนื้อหาภาพยนตร์ในแต่ละฉากโดยเลือกอุปกรณ์ให้เหมาะสำหรับการถ่ายทำ เช่น การเลือกชนิดของไฟโดยคำนึงถึงอุณหภูมิของสีเพื่อสื่ออารมณ์ในแต่ละฉาก

## 2.4 นายอัศวพล อุ่มมี - คัดเลือกนักแสดงและเขียนบทภาพยนตร์

ศึกษากระบวนการหานักแสดงและกระบวนการคัดเลือกนักแสดงให้ได้มาซึ่งนักแสดงที่เหมาะสมที่สุดกับบท และศึกษากระบวนการพัฒนาด้านการแสดงเพื่อให้นักแสดงสามารถเข้าใจและเข้าถึงตัวละครได้เป็นอย่างดี

ศึกษาองค์ประกอบการเขียนบทภาพยนตร์ ทั้งด้านของบทสนทนา สถานการณ์ โครงเรื่อง ลำดับฉาก และองค์ประกอบการเล่าเรื่องต่างๆ รวมถึงการศึกษาข้อมูลต่างๆที่สามารถนำมาเชื่อมโยงกับเรื่อง เพื่อให้บทมีความสมจริงมากขึ้นและสามารถทำให้ผู้ชมได้รับสารที่ชัดเจน

## 2.5 นางสาวณัฐวรา เลิศทรัพย์เจริญ - ออกแบบงานสร้าง

เป็นผู้ควบคุมและตัดสินใจงานด้านการออกแบบทั้งหมดให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้ได้ภาพมองโดยรวมทั้งหมดของภาพยนตร์มีความกลมกลืน หน้าที่หลักคือ การตกแต่งฉาก หาเฟอร์นิเจอร์ที่สัมพันธ์กับฉาก เป็นผู้รับผิดชอบในการเตรียมอุปกรณ์ที่ใช้ประกอบฉาก เลือกใช้อุปกรณ์ที่มีความต่อเนื่องเหมือนกันตลอดทุกฉาก รวมถึงการดูแลอุปกรณ์ที่ผู้แสดงต้องจับถือเข้าฉาก

## 2.6 นายเกรียงไกรวิชญ์ วนกลาง - ออกแบบเครื่องแต่งกาย

ศึกษาในด้านออกแบบเสื้อผ้าและเครื่องประดับต่าง ๆ สำหรับนักแสดงทั้งชายและหญิง โดยทำงานประสานกับผู้ออกแบบการสร้าง (Production Designer) เพื่อให้เสื้อผ้าดูเหมาะสมกับลักษณะตัวละคร และบริบทของตัวละครให้มากที่สุด รวมไปถึงการแต่งหน้าทำผมของตัวละครเพื่อให้เข้ากับบุคลิกของตัวละครเช่นกัน

## 2.7 นางสาวกิตติยา กังวาลไกล - ลำดับภาพ

ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการผลิต ตัดต่อ การร้อยเรียงภาพเคลื่อนไหว การเล่าเรื่องสื่อความหมายด้วยการตัดต่อให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง mood and tone ที่กำหนดไว้

ศึกษาเกี่ยวกับการเลือกใช้เพลงประกอบ การใส่เสียงในขั้นตอนการตัดต่อให้เหมาะสมกับ mood and tone ของภาพยนตร์ที่กำหนดไว้

## ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ความรู้เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ก้าวข้ามพรมแดน
2. สามารถนำเสนอภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับทัศนคติและมุมมองของวัยรุ่นที่มีต่อผู้สูงอายุ

## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้จัดทำได้ทำเอกสารและงานวิจัยตามหัวข้อต่อไปนี้

- 2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวก้าวข้ามพันวัย
- 2.2 แนวคิดและทฤษฎีอื่นที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ
- 2.3 แนวคิดและทฤษฎีอื่นที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น
- 2.4 แนวคิดและทฤษฎีอื่นที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุและวัยรุ่น
- 2.5 ทฤษฎีโครงสร้างที่เกี่ยวข้อง

#### 2.1 ข้อมูลเกี่ยวกับภาพยนตร์แนวก้าวข้ามพันวัย

Coming of age คือประเภทหนังที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับ "การก้าวข้ามพันวัย" การเติบโตของวัยรุ่นผ่านเหตุการณ์บางอย่างที่มีผลเปลี่ยนแปลงความคิดและทัศนคติของเด็ก พื้นฐานหลักอีกอย่างของหนังประเภท coming of age ก็คือการปล่อยให้เด็กได้ 'เรียนรู้ด้วยตัวเอง' พวกเขาอาจจะต้องเจอเรื่องทดสอบศีลธรรม, ความรักในวัยเรียน, อาจจะต้องเจอเรื่องแย ๆ, ปัญหาครอบครัว, อาจจะต้องเจอเรื่องคอขาดบาดตาย, อาจจะต้องเจอเส้นทางให้ต้องตัดสินใจ ทุกสิ่งทุกอย่างที่พบเจอจะทำให้พวกเขาสามารถเติบโตได้จากการเรียนรู้และเข้าใจได้ด้วยตัวเองว่าเหตุการณ์หรือบุคคลที่ตัวละครหลักได้พบเจอให้บทเรียนอะไรเพื่อการเติบโตในชีวิตทั้งร่างกาย จิตใจ และความคิด สิ่งเหล่านี้ส่งผลต่อการเติบโตเป็นผู้ใหญ่ทั้งสิ้น

ภาพยนตร์เกี่ยวกับก้าวข้ามพันวัยกลายเป็นเครื่องหมายของพิธีกรรมการเปลี่ยนผ่านแทนเส้นเดิมๆ จากเด็กไปสู่วัยรุ่น จากวัยรุ่นไปสู่ผู้ใหญ่ ประสบการณ์ของแต่ละคนไม่ได้ก้าวผ่านความต่างของบุคคลสู่บุคคล แต่ก้าวผ่านภาพยนตร์ในแนวก้าวผ่านพันวัยหรือ Coming of age โดยมีเส้นทางชี้แนะ และประสบการณ์ของการโตกว่า เส้นทางของความสำเร็จแต่ละด้านของชีวิตถูกเรียบเรียงและแสดงออก ภาพยนตร์เหล่านี้ชัดเจนพอที่จะบอกเราว่าควรคาดหวังอะไรและดำเนินชีวิตต่อไปอย่างไร

การก้าวข้ามพันวัยในแต่ละที่ย่อมแตกต่างกัน แต่ในภาพยนตร์เราสามารถเห็นแง่มุมที่แน่นอนของการเติบโตในโลกนี้ ภาพยนตร์ที่นำเสนอการก้าวข้ามพันวัยแสดงให้เห็นว่ายังมีหนทางมากมายที่เราไม่เคยได้เห็นแม้ชีวิตประจำวันจะดำเนินไปอย่างน่าเบื่อ ช่วงชีวิตวัยรุ่นของเราอาจจะหดหู่ แต่ภาพยนตร์มอบแสงสว่างรำไรมาให้อนาคตของเรา ช่วยให้เรารู้ว่าเราจะดำเนินไปในหนทางไหน

ซึ่งตัวอย่างภาพยนตร์เกี่ยวกับการก้าวข้ามพันวัย ที่ได้นำมาศึกษา ได้แก่ Boyhood (2014), Mommy (2014), Still Walking (2008), Yi Yi (2000) และ The Way Home (2002)



## 2.2 ผู้สูงอายุ

### 2.2.1 ความหมายของผู้สูงอายุ

คำว่า ชรา มาจากภาษาสันสกฤต แปลว่า ความชำรุดทรุดโทรม ซึ่งตรงกับภาวะแท้จริงของร่างกายมนุษย์ทั้งร่างกายและจิตใจ โดยทั่วไปผู้สูงอายุคือผู้ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป

### 2.2.2 ลักษณะทางร่างกาย

จากการศึกษาของจันทนา รณฤทธิ์ (จันทนา รณฤทธิ์วิชัย. 2530 : 87-89) พบว่า

- ผมจากสีเดิมเป็นสีขาวแข็งและร่วงง่ายเนื่องจากเนื้อเยื่อหนังศีรษะเหี่ยวลง การไหลเวียนของโลหิตลดลง เส้นผมไม่ได้อาหารไม่เพียงพอและภาวะเครียดทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของเส้นผมได้ง่าย
- ผิวหนังเนื้อเยื่อขาดความตึงตัวเนื่องจากการลดจำนวนน้ำในเซลล์ต่อมเริ่มเหี่ยวน้ำมันใต้ผิวหนังมีน้อยเลือดมาเลี้ยงบริเวณผิวหนังน้อยทำให้ผิวหนังแห้งหยาบ จำนวนไขมันใต้ผิวหนังน้อยลง
- กระดูกจะเปราะง่ายถ้าได้รับอันตรายเพียงเล็กน้อยจะทำให้กระดูกหักได้ ทั้งนี้ เนื่องมาจากการสลายตัวของแคลเซียมออกจากกระดูกมากขึ้นและอีกสาเหตุหนึ่งคือการขาดวิตามินดีเพราะผู้สูงอายุมักอยู่แต่ในบ้าน การกินอาหารไม่เพียงพอเพราะมีปัญหาเรื่องการขบเคี้ยวโอกาสขาดวิตามินดีจึงมีสูง เมื่ออายุ 60 ปีขึ้นไป หมอนรองกระดูกสันหลังที่อ่อนและแบนลงมากทำให้หลังโก่งได้
- เล็บจะหนาแข็งและเปราะเนื่องจากการไหลเวียนโลหิตส่วนปลายน้อยลงทำให้การจับตัวของแคลเซียมบริเวณเล็บลดลงด้วย
- กล้ามเนื้อมีความเสื่อมสมรรถภาพมีผลให้ความคล่องตัวในการทำงานที่ต้องใช้กล้ามเนื้อลดลง
- การได้ยินเริ่มเสียเมื่ออายุ 60 ปีขึ้นไปเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางประสาทรับเสียงในหูชั้นในทำให้การส่งกระแสประสาทของเสียงไปยังอวัยวะรับการได้ยินเสียไป อาการหูตึงจะพบมากในผู้สูงอายุ 65 ปีขึ้นไป
- ตาจะเล็กลงเพราะจำนวนไขมันข้างลูกตาลดน้อยลง ผนังตาบดกเนื่องจากการยืดหยุ่นของผนังตาลดลง ตาลึก มีความเสื่อมของประสาทตา มีความไวต่อแสงน้อยทำให้มองภาพไม่ชัด การยืดหยุ่นของเลนส์เสียไป การเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้ผู้สูงอายุมีสายตายาว นอกจากนี้มีวงแหวนขาวที่ขอบตาดำเกิดขึ้นแต่ไม่มีอันตรายใดๆ
- ความจุปอดลดลงทำให้ปริมาณของอากาศที่ค้างในปอดเพิ่มมากขึ้นเนื่องจากความยืดหยุ่นของเนื้อปอด หลอดลมเล็กลง เยื่อหุ้มปอดแห้งทึบเป็นสาเหตุนำไปสู่การขยายตัวของปอดซึ่งเป็นสาเหตุส่งเสริมให้เกิดการคั่งค้างของน้ำในปอดคนสูงอายุได้ง่าย นอกจากนี้ยังมีการเกาะจับของแคลเซียมในกระดูกอ่อนของกระดูกซี่โครงและกระดูกสันหลัง ประกอบกับการทำงานของกล้ามเนื้อเสื่อมสมรรถภาพด้วย การเคลื่อนไหวของทรวงอกจึงถูกจำกัดการหายใจต้องใช้กระบังลมช่วย ผู้สูงอายุมักเหนื่อยหอบได้ง่าย
- ผู้สูงอายุมิฟันโยกคลอน หักง่าย หรือใช้ฟันปลอมจึงมีปัญหาต่อการขบเคี้ยวและการรับรสไม่ดี ผู้สูงอายุจึงเลือกอาหารประเภทแป้งมากขึ้นเพราะเคี้ยวง่ายทำให้ขาดสารอาหารที่จำเป็น นอกจากนี้ การหลั่งของน้ำย่อยในกระเพาะอาหารลดลงทำให้การย่อยและการดูดซึมอาหารลดลงด้วยเกิดภาวะขาดอาหาร การเคลื่อนไหวของกระเพาะอาหารและลำไส้ลดลงทำให้รู้สึกหิวน้อยลง และมีปัญหาท้องผูก

- การยืดหยุ่นของเส้นเลือดมีน้อยลงเนื่องจากการจับของแคลเซียมตามผนังเส้นเลือดมากขึ้นทำให้เส้นเลือดแข็งตัว ความแรงของชีพจรลดลง รูของเส้นเลือดแคบลงทำให้มีแรงต้านทานของการไหลเวียนมากขึ้น ผู้สูงอายุจึงมักมีความดันโลหิตสูงกว่าปกติ ปริมาณเลือดไปเลี้ยงอวัยวะต่าง ๆ ลดลง เป็นผลให้การตายและเสื่อมของอวัยวะต่าง ๆ ได้
- ขนาดของไตเล็กลงอัตราการกรองของไตลดลงด้วยกล้ามเนื้อและกระเพาะปัสสาวะอ่อนกำลังลง ขนาดก็เล็กลงด้วยเป็นผลให้มีการขับถ่ายปัสสาวะบ่อยขึ้นและมากขึ้น ในผู้ชายมักมีต่อมลูกหมากโตทำให้ปัสสาวะลำบากและบ่อยขึ้น
- ระบบต่อมไร้ท่อ ต่อมต่าง ๆ เช่น ต่อมไธสมอง ต่อมไทรอยด์และต่อมเพศ ตับอ่อน จะทำงานน้อยลงเป็นผลให้มีการผลิตฮอร์โมนน้อยลงด้วย เช่น ตับอ่อนผลิตอินซูลินลดลงทำให้ระดับน้ำตาลในเลือดสูง ผู้สูงอายุจึงเป็นโรคเบาหวานได้ง่าย
- ต่อมเพศทำงานลดลง ในผู้หญิงรังไข่จะหยุดทำงานทำให้ไม่มีประจำเดือน มดลูก เต้านมจะเหี่ยวแฟบ บางคนมีอาการหงุดหงิดโมโหง่าย ในผู้ชายจะมีการเปลี่ยนแปลงน้อยกว่าผู้หญิง
- จำนวนเซลล์ลดลงความรู้สึกความคิดจะช้า สติปัญญาจะเสื่อมคลายลง ความจำเสื่อม จำเรื่องในอดีตได้มากกว่าปัจจุบัน ประสิทธิภาพการสั่งงานของสมองต่ำ

### 2.2.3 ลักษณะทางจิตวิทยา

ปาหนัน บุญหลง (2523 : 7) ได้กล่าวไว้ว่า จากการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายและทางสังคม เช่น การที่กำลังถดถอย การต้องออกจากงานประจำ การเปลี่ยนแปลงวิถีทางดำเนินชีวิต การลดกิจกรรมต่าง ๆ ที่เคยทำ ทำให้เกิดความรู้สึกสูญเสียทางฐานะและบทบาท อาจเป็นเหตุให้บางคนไม่สามารถปรับตัวได้ มีปมด้อย ผิดหวัง หงุดหงิด วิตกกังวล มีอาการเศร้าหมอง กลัวถูกทอดทิ้ง ขาดความมั่นใจในตัวเอง คิดว่าตัวเองหมดคุณค่า เกิดความสงสารตัวเอง ในรายที่ต้องสูญเสียคู่ชีวิต หรือเพื่อนสนิทอาจเป็นสาเหตุให้เกิดความรู้สึกอ้างว้างเปล่าเปลี่ยว อาการต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในวัยสูงอายุว่าประกอบด้วยความวิตกกังวล เศร้าโศกรู้สึกโดดเดี่ยว หวาดระแวง ซึ่งมีสาเหตุมาจากการเสื่อมของประสาทรับรู้ และการสูญเสียสิ่งต่าง ๆ หากต้องการสร้างความแข็งแรงของสภาพจิตใจควรเตรียมความพร้อมตามลักษณะของคนชราที่มีความสุขหรือสุขภาพจิตดี มีคุณสมบัติดังนี้

- เตรียมตัวเตรียมใจล่วงหน้า เตรียมเรื่องที่อยู่อาศัย การรักษาความเจ็บป่วย ยอมรับความเสื่อมและการเปลี่ยนแปลงต่างๆที่ต้องเผชิญในวัยชรา
- มีความภาคภูมิใจในตัวเอง ได้ดำเนินชีวิตที่ผ่านมาอย่างมีคุณค่า
- สามารถยอมรับและปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง
- เอาใจใส่ดูแลสุขภาพ
- มีความสัมพันธ์ที่ดีกับครอบครัวและสังคม
- มีความพอใจในตนเองและผู้อื่น รู้สึกว่าชีวิตยังมีคุณค่า
- จิตใจสงบ ไม่เป็นวิตกกังวล

- พัฒนาจิตใจโดยการเรียนรู้เกี่ยวกับปรัชญาและศาสนา ปฏิบัติตามคำสอนของศาสนา ทำให้ควบคุมอารมณ์ได้มากขึ้น

### ลักษณะบุคลิกภาพที่แสดงออกตามสภาพจิตใจ

#### ประเภทของบุคลิกภาพ

- มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ยอมรับตนเอง สามารถปรับสภาพของตนได้ดี
  - ก. เข้าร่วมกิจกรรมเป็นบุคคลที่มีความคิดริเริ่ม ชอบทำงานที่มีประโยชน์ มองโลกในแง่ดี ช่วยเหลือสังคมได้
  - ข. ไม่เข้าร่วมกิจกรรม มีความสุขกับการเฝ้าดูความเปลี่ยนแปลงโดยไม่เข้าไปยุ่งเกี่ยว จะมีใจสงบ เยือกเย็น ศึกษารรณะ หรือไม่ก็อยู่กับลูกหลานอย่างสงบ
- ประเภทต่อสู้อยู่ เป็นกลุ่มบุคคลที่มักไม่ประสบความสำเร็จในชีวิตตั้งแต่ผู้ใหญ่ จึงพยายามต่อสู้ดิ้นรนและมีความหวาดกลัวต่อความไม่แน่นอนของชีวิต
  - ก. ใจสู้ ไม่ยอมให้สิ่งทั้งหมดมาทำลายความตั้งใจที่แน่นอนของตน ทำทุกอย่างตามความตั้งใจ
  - ข. ไม่ยอมแพ้ ต่อต้านความชราอยู่เสมอ มีสังคมในวงจำกัด ไม่ยอมเปิดโอกาสแก่ประสบการณ์ใหม่ๆ พยายามทำกิจกรรมต่างๆ ที่ตนเคยทำเมื่อตอนหนุ่มสาว
- ไม่สามารถช่วยตัวเองได้ มักเป็นบุคคลที่ไม่กล้าตัดสินใจหรือกระทำการหนึ่งสิ่งใดด้วยตัวเองวิตกกังวลตลอด
  - ก. การพึ่งพาผู้อื่น ไม่ใคร่ร่วมกิจกรรมใดๆ มีความสุขพอประมาณตราบเท่าที่มีคนดูแล
  - ข. ความท้อถอย ความชราใกล้เข้ามาจะเศร้าสลด และสิ้นหวัง เห็นว่าการมีชีวิตอยู่เป็นภาระอันหนักอึ้ง ท้อต่อการปรับตัว
- ประเภทล้มเหลว เสื่อมทั้งร่างกาย จิตใจ สุขภาพ

### 2.3.4 ลักษณะทางทางสังคม

จากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมทำให้ผู้สูงอายุประสบปัญหา คือ ผู้สูงอายุจะประสบกับความว้าเหว เพราะว่าถูกทอดทิ้ง หมดความหมายเนื่องจากสูญเสียบทบาทหรือสถานภาพต่าง ๆ ที่กล่าวข้างต้นแล้ว ประกอบกับเพื่อนรุ่นราวคราวเดียวกันอาจถึงแก่กรรมไปมากแล้ว ซึ่งนับว่าเป็นการสูญเสียทางใจ ทำให้เกิดการนอนไม่หลับ หมดกำลังใจ เบื่ออาหาร ใจสั้น หงุดหงิด และบ่นเพื่อเรียกร้องความสนใจ หรือบางครั้งอาจไม่ยอมปรับตัวให้เข้ากับเหตุการณ์ปัจจุบัน เช่น ไม่ยอมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นเพื่อทำให้การดำเนินชีวิตง่ายและสะดวกขึ้น ทั้งอาจจะเป็นเพราะความหวาดกลัว ปฏิบัติมาจนเป็นนิสัย หรือความสามารถในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ลดลง (พยอม อิงคตานุวัฒน์. 2523 : 121-122)

## 2.3 วัยรุ่น

### 2.3.1 ความหมายของวัยรุ่น

“วัยรุ่น” ในภาษาอังกฤษคือ adolescence ซึ่งมาจากคำภาษาละตินว่า adolescere แปลว่า “พัฒนาการสู่ความเจริญเติบโตพ้นจากความเป็นเด็ก”

ช่วงความเป็นวัยรุ่น (adolescent) คือประมาณอายุตั้งแต่ 12-18 ปี โดยประมาณอย่างหลวมๆตั้งแต่ 12-25 ปีแบ่งเป็น 3 ระยะ คือ ช่วงอายุ 12-15 ปี เป็นช่วงวัยแรกรุ่น , ช่วงอายุ 16-17 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนกลาง , ช่วงอายุ 18-25 ปี เป็นระยะวัยรุ่นตอนปลาย

### 2.3.2 ลักษณะทางด้านร่างกาย

การเปลี่ยนแปลงทางกายภายนอก เช่น ความสูง ผิวน้ำ รูปร่างหน้าตา

การเปลี่ยนแปลงภายในร่างกาย เช่น สมองพัฒนาเต็มที่ ฮอโมนเพศเริ่มทำงาน

### 2.3.3 ลักษณะทางจิตวิทยา

ความเปลี่ยนแปลงและความเจริญเติบโตทางร่างกายทั้งภายในภายนอกกระทบกระเทือนแบบแผนอารมณ์ของเด็กวัยแรกรุ่นและวัยรุ่น เด็กมีอารมณ์เปลี่ยนแปลงง่าย สับสน อ่อนไหว มีความเข้มของอารมณ์สูง ไม่นั่นคง ระดับความเข้มของอารมณ์แต่ละอย่างๆนั้นขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพดั้งเดิมของเด็ก ขึ้นอยู่กับตัวเราที่ทำให้เด็กเกิดอารมณ์ เด็กแต่ละคนเริ่มแสดงบุคลิกอารมณ์ประจำตัวให้ผู้อื่นทราบได้อย่างชัดเจนแล้ว เช่น อารมณ์ร้อน ขี้วิตกกังวล อ่อนไหวง่าย ฯลฯ มีความรู้สึกด้อยเด่นในแง่อะไร ฝ่ายตัวเด็กก็สามารถรู้และรับทราบได้ และจะยิ่งทวีขึ้นในระยะปลายวัยรุ่น ไม่ว่าจะอารมณ์ประเภทใดมักมีความรุนแรง อ่อนไหวง่ายเปลี่ยนแปลงง่าย ควบคุมอารมณ์ยังไม่สู้ดี ไม่ค่อยเข้าระดับพอดี บางครั้งพลุ่พล่าน บางครั้งเก็บกด บางครั้งมั่นใจสูง บางคราไม่แน่ใจ บุคคลต่างวัยจึงต้องใช้ความอดทนมาก เพื่อจะเข้าใจและสร้างสัมพันธ์กับพวกเขา

เด็กวัยรุ่นที่มีพัฒนาการในวัยที่ผ่านมาด้วยดี ปรับตัวได้ดี ก็ไม่จำเป็นต้องมีสภาพของอารมณ์ที่สับสน หรือถ้ามีก็เป็นช่วงสั้นและไม่รุนแรง

### สาเหตุของความสับสนทางอารมณ์

1. เป็นช่วงเปลี่ยนวัย เป็นระยะหัวเลี้ยวหัวต่อของชีวิต เป็นระยะที่เด็กเรียนทำบทบาทอย่างผู้ใหญ่ในด้านความประพฤติ ความปรารถนาในชีวิต ความรับผิดชอบ
2. ร่างกายเติบโตเป็นชายหนุ่มหญิงสาวเต็มที่การวางตัวอย่างถูกต้องนั้น กระทำไม่ได้ง่ายๆ ต้องอาศัยเวลาบ้างในระยะเวลาที่ปรับตัวไม่ได้ เด็กจึงมีความรู้สึกสับสนในใจเมื่อย่างเข้าสู่วัยรุ่น
3. เด็กจะต้องเลือกอาชีพเพื่อเตรียมตัวสำหรับประกอบอาชีพต่อไป ในระยะผู้ใหญ่ การเลือกอาชีพเป็นเรื่องที่สำคัญต่อชีวิตจิตใจ อารมณ์ ความต้องการของเด็ก

### 2.3.4 ลักษณะทางสังคม

อีริกสัน (Erikson, 1963) นักจิตวิทยาสังคมกล่าวถึงพัฒนาการของมนุษย์ในช่วงวัยรุ่น ว่าเป็นช่วงวัยที่สามารถหาเอกลักษณ์ของตนเองได้ และมีลักษณะของความปรารถนาที่จะเป็นเหมือนผู้หนึ่งผู้ใดในสังคมเด็กวัยนี้ จะเริ่มต้องการคนเข้าใจเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและความรู้สึก ต้องการแสดงให้พ่อแม่เห็นว่าเขาพึ่งพิงตนเองได้และ จะมีความรู้สึกที่ภาคภูมิใจในตนเอง

#### ลักษณะทางสังคมของวัยรุ่น

- มีความสนใจในเรื่องต่างๆน้อยลงแต่มองอย่างลึกซึ้งมากขึ้น
- มีการแสดงออกที่เหมาะสมตามเพศตามวัยมากขึ้น
- การคบเพื่อนจะเริ่มมีมาตรฐานตามวัฒนธรรมแบบผู้ใหญ่
- ยอมรับการเป็นสมาชิกของกลุ่มคณะตามค่านิยมและความสนใจในสิ่งเดียวกัน
- มีความคิดถึงเรื่องฐานะ ยศศักดิ์และตำแหน่งมากขึ้น
- มีกิจกรรมทางสังคมที่มีพิธีรีตรองมากขึ้น มีความรับผิดชอบในสังคมมากขึ้น
- มีการนัดพบเพื่อนต่างเพศบ่อยขึ้น

### 2.4 ผู้สูงอายุและวัยรุ่น

#### ช่องว่างระหว่างวัยระหว่างวัยรุ่นกับผู้สูงวัยกว่า

ช่วงวัยรุ่นเป็นช่วงซึ่งเด็กมักมีความรู้สึกว่าเขาในโลกของตัวเองซึ่งผู้ที่เป็นผู้ใหญ่กว่าเขาและเด็กกว่าเขาไม่เข้าใจ ดังนั้นวัยรุ่นจึงชอบรวมกลุ่มกับเพื่อนวัยเดียวกัน และรักผูกพันกับเพื่อนร่วมวัยลึกซึ้งยิ่งกว่าวัยอื่นๆ ในขณะเดียวกันก็ ห่างเหินทางความคิดเห็น เจตคติ รสนิยม ค่านิยม และพฤติกรรมอื่นๆ ไกลออกไปจากบุคคลวัยอื่น สาเหตุเพราะ

- ผู้สูงวัยกว่าปรับตัวไม่ทันกับความเจริญเติบโตของเด็กวัยรุ่น เคยมีวิธีการสัมพันธ์เช่นไรเมื่อเขายังเด็ก ก็ยังคงใช้วิธีเดิม ค่านิยม สภาพเศรษฐกิจสังคม ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี แบบแผนวัฒนธรรม ครอบครัวยุคที่ผู้ใหญ่ยังเป็นวัยรุ่น แตกต่างกับในปัจจุบัน
- ผู้ใหญ่เอามาตรฐานของความคิด ความสามารถ ประสบการณ์ ความรู้ของตนเป็นมาตรฐาน
- บรรยากาศในครอบครัวที่สมาชิกในบ้านมีความสัมพันธ์ต่อกันไม่ราบรื่น
- “สภาพความเป็นวัยรุ่น” เช่นความถือดี ความรักอิสระ การท้าทายอำนาจ การชอบลองประสบการณ์ ความสัมพันธ์ทางอารมณ์และความคิด ลักษณะเหล่านี้ บางทีก็ยังเป็นไปอย่างรุนแรง ไร้เหตุผล

## 2.5 ทฤษฎีโครงสร้างที่เกี่ยวข้อง

### 2.5.1 ทฤษฎีความผูกพัน (Attachment theory) หรือ ทฤษฎีความผูกพันทางอารมณ์

จอห์น โบวล์บี (John Bowlby) (1907-1990) นักจิตวิทยาชาวอังกฤษได้กล่าวไว้ว่าหลักสำคัญที่สุดของทฤษฎีก็คือว่า ทารกจำเป็นต้องสร้างความสัมพันธ์กับคนเลี้ยงหลักอย่างน้อยหนึ่งคนเพื่อให้เกิดพัฒนาการทางสังคมและทางอารมณ์ได้อย่างสำเร็จ โดยเฉพาะการเรียนรู้เพื่อควบคุมอารมณ์ตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ พ่อหรือคนอื่น ๆ มีโอกาสกลายเป็นผู้ผูกพันหลักถ้าให้การดูแลเด็กและปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่สมควรโดยมากที่สุด เมื่อมีคนดูแลที่ไวความรู้สึกและตอบสนองต่อเด็ก ทารกจะอาศัยคนดูแลเป็น "เสาหลัก" เมื่อสำรวจสิ่งแวดล้อม ควรจะเข้าใจว่า "แม้คนดูแลที่ไวความรู้สึกจะรู้ใจลูกก็ประมาณแค่ 50% เพราะการสื่อสารอาจจะไม่ลงรอยกัน ไม่สมกัน บางครั้งพ่อแม่ก็อาจรู้สึกเหนื่อยหรือสนใจเรื่องอื่นอยู่ มีโทรศัพท์ที่ต้องรับหรืออาหารเข้าที่จะต้องทำ กล่าวอีกอย่างก็คือ ปฏิสัมพันธ์ที่เข้ากันอาจเสียไปได้อย่างบ่อยครั้ง แต่ลักษณะของคนดูแลที่ไวความรู้สึกคนนั้นก็คือ ความเสียหายนั้นจะได้รับการบริหารหรือซ่อมแซม

### 2.5.2 ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic theory)

ซิกมุนด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) (1856-1939) แพทย์ชาวออสเตรียได้อธิบายว่า คนที่มีสุขภาพจิตดีคือคนที่สามารถผสมผสานเหตุการณ์ในอดีต ปัจจุบัน และ อนาคต เหตุการณ์ในอดีตของใครย่อมกำหนดชีวิตปัจจุบันของผู้คน ปัจจุบันที่ชื่นชมและทุกข์ยากคือภาพที่สะท้อนความเป็นไปในอดีต คนที่ดำรงสภาวะ "จิตปกติ" คือคนที่สามารถมองย้อนอดีตเพื่อเข้าใจปัจจุบันและเชื่อมโยงไปถึงในอนาคต

### 2.5.3 ทฤษฎีอัตถิภาวนิยม (Existentialism)

ซอเรน โอบีเย เคียร์เคกออร์ (Soren Aabye Kierkegaard) (1813-1855) นักปรัชญาชาวเดนมาร์กได้มีความเชื่อว่ามนุษย์ดำรงชีพอยู่ได้ด้วยเห็นความหมายของการมีชีวิต คนแต่ละคนต่างแสวงหาความหมายของชีวิตตามที่ตนเห็นดีเห็นงาม การย้อนคิดถึงอดีตเป็นวิธีหนึ่งที่ผู้สูงอายุประเมินคุณค่าหรือแสวงหาความหมายของการมีชีวิต ถ้าเห็นชีวิตที่ผ่านมาเต็มไปด้วยความหมายและคุณค่าจะทำให้เขามีขวัญดีในการเป็นผู้สูงอายุ

### บทที่ 3

#### การวิเคราะห์

##### แก่นเรื่อง (Theme)

“ การมองเห็นคุณค่าในตัวเองทำให้พบกับความสุข ”

##### โครงสร้างการเล่าเรื่อง (Plot)

เรื่องราวของ “กานต์” เด็กวัยรุ่นจากกรุงเทพฯ ที่กลับบ้านต่างจังหวัดเพื่อดูแลย่าในช่วงปิดเทอม ในช่วงเวลาปิดเทอมนั้นกานต์พบว่าหลังจากที่ปู่เสียชีวิตไป ย่าได้หางานอดิเรกทำคือการจัดดอกไม้กับชมรมผู้สูงอายุในหมู่บ้าน เพื่อนำไปส่งเป็นกำลังใจให้กับผู้ป่วยที่โรงพยาบาล ตลอดเวลาที่กานต์อยู่กับย่า เขาได้เห็นถึงสุขภาพจิตที่ดีของย่าที่ถึงแม้จะสูญเสียคนที่รักที่สุดไปแต่ย่าพยายามใช้ชีวิตให้มีความสุขที่สุดในช่วงบั้นปลายโดยที่ยังระลึกคนที่รักอยู่ สิ่งนี้ทำให้กานต์ได้เรียนรู้วิธีการที่ย่ารับมือกับช่วงวัยของตัวเอง และทำให้เขาได้กลับมาทบทวนเรื่องราวในอดีตและปัจจุบันของเขา

##### วิเคราะห์ตัวละคร

###### กานต์



##### ข้อมูลทางด้านกายภาพ

- เพศ ชาย อายุ 19 ปี รูปร่างสมส่วน สูงโปร่ง
- ท่าทางสุภาพอ่อนน้อม หน้าตามุ่งมั่น แววตาอบอุ่น
- เป็นคนสดใส มีมนุษยสัมพันธ์ดี ยิ้มแย้ม ร่าเริง
- การแต่งกายมักใส่เสื้อยืด กางเกงยีนส์ มีความสะอาดกสบาย

### ข้อมูลทางสังคม

- ชนชั้น ปานกลาง อาชีพ นักศึกษา กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์ เอกภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยรัฐบาล
- เป็นคนไทย นับถือศาสนาพุทธ
- ปกติอาศัยอยู่ในกรุงเทพฯ กับพ่อแม่ แต่ตอนเป็นเด็กพ่อแม่ทำงานยุ่ง จึงมาอาศัยอยู่กับปู่และย่าที่ชนบทในช่วงปิดเทอมอยู่เสมอ จึงสนิทสนมกับปู่และย่ามาก แต่เมื่อโตขึ้นก็ห่างเหินไป
- ปัจจุบันแยกตัวออกมาอาศัยอยู่หอพักแถวมหาวิทยาลัย

### ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา

- บุคลิกลักษณะทั่วไป เป็นคนจิตใจดี ชอบช่วยเหลือคนอื่น มีความอ่อนโยนอยู่ในตัว ไม่แข็งกระด้าง อ่อนน้อม เข้าใจความรู้สึกผู้อื่นได้ดี
- เป็นคนหัวไว ชอบเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา มักชอบลองทำสิ่งใหม่ เช่น ทำอาหารรับประทานเอง, ปลูกต้นไม้
- เป็นคนที่มีมุมมองโลกตามความเป็นจริง

### ย่าเพลิน



### ข้อมูลทางด้านกายภาพ

- เพศ หญิง อายุประมาณ 70 ปี รูปร่างท้วม มีน้ำมีนวล ผมสีดอกเลา
- เป็นคนมีมนุษยสัมพันธ์ดี ยิ้มแย้ม มีอารมณ์ขัน



- ร่างกายภายนอกยังคงดูแข็งแรงปกติ แต่ก็มีอาการปวดเมื่อย หรืออ่อนล้าตามร่างกายเมื่อต้องใช้แรงมาก หรือต้องเดินทางไกล
- แต่งกาย ใส่เสื้อผ้าลายดอกแบบสบายๆ กางเกงที่มีความทะมัดทะแมงเหมาะสมแก่การเคลื่อนไหว

### ข้อมูลทางสังคม

- ชนชั้นปานกลาง อาชีพ แม่บ้าน เป็นคนไทย นับถือศาสนาพุทธ
- สภาพครอบครัว ตอนนี้อาศัยอยู่กับลูกสาวหนึ่งคนที่หมู่บ้านแห่งหนึ่งในชนบทที่ตนมาตั้งรกรากอยู่กับสามีตั้งแต่ยังสาว สามีของเธอได้เสียชีวิตเมื่อ 3 ปีก่อน ส่วนลูกคนอื่นๆก็ไปทำงานอยู่ที่กรุงเทพฯ แต่จะมีลูกหลานแวะมาเยี่ยมเยียนตามโอกาส
- หลังจากที่สามีเสียชีวิตได้สัปดาห์เธอก็เข้าอบรมการจัดดอกไม้
- ปัจจุบันเธอมีงานอดิเรกคือจัดดอกไม้กับคนในหมู่บ้านเพื่อส่งไปยังโรงพยาบาลหรือสถานที่อื่นๆ
- เป็นที่รักและเป็นที่ยอมรับของคนในชุมชน มักมีคนเอาอาหารหรือผลไม้มาฝากอยู่อย่างสม่ำเสมอ

### ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา

- เป็นคนอ่อนโยนใส่ใจคนรอบข้าง เข้าใจความรู้สึกของคนรอบข้างได้เป็นอย่างดี
- เป็นผู้สูงอายุที่มีสุขภาพจิตดี ไม่อยากใช้ชีวิตไปโดยเปล่าประโยชน์ถึงจะอายุมากแล้ว จึงพยายามหากิจกรรมทำ คือ การจัดดอกไม้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น

กิ้ง



### ข้อมูลทางด้านกายภาพ

- เพศ หญิง อายุประมาณ 19 ปี รูปร่างสมส่วน หน้าตาธรรมดา มีแวตาสดใส ตัดผมสั้นเพื่อความคล่องแคล่วในการทำงาน

- เป็นคนอัยาศัยดี พุดเก่ง ยิ้มแย้มแจ่มใส
- การแต่งกายมักใส่เสื้อยืดแบบบ้านๆ กางเกงยีนส์ขาสั้นเพื่อความทะมัดทะแมง

### ข้อมูลทางสังคม

- ชนชั้นปานกลาง อาชีพเป็นนักศึกษาอยู่ที่มหาวิทยาลัยท้องถิ่นประจำจังหวัดและเป็นแม่ค้าร้านขายดอกไม้
- สภาพครอบครัว อาศัยอยู่ที่หมู่บ้านแห่งหนึ่งในชนบทมาตั้งแต่เกิด
- แม่เสีย ทำให้ต้องมาดูแลกิจการร้านดอกไม้เองพร้อมกับเรียนไปด้วยกัน
- ตอนเด็กเคยเล่นกับกานต์ ระหว่างที่ย่ากับกานต์มาที่ร้าน แต่พอโตก็ห่างเหินไป และย่าก็เริ่มไม่ค่อยมาที่ร้านแล้ว

### ข้อมูลทางด้านจิตวิทยา

- บุคลิกลักษณะทั่วไป เป็นคนมีน้ำใจ ใส่ใจคนรอบข้าง
- เป็นคนมีความขยันสูง จัดการเวลาในชีวิตประจำวันได้ค่อนข้างดี
- มีความเป็นผู้ใหญ่กว่าเด็กอายุเท่ากัน เพราะต้องทำงานช่วยที่บ้านมาตั้งแต่ยังเด็ก
- เป็นคนมีทัศนคติต่อชีวิตในด้านบวก เพราะได้รับคำสั่งสอนที่ดีมาจากแม่

## บทที่ 4

### กระบวนการสร้างสรรค์

#### 4.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์

จากการคลุกคลีกับผู้สูงอายุในครอบครัวและศึกษาเกี่ยวกับความสุขของการใช้ชีวิตในช่วงบั้นปลายของผู้สูงอายุ นั้นพบว่า มีผู้สูงอายุจำนวนมากที่เริ่มมองเห็นคุณค่าของตัวเองลดลงเรื่อยๆตามอายุที่เพิ่มมากขึ้น สาเหตุหลักนั้น มาจากร่างกายที่เสื่อมถอยลง การมีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบข้างที่ลดลง รวมไปถึงการสูญเสียคนที่รักไป เหล่านี้ทำให้ผู้จัดทำเกิดแรงบันดาลใจที่จะผลิตภาพยนตร์สั้นที่กำลังสื่อสารเกี่ยวกับการมองเห็นคุณค่าของชีวิตเพื่อเสนอมุมมองของผู้สูงอายุที่ใช้ชีวิตในช่วงบั้นปลายอย่างมีความสุขถึงแม้จะผ่านเรื่องราวมากมายตลอดช่วงชีวิต จุดประสงค์ในการผลิตครั้งนี้ ผู้จัดทำไม่เพียงแต่สื่อสารกับผู้สูงอายุเท่านั้น หากแต่บอกถึงทุกคนให้ตระหนักถึงชีวิตที่มีอายุขัยและการมองเห็นคุณค่าในตัวเอง

โดยภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้นำเสนอในรูปแบบของการก้าวข้ามพันวัย ( coming of age ) ซึ่งเป็นประเภทที่ตัวละครมักได้เรียนรู้ ทำความเข้าใจ และเติบโต ซึ่งในภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้เป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของผู้สูงอายุในช่วงบั้นปลาย ทางผู้จัดทำได้มองเห็นถึงความสำคัญในอนาคตเกี่ยวกับสังคมผู้สูงอายุ จึงมีความคิดเกี่ยวกับการส่งเสริมให้วัยรุ่นในปัจจุบันได้เรียนรู้และเข้าใจถึงเหตุและผลในการใช้ชีวิตในช่วงบั้นปลาย เพื่อการบอกถึงการเข้าใจถึงชีวิต รวมไปถึงการดูแลสุขภาพจิตใจของผู้สูงอายุในช่วงบั้นปลายในวิธีที่ถูกต้องเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาที่ถูกรับได้มากในปัจจุบัน เช่น การถูกละเลยของผู้สูงอายุจากญาติ หรือสุขภาพจิตใจของผู้สูงอายุที่เกิดจากความว้าเหว่หรือความเหงา

## 4.2 แนวคิดในการสร้างสรรค์

### การกำหนด Concept Image



จาก Theme ของเรื่อง “ การมองเห็นคุณค่าในตัวเองทำให้พบกับความสุข ” จาก Theme ทำให้นึกถึง การส่องแสงของพระอาทิตย์ เปรียบเสมือนการมองเห็นคุณค่าในตนเอง และสามารถส่งต่อให้กับผู้อื่นได้ จะเห็นได้ว่ารูปนั้นมีทั้งสีอ่อนและสีเข้ม สีอ่อนนั้นเปรียบเสมือนความสุขที่ส่งผ่าน ในส่วนของสีเข้มนั้นเปรียบเสมือนความทุกข์ ความเจ็บปวด ที่ความสุขนั้นจะแผ่ออกไปเรื่อยๆ

จึงทำให้เกิด Design Concept ความว่า “แสงสว่าง” เพื่อสื่อถึงการส่งต่อความสุข



Mood Board ในการออกแบบที่สื่อมาจาก Concept Design คำว่า “แสงสว่าง”

## 4.3 ขั้นตอนในการสร้างสรรค์

### 4.3.1 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้กำกับภาพยนตร์

การพัฒนารูปแบบภาพยนตร์จากแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เป็นเส้นเรื่องและโครงสร้างการเล่าเรื่อง จะได้โครงสร้างดังนี้

#### Set up

ผู้จัดทำเลือกที่จะเล่าเรื่องราวการปรากฏตัวของ “กานต์” ตัวเอกของเรื่องโดยผ่านการเดินทางเพื่อเล่าให้ผู้ชมได้เข้าใจว่ากานต์เดินทางมาจากที่อื่น รวมไปถึงช่วงที่กานต์และย่าได้พบกันที่บริเวณหน้าบ้านเพื่อเล่าถึงความสัมพันธ์ของกานต์และย่าเพลิน

#### Character development

ผู้จัดทำได้เลือกช่วงเวลาหลังจากการเล่าที่มาของตัวละคร เล่าการพัฒนาของตัวละครผ่านชีวิตประจำวันของย่าที่ทำงานประจำแต่เริ่มมีการพัฒนาความสัมพันธ์กับหลานที่เริ่มเข้ามาเรียนรู้การใช้ชีวิตช่วงบั้นปลายของย่าเพลิน

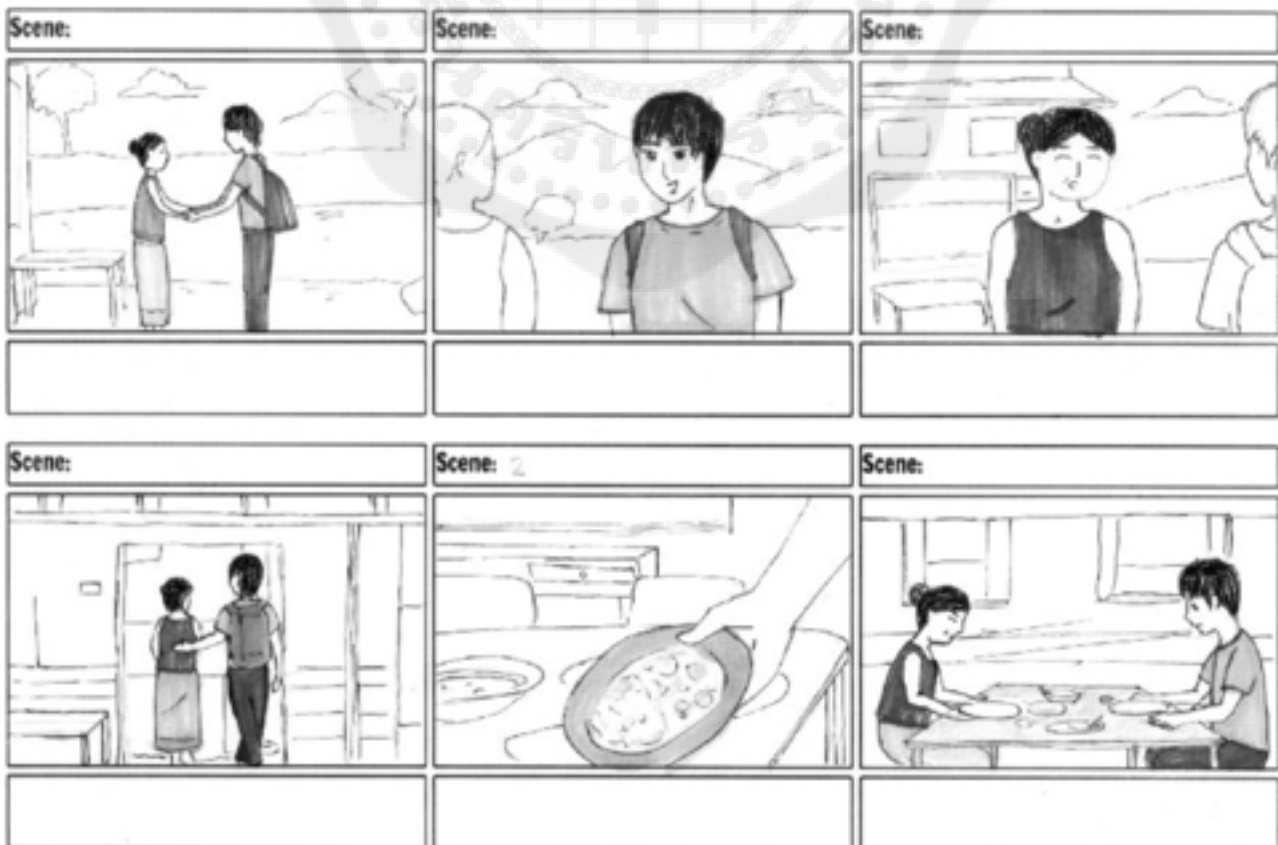
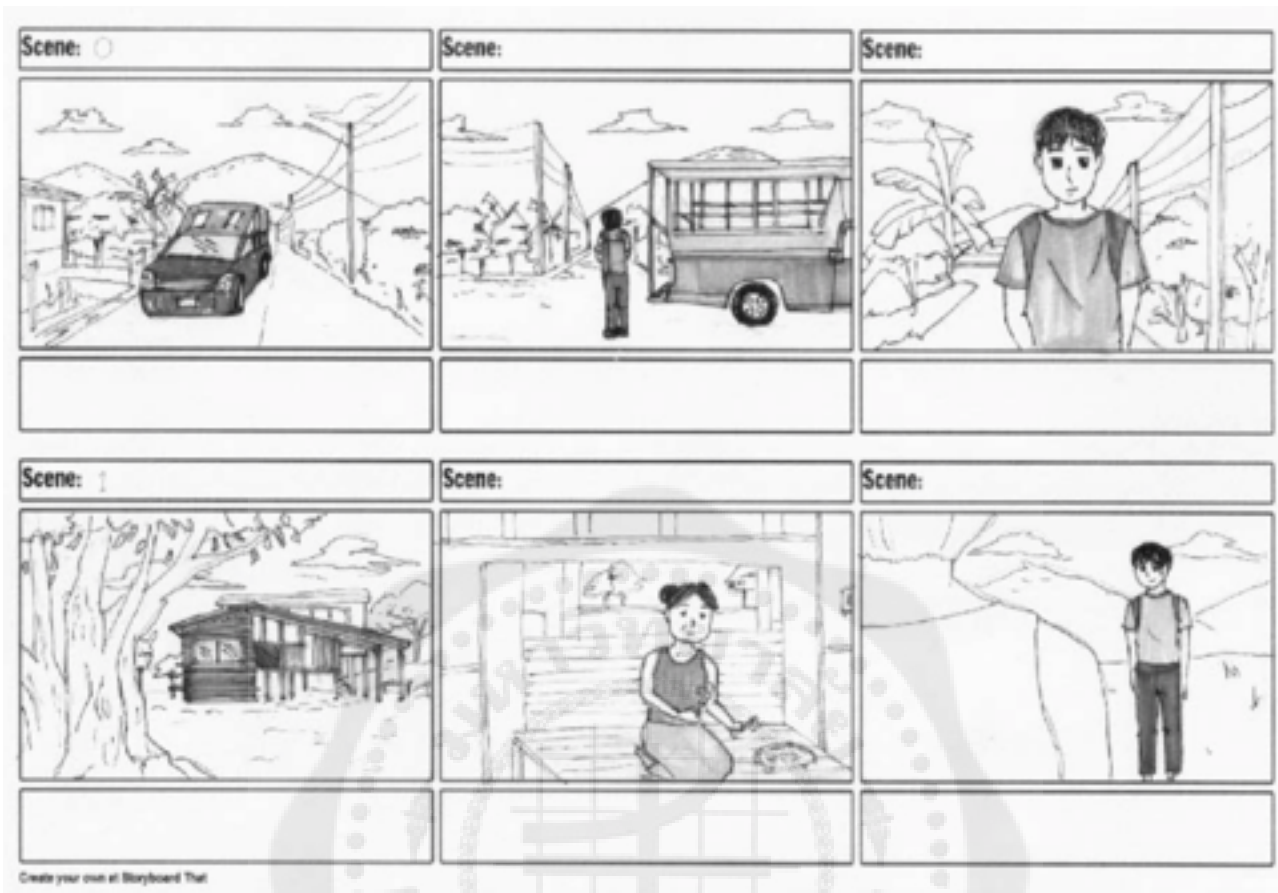
#### Climax

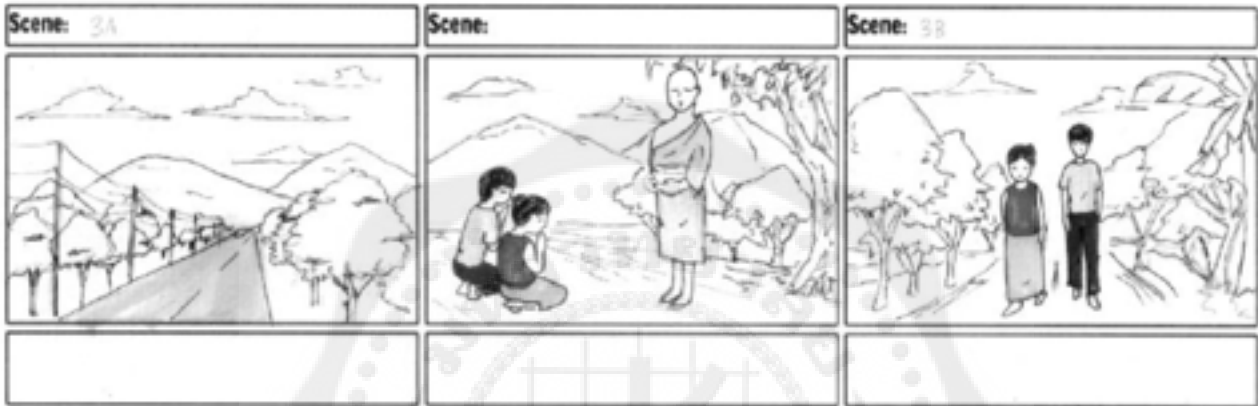
ผู้จัดทำเลือกเหตุการณ์การไปที่เจดีย์เก็บกระดูกของปู่เป็นจุดสูงสุดของเรื่อง ซึ่งเป็นผลมาจากการเพิ่มของอารมณ์ภายในของตัวละครที่พุดคุยถึงความสัมพันธ์ในวัยเด็กของกานต์ที่เคยอาศัยอยู่กับปู่และย่า เหตุการณ์ครั้งนี้จึงส่งผลกระทบต่อทั้งสองตัวละครในแง่ของความคิดถึง และการพาทั้งสองตัวละครกลับไปคิดถึงเรื่องราวในอดีต

#### Resolution (Epilogue)

หลังจากการเล่าเรื่องราวการใช้ชีวิตและเล่าความสัมพันธ์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีตระหว่างปู่กับย่าและกานต์ ช่วงสุดท้ายของเรื่อง ผู้จัดทำเลือกที่จะเล่าเหตุการณ์การบอกลาระหว่างย่าเพลินกับกานต์ รวมไปถึงเหตุการณ์เมื่อเวลาผ่านไปกานต์อ่านคำบอกลาครั้งสุดท้ายในงานศพของย่าเพลิน

### 4.3.1.2 การเรียงลำดับเรื่องราวของภาพยนตร์ด้วยภาพ (Storyboard)





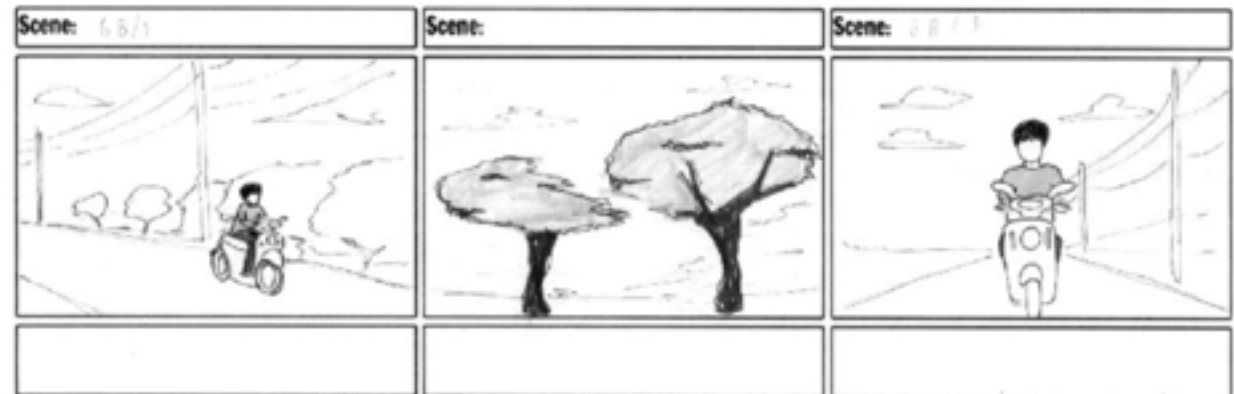
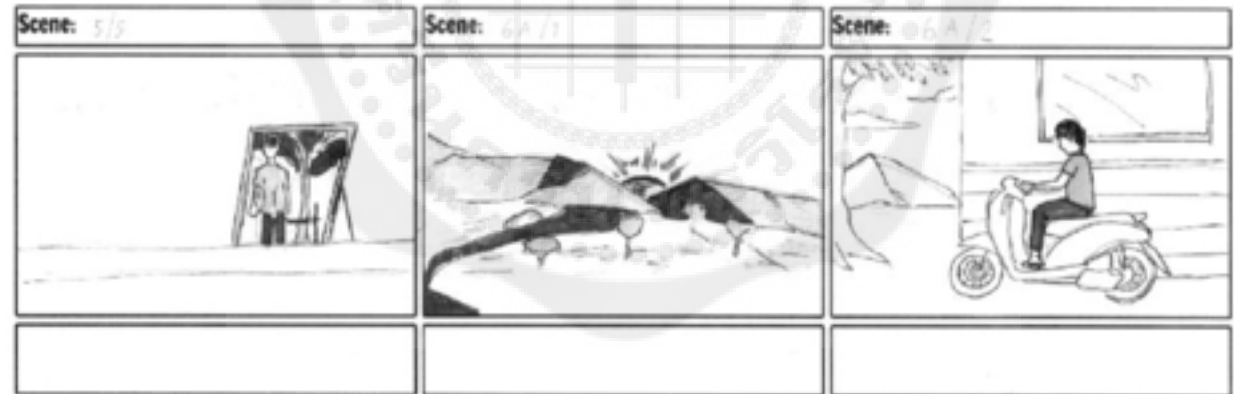
Create your own at storyboard That



Create your own at storyboard That

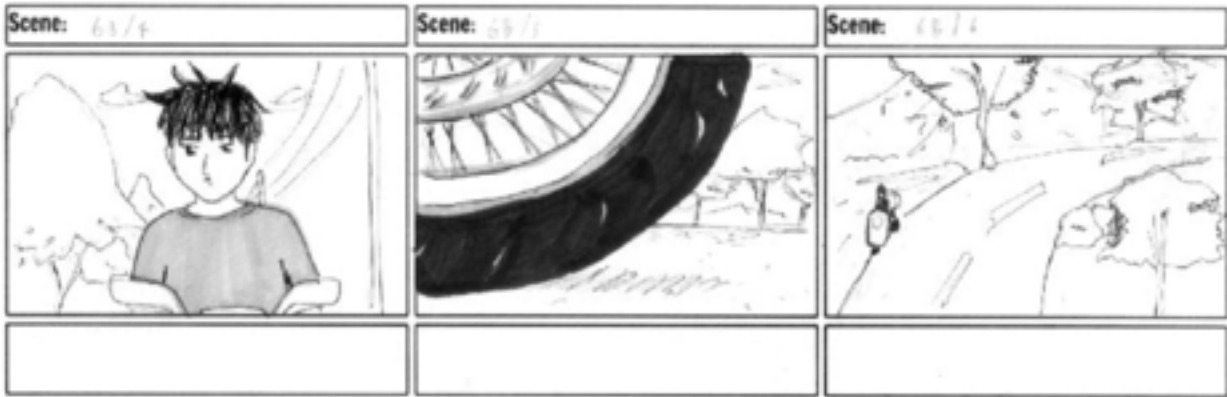


Create your own at Storyboard That

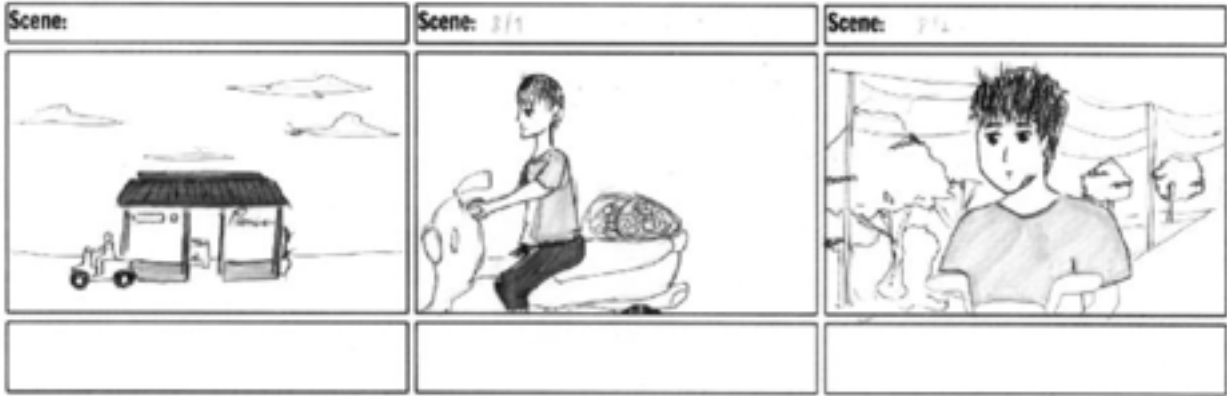


Create your own at Storyboard That





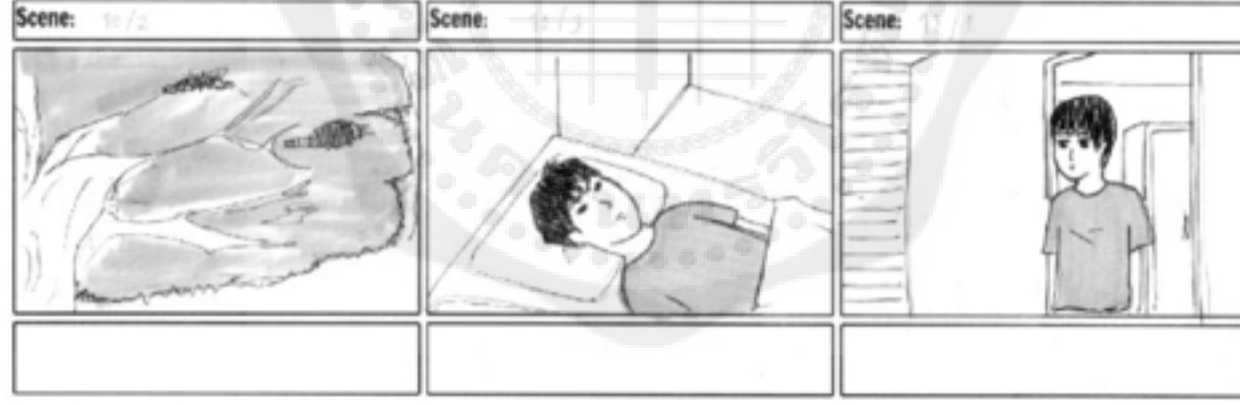
Create your own at Storyboard That



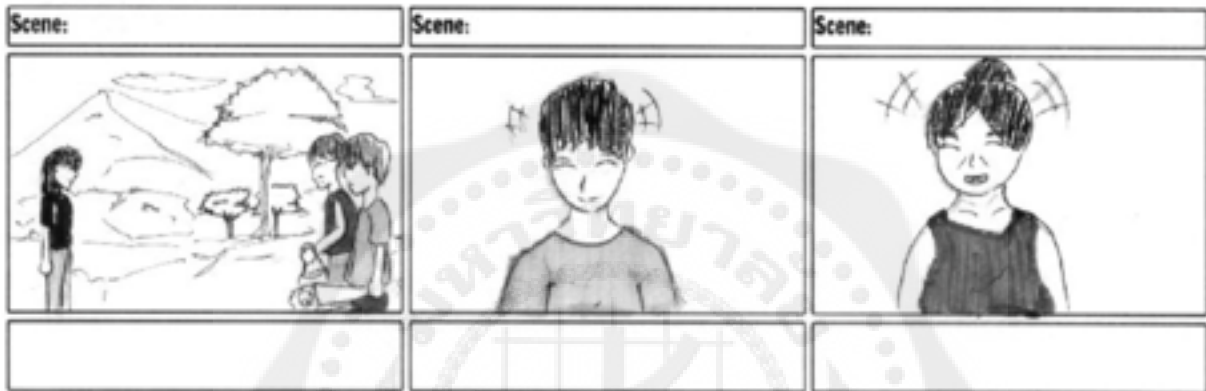
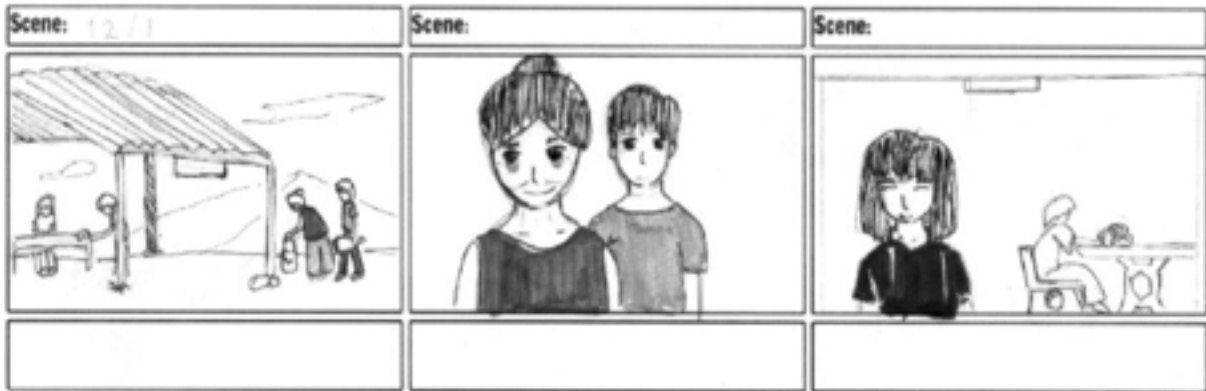
Create your own at Storyboard That



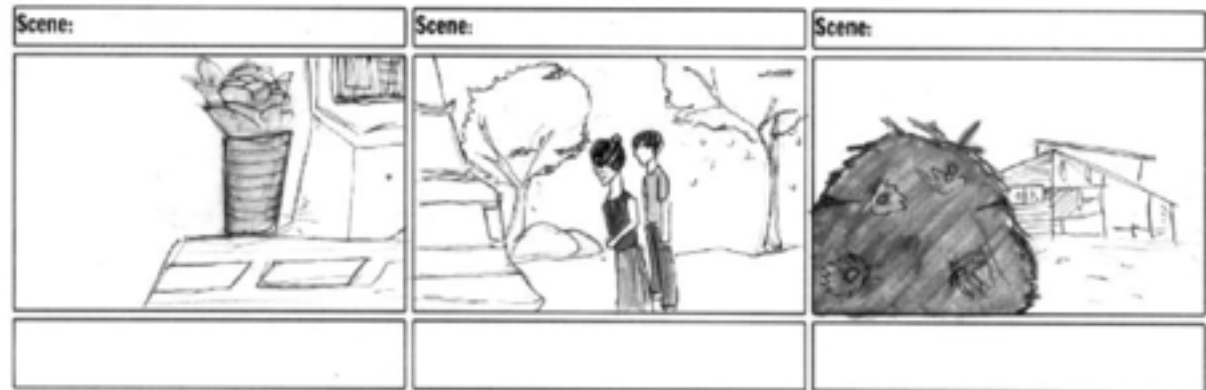
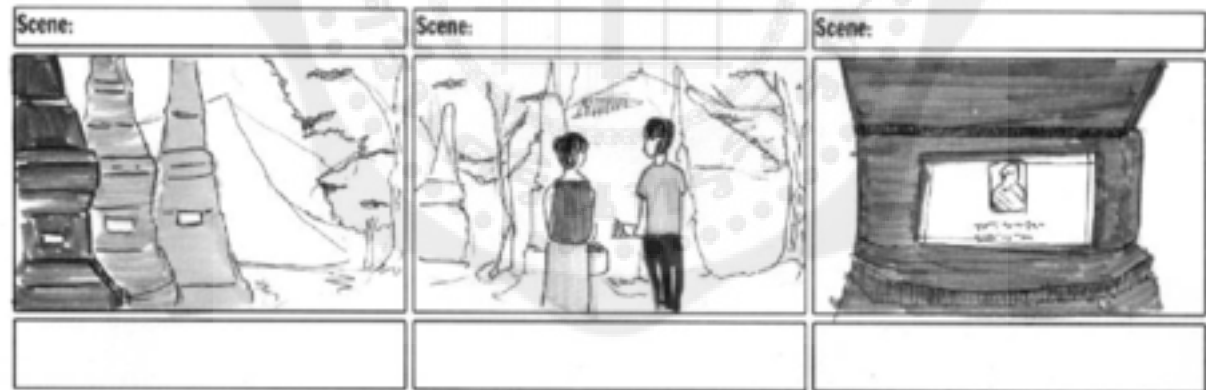
Create your own at Storyboard That






Create your own at Storyboard That






Create your own at Storyboard That


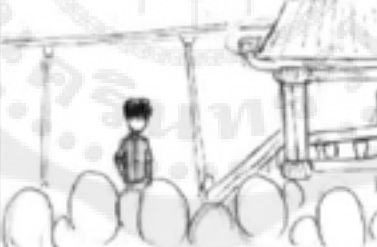



Create your own at Storyboard That

Scene:	Scene:	Scene:
		
<p>Hand holding object</p>		

Scene:	Scene:	Scene:
		

Create your own at storyboard that

Scene:	Scene:	Scene:
		

Scene:	Scene:	Scene:
		

Create your own at storyboard that

#### 4.3.2. กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้คัดเลือกนักแสดงและผู้ฝึกสอนการแสดง

##### 4.3.2.1. รูปแบบการแสดงที่มาใช้ในภาพยนตร์

นำการแสดงประเภท Realism หรือสไตล์การแสดงที่สมจริงเป็นธรรมชาติ โดยนำหลักของ Konstantin Stanislavski (1863-1938) นักการละครและผู้กำกับชาวรัสเซีย ผู้คิดหลักการแสดงที่เรียกว่าความจริงภายใน (Inner realism) โดยมุ่งเน้นการแสดงออกที่เหมือนจริง ให้นักแสดงเข้าถึงตัวละคร รู้ถึงความต้องการของตัวละคร แสดงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครออกมาได้อย่างเป็นธรรมชาติ

##### 4.3.2.2. การคัดเลือกนักแสดง

ในขั้นตอนการคัดเลือกนักแสดง ผู้คัดเลือกนักแสดงจะต้องทำงานกับผู้กำกับ โดยการวางตัวละครที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อออกมา ทั้งรูปร่าง บุคลิกภายนอกและปัจจัยอื่นๆให้ออกมาอย่างชัดเจน โดยกระบวนการคัดเลือกนักแสดงมีดังนี้ เริ่มจากการค้นหานักแสดงจากการประกาศผ่านทางอินเทอร์เน็ตหรือติดต่อไปยังโมเดลลิ่งต่างๆให้ ผู้สนใจเข้ามาสมัครคัดเลือกนักแสดงและจากการค้นหานักแสดงในเอกภพยนตร์หรือคนใกล้ตัวที่มีลักษณะนิสัยตรงตามคาเรกเตอร์มาทำการคัดเลือกนักแสดง

#### การคัดเลือกนักแสดงบท กานต์

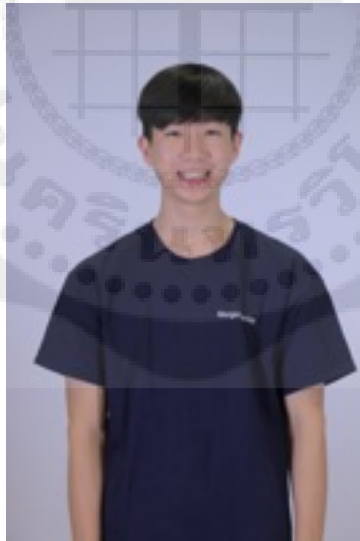
##### วิธีคัดเลือก

1. เริ่มต้นด้วยการพูดคุย เพื่อให้ผู้มาคัดเลือกรู้สึกผ่อนคลายกับทีมงาน
2. ตั้งคำถามและสัมภาษณ์ผู้มาคัดเลือก คำถามเกี่ยวกับครอบครัวของผู้มาคัดเลือก เช่น ความสนิทกับญาติผู้ใหญ่ ความทรงจำที่ดีเกี่ยวกับคนในครอบครัว เป็นต้น
3. จำลองสถานการณ์ พูดคุยกับผู้สูงอายุ โดยให้ผู้มาคัดเลือกแสดงเล่นฉากรับประทานอาหารเย็นกับย่า หลังจากกลับมาต่างจังหวัดและพบยาที่ไม่ได้เจอกันมานาน เพื่อให้มองเห็นถึงความเข้าใจผู้สูงอายุจากนักแสดง ความสดใสและความใส่ใจเมื่ออยู่กับย่า
4. เลือกบทที่แสดงให้เห็นถึงอารมณ์ของการโศกเศร้า โดยให้ผู้มาคัดเลือกแสดงเล่นบทฉากกล่าวงานวันฌาปนกิจศพย่า เพื่อให้มองเห็นถึงการแสดงออกทางสายตา ความจมลึกของอารมณ์ในฉากนั้น

## ผู้รับการคัดเลือกและผ่านเข้ารอบนักแสดง



หลังจากนั้นทีมงานได้พิจารณาลักษณะทางกายภาพ ตรงกับที่วิเคราะห์ในเบื้องต้น รวมไปถึงทักษะการแสดงของผู้มาคัดเลือกแต่ละคนที่แตกต่างกันไปในแต่ละปัจจัย อีกทั้งได้เข้าไปทำการพูดคุยและปรึกษาณาอาจารย์ จึงสรุปการคัดเลือกนักแสดงผู้ที่มารับบท คือ นาย รติศ บัวเอี่ยม



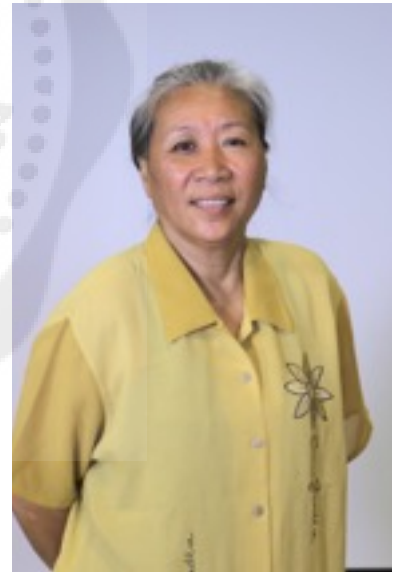
เหตุผลที่เลือกเพราะนักแสดงมีลักษณะภายนอก บุคลิก ตรงกับการวิเคราะห์ตัวละครมากที่สุด และทักษะการแสดงที่มีการดึงดูออกมาทางสายตาดูนักแสดงทั้งความใสซื่อและแววตาสดใส จึงทำให้ทีมงานเลือก นายรติศ บัวเอี่ยม รับบท กานต์

## การคัดเลือกนักแสดงบทย่าเพลิน

### วิธีคัดเลือก

1. เริ่มต้นด้วยการพูดคุย เพื่อให้ผู้มาคัดเลือกรู้สึกผ่อนคลายกับทีมงาน
2. ตั้งคำถามและสัมภาษณ์ผู้มาคัดเลือก คำถามเกี่ยวกับครอบครัวของผู้มาคัดเลือก เช่น ความสนิทกับลูกหลาน ความทรงจำที่ดีเกี่ยวกับคนในครอบครัว เป็นต้น และคำถามเกี่ยวกับงานอดิเรกในเวลาว่าง หรือกิจกรรมจิตอาสาที่มีความต้องการอยากเข้าร่วม
3. จำลองสถานการณ์ พูดคุยกับหลาน ผู้สูงอายุ โดยให้ผู้มาคัดเลือกแสดงเล่นฉากรับประทานอาหารเย็นกับหลานหลังจากที่หลานไม่ได้เจอกันมานานกลับมาต่างจังหวัด เพื่อให้มองเห็นถึงความสัมพันธ์ของย่าที่มีต่อหลาน การถามไถ่ ความเป็นห่วง คิดถึงของย่าที่มีต่อหลาน
4. เลือกบทให้ผู้มาคัดเลือกแสดงเล่นบทฉากจัดดอกไม้พร้อมกับพูดคุยกับหลาน เพื่อให้มองเห็นถึงทักษะท่าทางการจัดดอกไม้ และทักษะการแสดงที่แสดงออกถึงความคิดถึงปู่ที่จากไป ความเข้าใจถึงความสูญเสีย และความเข้าใจในตัวหลาน

### ผู้รับการคัดเลือกและผ่านเข้ารอบนักแสดง



หลังจากนั้นทีมงานได้พิจารณาลักษณะทางกายภาพ ตรงกับที่วิเคราะห์ในเบื้องต้น รวมไปถึงทักษะการแสดงของผู้มาคัดเลือกแต่ละคนที่แตกต่างกันไปในแต่ละปัจจัย อีกทั้งได้เข้าไปทำการพูดคุยและปรึกษาคณาจารย์ จึงสรุปการคัดเลือกนักแสดงผู้มารับบท คือ นาง สุวิญญา กังสตาลย์



เหตุผลที่เลือกเพราะนักแสดงมีลักษณะภายนอก บุคลิก ตรงกับการวิเคราะห์ตัวละครมากที่สุด และทักษะการแสดงที่มีอบอุ่นออกมาทางสายตา น้ำเสียงได้เป็นอย่างดีเหมาะสมกับบทบาท จึงทำให้ทีมงานเลือก นาง สุวิญญา กังสดาลย์ รับบท ย่าเพลิน

#### การคัดเลือกนักแสดงบท กิ่ง

##### วิธีคัดเลือก

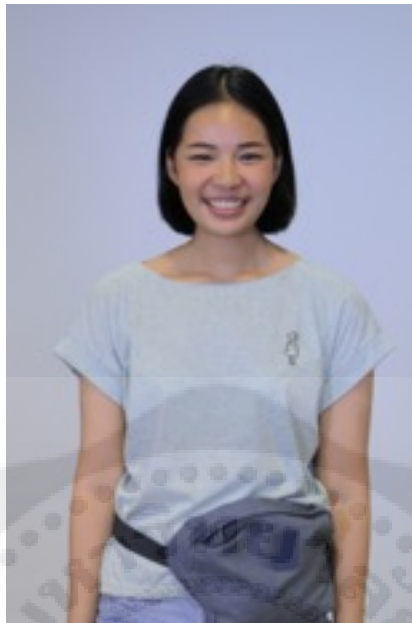
1. เริ่มต้นด้วยการพูดคุย เพื่อให้ผู้มาคัดเลือกรู้สึกผ่อนคลายกับทีมงาน
2. จำลองสถานการณ์ พบเจอและพูดคุยกับเพื่อนสนิทวัยเด็กที่ไม่ได้พบเจอกันมานาน เพื่อให้มองเห็นถึงรูปลักษณ์และบุคลิกภายนอกที่เข้ากับบทบาทแม่ค้าร้านขายดอกไม้ และมองให้มองเห็นถึงทักษะการแสดงขั้นพื้นฐานและการแสดงที่แสดงออกถึงความสดใสในตัวเองอย่างพอดี

#### ผู้รับการคัดเลือกและผ่านเข้ารอบนักแสดง





หลังจากนั้นทีมงานได้พิจารณาลักษณะทางกายภาพ ตรงกับที่วิเคราะห์ในเบื้องต้น รวมไปถึงทักษะการแสดงของผู้ที่เข้าคัดเลือกแต่ละคนที่แตกต่างกันไปในแต่ละปัจจัย อีกทั้งได้เข้าไปทำการพูดคุยและปรึกษาคณาจารย์จึงสรุปการคัดเลือกนักแสดงผู้ที่มารับบท คือ นางสาว ศิริภัสสร ศรีประเสริฐ



เหตุผลที่เลือกเพราะนักแสดงมีลักษณะภายนอก บุคลิก ตรงกับการวิเคราะห์ตัวละคร และทักษะการแสดงที่แสดงออกมาได้อย่างพอดี ทั้งทางสายตาและน้ำเสียง จึงทำให้ทีมงานเลือก นางสาว ศิริภัสสร ศรีประเสริฐ รับบท กิ่ง

#### 4.3.2.3. การวางแผนทำงานกับนักแสดง

แบ่งเป็นดังนี้

1. อธิบายเรื่องราวให้นักแสดงเข้าใจโดยละเอียด พร้อมบอกบริบทของชีวิตตัวละคร เพื่อให้นักแสดงเข้าใจคาแรคเตอร์และรับรู้ถึงความต้องการของตัวละคร
2. ให้นักแสดงเข้าได้ร่วมการ workshop ด้วย เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ลดอาการเกร็งเมื่อแสดงเข้าร่วมฉากกันของสองตัวละคร เกิดความเชื่อถึงความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องได้
3. ทำการ workshop ในกิจกรรมที่สร้างเสริมจินตนาการให้กับนักแสดง เพื่อให้นักแสดงสามารถจินตนาการถึงความนึกคิด อารมณ์ หรือสภาวะของตัวละครได้ และเพื่อให้นักแสดงสามารถจินตนาการถึงเหตุการณ์ที่เป็นจุดร่วมระหว่างชีวิตจริงของนักแสดงและชีวิตของตัวละคร
4. ทำการ workshop ในกิจกรรมที่ให้นักแสดงเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครในแต่ละฉากอย่างลึกซึ้ง
5. ฝึกฝนเรื่องการพูด การออกเสียง สำเนียง เพื่อให้การออกเสียงของนักแสดงชัดขึ้น

## กระบวนการ Workshop มีดังนี้

### Workshop day 1

#### ตัวละคร กานต์

- ให้นักแสดงบอกถึงข้อดีและข้อที่อยากปรับปรุงของตัวเอง
- ฝึกการแบ่งจังหวะซ้ำเร็วให้ชัดเจน
- ฝึกการจับจุดโฟกัสให้ชัดและคม
- ฝึกการจับสังเกตทั้งตัวเองและรอบข้างให้ทัน
- เล่นกิจกรรมนับเลข 1-100 ให้นักแสดงฝึกสมาธิ
- เล่นกิจกรรมด้านอารมณ์เพื่อให้นักแสดงหลุดออกจากกรอบของตัวเอง เช่น กลัว หัวเราะ นำสงสาร เป็นต้น
- เล่นกิจกรรมนับเลขเซอร์ไพรส์ตัวเอง เพื่อให้นักแสดงหลุดออกจากกรอบของตัวเอง
- ฝึกฝนการพูดคำแต่ละคำที่มีอักษร ย / ร / ล
- ฝึกฝนการพูดโดยเอานิ้วมือสอดเข้าไปในปาก พร้อมกับอ่านบท เพื่อให้นักแสดงพูดได้ชัดขึ้น
- ฝึกฝนการพูดเรื่องระดับของเสียง
- เล่นกิจกรรมส่งพลังเสียงไปยังอีกคน



### Workshop day 2

#### ตัวละคร กานต์

- ฝึกการจับจุดโฟกัสให้นักแสดงมีสมาธิ
- เล่นกิจกรรมให้นักแสดงแสดงท่าที และไล่ระดับการแสดงออกจากน้อยขึ้นไปเรื่อยๆ เพื่อให้นักแสดงสลัดอาการเกร็งออก และเป็นสร้างเสริมจินตนาการให้นักแสดง ว่านักแสดงจะแสดงท่าทีให้มากขึ้นไปอีกได้อย่างไร
- เล่นกิจกรรมให้นักแสดงหลุดออกจากกรอบของตนเองและฝึกการสร้างจินตนาการ โดยให้นักแสดงทำท่าทางที่นักแสดงคิดว่าตลกและเซอร์ไพรส์คนดู

- เล่นกิจกรรมฝึกฝนด้าน Improvisation หรือการแสดงโดยไม่มีบท และฝึกด้านการแก้ปัญหา การใช้จินตนาการเพื่อหาทางในแต่ละอุปสรรค โดยกิจกรรมจะให้นักแสดงได้แสดงตามโจทย์ที่จะให้เรื่อยๆ และจะมีอุปสรรคเกิดขึ้น เพื่อให้นักแสดงแก้ไขปัญหา
- เล่นกิจกรรมให้นักแสดงหลับตาและจินตนาการถึงมะม่วง เพื่อฝึกฝนด้านจินตนาการกับนักแสดง
- เล่นกิจกรรมให้นักแสดงหลับตาแล้วจินตนาการถึงเหตุการณ์ในอดีต เพื่อฝึกการจินตนาการและดึงอารมณ์ออกมาใช้ในการแสดง
- เล่นกิจกรรมให้นักแสดงเล่าเรื่องน่าสงสาร เพื่อฝึกให้นักแสดงรับรู้เสน่ห์ของตัวเอง
- เล่นกิจกรรมผ่อนคลายความเครียด และสร้างเสริมสมาธิให้กับนักแสดง เช่น กิจกรรมสับมือเรียกชื่อ เกมยิงปืน ลงชิงบอลล่องหน
- ฝึกฝนการพูดคำแต่ละคำที่มีอักษร ย / ร / ล
- วางคาแรคเตอร์และให้นักแสดง แสดงกับสถานการณ์จำลองที่มีโจทย์แตกต่างกัน

### Workshop day 3

#### ตัวละคร กานต์ , ย่าเพลิน

- อ่านบทร่วมกัน
- ทำความเข้าใจถึงคาแรคเตอร์และความสัมพันธ์ของตัวละครสองตัวนี้
- ให้นักแสดงทั้งสองได้พูดคุยกัน
- ให้นักแสดงบทกานต์ คอยดูแลนักแสดงบทย่าเพลินตลอดเวลาที่อยู่ด้วยกัน
- ฝึกฝนการพูดในแต่ละประโยคของบทให้เป็นธรรมชาติ
- ให้คาแรคเตอร์ควรมีคุณค่าแก่นักแสดง และให้แต่ละคนรู้เสน่ห์ของตนเอง



## ตัวละคร กานต์

- ฝึกการจับจุดโฟกัสให้นักแสดงมีสมาธิ โดยให้นักแสดงพูดว่า “สวัสดีครับ” ไล่ระดับจากช้าไปเร็ว หรือเร็วไปช้า
- เล่นกิจกรรมกระดุกสันหลัง ให้นักแสดงรับรู้ถึงพลังของตนเองจากข้างใน และสามารถปรับเปลี่ยนพลังงานในการแสดงออกมาได้
- ฝึกฝนเรื่องการเปลี่ยนอารมณ์ ให้ปรับที่ความหมาย / โฟกัส / กายภาพหรือเสียง
- ฝึกฝนการแสดงออกทางคาแรคเตอร์ เช่น โฟกัส กายภาพ หน้าตา และน้ำเสียง
- นำเอาคาแรคเตอร์ที่ให้นักแสดงผสมกับอารมณ์แต่ละโจทย์ มาทำให้คนดูรู้สึกสงสาร / สนุก / หัวเราะ

## Workshop day 4

### ตัวละคร กานต์ , กิ่ง

- ฝึกการจับจุดโฟกัสให้นักแสดงมีสมาธิ
- เล่นกิจกรรมละลายพฤติกรรม เช่นเล่าเรื่องภาษาเอเลียนให้กันฟัง และกิจกรรมกระจก
- เล่นกิจกรรมฝึกฝนด้าน Improvisation หรือการแสดงโดยไม่มีบทด้วยกัน เริ่มต้นจากให้นักแสดงทั้งสองคนนับเลขที่ต่างกันพร้อมกัน แล้วก็ให้นักแสดงเริ่มสร้างสถานการณ์กันขึ้นมาด้วยกัน
- เล่นกิจกรรมมองตาไม่ให้หลุดโฟกัส
- เล่นกิจกรรมให้นักแสดงบอกความรู้สึกผ่านข้างในส่งไปหากัน
- อธิบายคาแรคเตอร์ให้กับบทกิ่ง



## Workshop day 5

### ตัวละคร กานต์

- ฝึกการจับจุดโฟกัสให้นักแสดงมีสมาธิ โดยให้นักแสดงพูดว่า “สวัสดีครับ ผมชื่อกานต์” ไล่ระดับจากช้าไปเร็ว หรือเร็วไปช้า
- เล่นกิจกรรมสร้างเสริมจินตนาการ แสดงออกมาเป็นท่าทาง ใหญ่ไปเล็ก หรือเล็กไปใหญ่

- เข้าคาแรคเตอร์พร้อมภูมิหลังของตัวละครให้แน่นและครบถ้วน
- ให้นักแสดงตีความหมาย ความต้องการและอารมณ์ของทุกฉาก
- ลองฝึกเล่นบางฉากจากบทภาพยนตร์
- ฝึกฝนการพูดคำแต่ละคำที่มีอักษร ล
- ฝึกฝนและปรับอาการยิ้มเวลาพูด

### การพัฒนาการแสดงของการแสดง

#### Workshop day 1

#### พัฒนาการและปัญหาที่พบ

##### ตัวละคร กานต์

- มีความตั้งใจดีมาก
- เข้าใจกิจกรรมได้อย่างรวดเร็ว
- ความหลุดออกจากกรอบยังทำได้ไม่ดีมากนัก มีความกังวลเกิดขึ้นอยู่
- อารมณ์ที่แสดงออกมายังทำได้น้อย
- นักแสดงมีสมาธิดี
- ยังคงต้องหาเสน่ห์ของนักแสดงเพิ่มขึ้นอีก
- นักแสดงมีความคิดมาก พูดน้อย ไม่ค่อยแสดงความรู้สึกออกมา
- นักแสดงจับความรู้สึกตัวเองยังไม่ค่อยได้
- คำพูดชัดขึ้น แต่ก็ยังต้องฝึกซ้อมนักแสดงขึ้นอีก

#### Workshop day 2

#### พัฒนาการและปัญหาที่พบ

##### ตัวละคร กานต์

- สมาธิและความตั้งใจดีเหมือนเดิม
- เข้าใจจินตนาการชัดเจน
- กิจกรรมหลับตาแล้วจินตนาการถึงเหตุการณ์ในอดีต นักแสดงทำได้ค่อนข้างดี
- การแสดงของอารมณ์อยู่ในจุดที่น่าพอใจเมื่อช่วงหลังที่นักแสดงเริ่มเข้าใจความจริง
- การพูดดีขึ้น
- นักแสดงเริ่มหลุดออกจากกรอบของตัวเอง
- นักแสดงเข้าถึงคาแรคเตอร์ได้ระดับปานกลาง ดังนี้  
ร่างกาย : เดินยืดอกมั่นใจ แต่เมื่อไปสถานที่ใหม่จะมีการเกร็งเกิดขึ้นบ้าง  
อารมณ์ ความรู้สึกจากข้างใน : เก็บความรู้สึก อารมณ์ไว้ข้างในใจ แต่ภายนอกดูสดใส

การพูด : พูดชัด เล่าเรื่องเก่ง

ดวงตา : ดวงตาเปิดกว้าง เพ่งมองอย่างมั่นใจ

พลังงาน : พลังงานต้องสูงขึ้น มีจังหวะในตัวเองที่เร็วขึ้น

- นักแสดงต้องอยู่กับคาแรคเตอร์ที่ได้รับให้นานขึ้น
- นักแสดงมีความยืดหยุ่นและเปิดใจมากขึ้น

### Workshop day 3

#### พัฒนาการและปัญหาที่พบ

##### ตัวละคร กานต์ , ย่าเพลิน

- นักแสดงบทบาทเพลินยังต้องปรับเรื่องระดับความสุขของการพูดที่ในบทให้เป็นชาวบ้านธรรมดา มากกว่านี้
- ทั้งคู่ยังสนิทกันได้อีก
- นักแสดงบทบาทเพลินเข้าใจบริบทตัวละครได้เป็นอย่างดี
- นักแสดงทั้งคู่มีความตั้งใจดี

##### ตัวละคร กานต์

- การแสดงให้ตรงกับคาแรคเตอร์ได้ดีขึ้น แต่ยังคงติดเรื่องความเร็วของกายภาพกับการพูด
- บางทีนักแสดงยังหลุดความเป็นตัวเองออกมา
- หลุดออกจากกรอบของตัวเองได้มากขึ้น
- นักแสดงคติน้อยลง มีความสนุกและสดใสมากขึ้น
- เปลี่ยนอารมณ์ได้ดีขึ้น
- คำพูดชัดขึ้น แต่ก็ยังต้องฝึกซ้อมนักแสดงขึ้นอีก
- นักแสดงเริ่มมีเสน่ห์มากขึ้น

### Workshop day 4

#### พัฒนาการและปัญหาที่พบ

##### ตัวละคร กานต์ , กิ่ง

- นักแสดงบทกิ่งยังไม่ค่อยมีสมาธิ
- การ Improvisation เข้าคู่กันของนักแสดงทั้งสองคนไปได้ด้วยดี
- นักแสดงทั้งสองคน เมื่ออยู่ด้วยกันแล้วส่งอารมณ์ได้ดี

## Workshop day 5

### พัฒนาการและปัญหาที่พบ

#### ตัวละคร กานต์

- นักแสดงเข้าใจเรื่องราวของตัวละครได้เป็นอย่างดี
- นักแสดงต้องฝึกการพูดเพิ่ม และอาการยิ้มเวลาพูด
- นักแสดงต้องทบทวนอารมณ์ของตัวละครอีก
- นักแสดงต้องสร้างความคุ้นชินกับตัวละครก่อนถ่ายทำให้มากขึ้น
- นักแสดงต้องทบทวนการเดิน การขยับร่างกาย

### 4.3.3 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้อำนวยการสร้าง

#### 4.3.3.1 แผนการทำงานกับฝ่ายงานต่างๆ

##### การทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพยนตร์และผู้ฝึกสอนการแสดง

ประชุมหารือกับผู้กำกับเกี่ยวกับลักษณะของตัวละคร แล้วจึงทำการประกาศหานักแสดงที่มีลักษณะใกล้เคียงกับตัวละครในเรื่องมากที่สุด เพื่อนำมาคัดเลือกให้ได้นักแสดงที่ตรงกับลักษณะที่ผู้กำกับ สรุปลไว้ ทั้งด้านการแสดงและลักษณะภายนอกของตัวละคร โดยร่วมกันกำหนด วัน เวลา และสถานที่ สำหรับการคัดเลือกนักแสดงและการสัมภาษณ์ เมื่อคัดเลือกนักแสดงทั้งหมดของเรื่องได้แล้วจึงนัดแนะเพื่อเจรจาตกลงและอธิบายรายละเอียดของภาพยนตร์ และการแสดงแก่นักแสดงให้ได้รับทราบ และร่วมกันกำหนดวัน เวลา และสถานที่สำหรับการฝึกซ้อมการแสดง

##### การทำงานร่วมกับผู้กำกับศิลป์และผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย

ประชุมหารือกับผู้กำกับศิลป์และผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อพิจารณาบทบาทข้อสรุปของงานฝ่ายศิลป์และกำหนดวัน เวลา และสถานที่ สำหรับลงพื้นที่หาข้อมูลและภาพเพื่อให้ได้ซึ่งข้อมูล เกี่ยวกับรายละเอียดของภาพฉาก สถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉากที่ปรากฏอยู่ในภาพยนตร์ อีกทั้งยังหาข้อมูลเกี่ยวกับรายละเอียดของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายที่ใช้ในภาพยนตร์ เพื่อให้ผู้กำกับศิลป์และผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายสามารถนำมาพัฒนาและสามารถนำมาใช้ในการทำภาพยนตร์ในลำดับต่อไปได้อย่างเหมาะสม จากนั้นจึงทำการประเมินค่าใช้จ่ายในส่วนเครื่องแต่งกายอุปกรณ์ประกอบฉาก และร่วมกันสำรวจสถานที่ถ่ายทำ เมื่อสรุปสถานที่ถ่ายทำได้ที่เรียบร้อยแล้วจึงทำการประสานงาน ติดต่อขอใช้สถานที่ในการถ่ายทำภาพยนตร์

## การทำงานร่วมกับผู้กำกับภาพ

ประชุมหารือกับผู้กำกับภาพ เพื่อวางแผนเกี่ยวกับรายละเอียดของอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ ภาพยนตร์ รวมถึงถึงจำนวนของผู้ช่วยที่ผู้กำกับภาพจำเป็นต้องใช้ และทำการจัดหาอุปกรณ์ให้ครบตามที่ผู้กำกับภาพต้องการใช้ในการถ่ายทำ โดยวางแผนและทำเรื่องขอใช้ครุภัณฑ์ผลิตภาพยนตร์เพื่อใช้ในการถ่ายทำ รวมถึงทำใบข้อเสนอเพื่อประกอบการพิจารณาขอใช้อุปกรณ์ผลิตภาพยนตร์จากองค์กรภายนอก

### 4.3.3.2 การวางแผนการผลิตภาพยนตร์

#### การอ่านและวิเคราะห์บทภาพยนตร์เพื่อประเมินค่าใช้จ่าย

เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการเรียบเรียงเนื้อหาของภาพยนตร์แล้วฝ่ายผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ จะทำการวิเคราะห์บทที่ใช้สำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ เพื่อประเมินราคาค่าใช้จ่ายของแต่ละฝ่ายงาน โดยเป็นการประชุมร่วมกันกับทุกฝ่ายเพื่อให้สามารถประเมินค่าได้ โดยใช้จ่ายได้ทั้งสิ้น ดังนี้

BUDGET		
Pre production	location scouting	10,000
	costume	5,000
	block shot	5,000
	casting	2,000
	location setting	30,000
Production	production equipment	40,000
	cast	20,000
	catering	20,000
	transportation	20,000
Post production	color grading	5,000
	sound mixing	5,000
Total.		162,000

\*\*\*\*\*

ตารางที่ 1 : ตารางประเมินค่าใช้จ่ายจากบทภาพยนตร์

หลังจากแบ่งรายละเอียดค่าใช้จ่ายแล้ว จึงเรียกเก็บเงินจากสมาชิกภายในกลุ่มทั้งหมด 7 คน เฉลี่ยเป็นจำนวนเงินคนละ 23,000 บาทรวมเป็น จำนวนเงิน 162,000 บาท



## การจัดการตารางเวลาการถ่ายทำภาพยนตร์

การจัดการตารางการถ่ายทำเป็นเรื่องสำคัญจึงจำเป็นต้องจัดการอย่างรอบคอบซึ่งต้องคำนึงถึงปัจจัยรอบด้านและความพร้อมของฝ่ายต่างๆทุกฝ่าย ซึ่งการจัดการตารางถ่ายทำภาพยนตร์จะสามารถทำได้ เมื่อมีการประสานงานที่เรียบร้อยเสร็จสิ้นแล้วทุกฝ่าย ทั้งนักแสดง เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบ ฉาก สถานที่ถ่ายทำโดยต้องตรวจสอบวันเวลาที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการดำเนินการถ่ายทำ

เมื่อประชุมและสรุปประเมินความพร้อมในการเตรียมงานทั้งหมดกับสมาชิกกลุ่มแล้ว จึงจัดทำเอกสารโดยแบ่งเป็นการจัดการตารางการทำงานและตารางการถ่ายทำรูปแบบรายเดือน (Schedule) และตารางการถ่ายทำในแต่ละวัน (Breakdown) ซึ่งทีมงานสามารถกำหนดวันเวลาที่ใช้ในการถ่ายทำทั้งหมดจำนวน 4 วัน

Schedule						
มกราคม						
อาทิตย์	จันทร์	อังคาร	พุธ	พฤหัสบดี	ศุกร์	เสาร์
	1	2 เซ็ทบ้านย่าเพลิน	3 เซ็ทบ้านย่าเพลิน	4 เซ็ทบ้านย่าเพลิน	5 เซ็ทบ้านย่าเพลิน	6 เซ็ทบ้านย่าเพลิน
7	8	9 Q1 บ้านย่า	10 Q2 ชมรม	11 Q3 สะพานไม้	12 เซ็ทงานศพย่า	13 Q4 งานศพ
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

\*\*\*\*\*

ตารางที่ 2 : ตารางวันเวลาการถ่ายทำ

## แบบบันทึกการประชุมและแก้ปัญหา

### ประชุมครั้งที่ 1

วันพุธที่ 6 กันยายน 2560

วาระที่ 1 พุดคุยเกี่ยวกับประเด็นเรื่องความทรงจำที่มีต่อയാของสมาชิก

วาระที่ 2 แจกภาพยนตร์ที่ใช้อ้างอิงให้สมาชิกเพื่อใช้ในการศึกษาทำภาพยนตร์

### ประชุมครั้งที่ 2

วันจันทร์ที่ 11 กันยายน 2560

วาระที่ 1 แจกแจงหน้าที่การทำงานของแต่ละคนในกลุ่ม

วาระที่ 2 ตั้งกฎการประชุม และคุยเรื่องการทำงานภายในกลุ่ม

วาระที่ 3 อภิปรายภาพยนตร์อ้างอิงที่ได้ไปศึกษาค้นคว้า

วาระที่ 4 แจกงานในการค้นคว้า

### ประชุมครั้งที่ 3

วันศุกร์ที่ 15 กันยายน 2560

วาระที่ 1 อภิปรายสิ่งที่ได้ไปค้นคว้ามา

### ประชุมครั้งที่ 4

วันอังคารที่ 19 กันยายน 2560

วาระที่ 1 เข้าปรึกษาอาจารย์พิชัยวัฒน์ แสงประพาฬเรื่องประเด็นที่ค้นคว้ามา

### ประชุมครั้งที่ 5

วันจันทร์ที่ 25 กันยายน 2560

วาระที่ 1 อภิปรายสิ่งที่ได้ไปค้นคว้ามา

วาระที่ 2 โครงเรื่อง

### ประชุมครั้งที่ 6

วันศุกร์ที่ 29 กันยายน 2560

วาระที่ 1 เข้าปรึกษาอาจารย์อุสุมา สุขสวัสดิ์ เรื่องโครงเรื่องและการข้อมูลค้นคว้า

### ประชุมครั้งที่ 7

วันพุธที่ 4 ตุลาคม 2560

วาระที่ 1 เข้าปรึกษาอาจารย์ปิ่นสน์ ปุณญประภา เรื่องโครงเรื่อง

### ประชุมครั้งที่ 8

วันจันทร์ที่ 16 ตุลาคม 2560

วาระที่ 1 ค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม

วาระที่ 2 โครงเรื่อง

วาระที่ 3 เข้าปรึกษาอาจารย์พิชัยวัฒน์ แสงประภาพร เรื่องโครงเรื่องและข้อมูลการค้นคว้า

### ประชุมครั้งที่ 9

วันศุกร์ที่ 20 ตุลาคม 2560

วาระที่ 1 โครงเรื่อง

### ประชุมครั้งที่ 10

วันพฤหัสบดีที่ 2 พฤศจิกายน 2560

วาระที่ 1 เข้าปรึกษาอาจารย์ปรวิวัน แพทยานนท์ เรื่องข้อมูลที่ค้นคว้าและข้อมูลตัวละคร

วาระที่ 2 เข้าปรึกษาอาจารย์พิชัยวัฒน์ แสงประภาพร เรื่องโครงเรื่องและเส้นเรื่อง

วาระที่ 3 เสนอโครงเรื่องและเส้นเรื่อง

วาระที่ 4 เสนอDesign Concept และ Concept Image

### ประชุมครั้งที่ 11

วันจันทร์ที่ 6 พฤศจิกายน 2560

วาระที่ 1 ประชุมเสนอบทภาพยนตร์

### ประชุมครั้งที่ 12

วันพุธที่ 8 พฤศจิกายน 2560

วาระที่ 1 นัดแนะวันเพื่อค้นหาสถานที่ในการถ่ายทำ

### ประชุมครั้งที่ 13

วันศุกร์ที่ 9 พฤศจิกายน 2560

วาระที่ 1 ประชุมบทภาพยนตร์

วาระที่ 2 วาดสตอรี่บอร์ด

#### **ประชุมครั้งที่ 14**

วันจันทร์ที่ 20 พฤศจิกายน 2560

วาระที่ 1 เข้าปรึกษาอาจารย์อุสุมา สุขสวัสดิ์

วาระที่ 2 ประชุมบทบาทพยนตร์

วาระที่ 3 วัสดุสตอรี่บอร์ด

วาระที่ 4 นัดแนะสถานที่และเวลาในการคัดเลือกนักแสดง

#### **ประชุมครั้งที่ 15**

วันจันทร์ที่ 27 พฤศจิกายน 2560

วาระที่ 1 ประชุมเตรียมงาน Pre-Production 1

#### **ประชุมครั้งที่ 16**

วันพฤหัสบดีที่ 7 ธันวาคม 2560

วาระที่ 1 เข้าปรึกษาอาจารย์ปรวิ้น แพทยานนท์เรื่องนักแสดงและบทบาทพยนตร์

วาระที่ 2 สรุปรงานฝ่ายศิลป์

#### **ประชุมครั้งที่ 17**

วันจันทร์ที่ 18 ธันวาคม 2560

วาระที่ 1 ประชุมเตรียมงาน Pre-Production 2

#### **ประชุมครั้งที่ 18**

วันศุกร์ที่ 22 ธันวาคม 2560

วาระที่ 1 นัดแนะสถานที่และเวลาในการซักซ้อมนักแสดงและลองเครื่องแต่งกายนักแสดง

#### **ประชุมครั้งที่ 19**

วันพฤหัสบดีที่ 28 ธันวาคม 2560

วาระที่ 1 ประชุมงานของทุกฝ่าย เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการถ่ายทำ

#### **ประชุมครั้งที่ 20**

วันศุกร์ที่ 26 มกราคม 2561

วาระที่ 1 ประชุมงานของทุกฝ่าย เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับ Rough cut แรก

### ประชุมครั้งที่ 21

วันอังคารที่ 13 กุมภาพันธ์ 2561

วาระที่ 1 เข้าปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาเกี่ยวกับ Rough cut แรก

### ประชุมครั้งที่ 22

วันศุกร์ที่ 23 กุมภาพันธ์ 2561

วาระที่ 1 สรุปจาก Rough cut 1 เพื่อแก้ไขปัญหา

### ประชุมครั้งที่ 23

วันศุกร์ที่ 30 มีนาคม 2561

วาระที่ 1 สรุปจาก Rough cut 2 เพื่อแก้ไขปัญหา

วาระที่ 2 ประชุมงานของทุกฝ่าย เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับวันไพนอล

### ประชุมครั้งที่ 24

วันศุกร์ที่ 30 มีนาคม 2561

วาระที่ 1 สรุปจาก Rough cut 2 เพื่อแก้ไขปัญหา

วาระที่ 2 ประชุมงานของทุกฝ่าย เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับวันไพนอล

### ประชุมครั้งที่ 24

วันศุกร์ที่ 20 เมษายน 2561

วาระที่ 1 ประชุมงานทุกฝ่ายสำหรับงานนิทรรศการ

#### 4.3.4 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้กำกับภาพ

##### 4.3.4.1 ซ็อตในภาพยนตร์

เนื่องด้วยภาพยนตร์มีการดำเนินเรื่องที่เรียบง่าย เล่าเรื่องตามลำดับเวลา และเน้นบทพูดเป็นหลัก การออกแบบช็อตจึงเน้นให้เห็นถึงความเรียบง่ายของเรื่องและบริบทของพื้นที่ในเรื่อง โดยใช้เทคนิค Long Shot , Long Take ซึ่งจะเลือกใช้ภาพกว้างในการเปิดซีนในทุกๆซีนและให้นักแสดงเล่นไปจนจบซีน โดยไม่ตัดภาพสลับเข้าช็อตแคบมากเท่าไร ทั้งนี้เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสบรรยากาศของโลกในภาพยนตร์



#### 4.3.4.2 แสงในภาพยนตร์

การออกแบบแสงในภาพยนตร์จะเน้นแสงจากธรรมชาติเป็นหลัก เพื่อให้อารมณ์ของความเรียบง่ายในเรื่อง โดยการถ่ายทำในกลางวันจะใช้แค่ diffusion เพื่อ soft แสงให้ดูนวลและสวยงามมากยิ่งขึ้น ส่วนการจัดแสงในซีนกลางคืนนั้น จะอิง soucre แสงจากความเป็นจริง เช่น การจัดแสงในซีนกลางคืนบนระเบียงบ้าน ฝ่ายออกแบบ ออกแบบให้ในเรื่องมีโคมหลอดไฟแขวนอยู่บนคานบ้าน เมื่อจัดแสงจริงจึงใช้ไฟ tungsten เป็น key light เลียนแบบแสงจากโคมหลอดไฟ tungsten ที่แขวนอยู่



#### 4.3.4.3 สีในภาพยนตร์

สีในภาพยนตร์จะเน้น warm tone เป็นหลักเพื่อขับอารมณ์ของความอบอุ่นระหว่างตัวละครย่าและหลานในเรื่อง ในด้านเทคนิคของการทำสี ได้ทำสีแบบ low contrast เพื่อเพิ่มความนวลของภาพ ทำให้ภาพดูสบายตาเพื่อปรับให้เข้ากับอารมณ์ของภาพยนตร์ที่ดูเรียบง่าย





#### 4.3.5 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้ออกแบบสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก

##### 4.3.5.1 การออกแบบและการคัดสรรสถานที่ที่ใช้ในการถ่ายทำ

###### บ้านของคุณย่า

ผู้ออกแบบได้ปรึกษาเกี่ยวกับภาพยนตร์และสิ่งที่เราต้องการจะสื่อโดยภาพยนตร์เรื่องนี้มี สถานที่หลัก คือ บ้านต่างจังหวัดของผู้สูงอายุ และเริ่มหาข้อมูลบ้านในชนบทของแต่ละภาค และหาเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของผู้สูงอายุ ลักษณะของที่อยู่อาศัย และความเป็นอยู่ของผู้สูงอายุในต่างจังหวัด

จากที่ได้ไปศึกษามาพบว่า บ้านในชนบทของแต่ละภาคนั้น ในปัจจุบันจะมีลักษณะอยู่ 3 แบบ

1. บ้านที่มีใต้ถุน ส่วนใหญ่จะยกสูงประมาณ 2-2.50 เมตร แต่จะมีบางส่วนที่ยกถุนสูงประมาณ 1-1.50 เมตรเท่านั้น
2. บ้านที่ทั้งส่วนไม้และปูน จะเป็นบ้านที่ต่อเติมมาจากแบบแรก คือต่อเติมปูนปิดใต้ถุนบ้าน
3. บ้านปูน ส่วนใหญ่ที่ต่างจังหวัดจะเป็นบ้านชั้นเดียว

และจากที่ได้ไปศึกษาเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของผู้สูงอายุ ได้พบว่าผู้สูงอายุนั้นจะชินกับสถานที่เดิมๆที่ตนอาศัย จะไม่ยอมให้ใครมาเปลี่ยนแปลงที่อยู่อาศัยของตน จะยอมก็แค่ให้ต่อเติมเล็กน้อยเท่านั้น เพราะผู้สูงอายุส่วนใหญ่ เคยชินกับการวางสิ่งของไว้ในตำแหน่งเดิมๆ หากมีการเปลี่ยนตำแหน่งก็จะจำไม่ได้

ดังนั้นบ้านที่มีลักษณะที่ 2 (บ้านที่มีทั้งไม้และปูน) จึงเป็นทางเลือกที่ดีที่สุดและเข้ากับสิ่งที่เราต้องการในเรื่องของการที่ตัวละครอยู่ในชนบทของต่างจังหวัด รักธรรมชาติ และจากการที่ได้กำหนดงานดีไซน์(Design Concept) จึงออกแบบให้บ้าน มีความสว่างไสว เป็นบ้านที่ดูน่าอยู่เต็มไปด้วยธรรมชาติ ดูอุดมสมบูรณ์ไม่แห้งแล้ง



ภาพSketchบ้านชนบท



ภาพSketch บ้านชนบทภายในบ้าน

โดยบ้านที่ได้เลือกและมีความใกล้เคียงกับสิ่งที่ต้องการมากที่สุดนั้นอยู่ที่ ตำบลคลองไผ่ อำเภอสีคิ้ว จังหวัด นครราชสีมา โดยบ้านที่ได้เลือกมานั้นมีความเป็นชนบท อยู่ใกล้กับเชิงเขา มีบรรยากาศที่ดี ดูอุดมสมบูรณ์ ดูนีชีวิตไม่ดู แห้งแล้งจนเกินไป



เนื่องจากบ้านที่หามาได้นั้นยังมีความแห้งแล้งและยังไม่มีแสงสว่างไสวมากพอ จึงได้มีการปรับเปลี่ยนบางอย่างให้ตรงกับเรื่องมากขึ้นโดยมีการปรับสีผนังของบ้าน และได้นำต้นไม้มาปลูกเพิ่มขึ้นจากเดิม



## ร้านขายดอกไม้

ร้านขายดอกไม้ที่นั่นเนื่องจากเราได้มีการกำหนดว่าตัวละครนั้นอยู่ในชนบท ร้านขายดอกไม้ที่นั่นจึงอยู่ในบริเวณของชุมชนที่มีการขายของมากมายหลายรูปแบบอยู่ในบริเวณนั้น และในบทบาทพยนตร์นั้นตัวละครต้องมาซื้อของที่ร้านดอกไม้และไปสะพานไม้บริเวณใกล้เคียงกันต่อ

โดยมีการออกแบบให้ร้านดอกไม้ที่มีการขายทั้งต้นไม้และดอกไม้ภายในร้านเดียวเพราะเนื่องจากตัวละครนั้นอยู่ในชนบทและชุมชนที่อยู่ไม่ได้ใหญ่มาก ร้านขายดอกไม้จึงมีทั้งดอกไม้และต้นไม้ขายภายในร้านเดียวกัน



ภาพSketchร้านขายดอกไม้

สถานที่ที่ได้มานั้นเป็นบ้านที่อยู่ในตัวชุมชนของ ตำบลคลองไผ่ อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมาบริเวณหน้าบ้านมีต้นไม้อยู่จำนวนหนึ่ง และมีความร่มรื่น



โดยได้มีการเพิ่มอุปกรณ์การจัดต้นไม้และได้ดอกไม้และต้นไม้เข้าไปจัดเพิ่มเพื่อให้ดูเป็นร้านขายดอกไม้มาก

## ชมรมสบายใจ

ชมรมสบายใจเป็นชมรมจัดดอกไม้ที่ตัวละครได้เข้าร่วม เนื่องจากตัวละครนั้นเป็นผู้สูงอายุจึงได้ออกแบบชมรมให้ได้มีลักษณะโปร่งมีต้นไม้ล้อมรอบ มีอากาศถ่ายเท เพื่อที่จะให้ดูไม่อึดอัดจนเกินไป และสบายต่อการทำงาน



สถานที่ที่ใช้ถ่ายทำนั้นอยู่ที่โรงเรียนกมลวิชญศึกษา ตำบลคลองไผ่ อำเภอสี่คิ้ว จังหวัดนครราชสีมา



## เจดีย์เก็บกระดูก

เจดีย์เก็บกระดูกนั้นจะเลือกให้มีต้นไม้ล้อมรอบ ดูเย็นสบาย ร่มรื่น และมีบริบทคล้ายคลึงกับบริเวณบ้าน เพราะในเรื่องนั้นเจดีย์เก็บกระดูกนั้น จะอยู่ไม่ไกลจากบ้านของตัวละคร และสามารถเดินไปได้

สถานที่ที่ได้เลือกใช้ในการถ่ายทำคือวัดเขาเขื่อนล้น ตำบลคลองไผ่ อำเภอสีคิ้ว จังหวัดนครราชสีมา



## เมรุ

การออกแบบเมรุนั้นจะให้ความรู้สึกเหมือนคนในชมรมสบายใจมาจัดดอกไม้ให้โดยการจัดดอกไม้ นั้นจะได้นำการดีไซน์ของMood board มาจัดให้เสมือนกับตัวละครนั้นได้ส่งต่อความสุขให้กับผู้อื่นเรื่อยๆถึงแม้ว่าจะไม่ได้อยู่ตรงนี้แล้ว ต้นไม้ที่อยู่ตรงกลางนั้นเป็นต้นไม้ที่เปรียบเสมือนตัวละครตัวนั้น



#### 4.3.5.2. การออกแบบและการคัดสรรอุปกรณ์ที่ใช้ในการถ่ายทำ

##### ประเภทของดอกไม้และต้นไม้ที่อยู่ในฉาก

##### บ้าน

เนื่องจากตัวละครเป็นคนที่รักธรรมชาติและในเรื่องค่อนข้างจะใช้ดอกไม้และต้นไม้เป็นตัวสื่อ จึงได้คัดสรรต้นไม้ที่เป็นของไทยมีกลิ่นหอม และมีความหมายที่ดี มาใช้ภายในฉาก

โดยต้นไม้หลักที่ใช้ภายในเรื่องคือ ต้นแก้ว เนื่องจากต้นแก้วนั้นเป็นต้นไม้โบราณ มีดอกที่มีกลิ่นหอม และเป็นต้นไม้ที่ผู้สูงอายุส่วนใหญ่ชอบ คนไทยโบราณเชื่อว่า บ้านใดปลูกต้นแก้วไว้ประจำบ้านจะทำให้คนในบ้านมีความดี มีคุณค่าสูง เพราะคำว่า แก้ว นั้นหมายถึง สิ่งที่ดีมีค่าสูงเป็นที่นับถือบูชาของบุคคลทั่วไปซึ่งโบราณได้เปรียบเทียบของที่มีค่าสูงนี้เสมือนดังดวงแก้ว นอกจากนี้คนโบราณยังมีความเชื่ออีกว่า บ้านใดปลูกต้นแก้วไว้ประจำบ้านจะทำให้เป็นคนที่มีจิตใจบริสุทธิ์ มีความเบิกบาน เพราะแก้วคือความใสสะอาดความสดใสนอกจากนี้ดอกแก้วยังมีสีขาวสะอาดสดใสมีกลิ่นหอมนวลไปไกล



ต้นแก้ว

ต้นไม้อื่นที่ใช้ภายในบ้าน ได้แก่ ต้นชบา บัว ต้นผีเสื้อ ต้นเบญจมาศ ต้นหงอนไก่ ต้นดาวเรือง ต้นพุทศุภโชค ต้นพุทพิชญา ต้นลีลาวดี ต้นมุกดา ต้นบานชื่นหนู ต้นดาวกระจาย และต้นเฟื่องฟ้า





## เมรุ

ต้นไม้และดอกไม้ที่ใช้ในเมรุนี้ เป็นสิ่งที่เปรียบดอกไม้เป็นดังตัวละคร ดูแล้วสบายตา มีความหมายแทนการให้ และการขอบคุณ ได้แก่ ต้นแก้ว ดอกเบญจมาศ ดอกคัตเตอร์ ดอกคาร์เนชั่น



รูปแบบการจัดดอกไม้



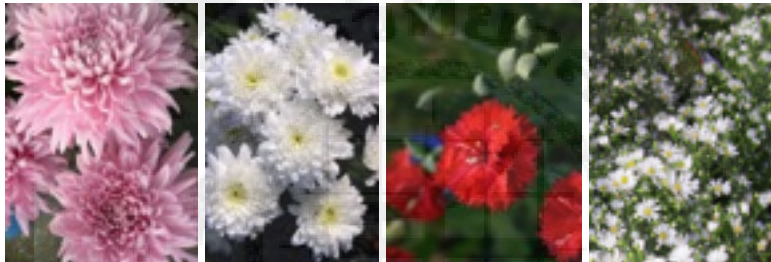
## ดอกไม้ที่ตัวละครจัด

ดอกไม้ที่ตัวละครจัดมีอยู่ทั้งหมด 2 แบบ

1. ดอกไม้ที่ตัวละครใช้จัดในชมรม จะจัดใส่ตระกร้า จัดแบบทรงกลมเนื่องจากผู้สูงอายุนั้นเริ่มมีการหยิบจับสิ่งของไม่อยู่มือมีแรงน้อย จัดดอกไม้แบบนี้เป็นการจัดที่ง่ายต่อผู้สูงอายุในการหยิบจับสิ่งของสวยงามและมีความหมายที่ดี ได้แก่ ดอกเบญจมาศ ดอกคาร์เนชั่น และดอกคัตเตอร์

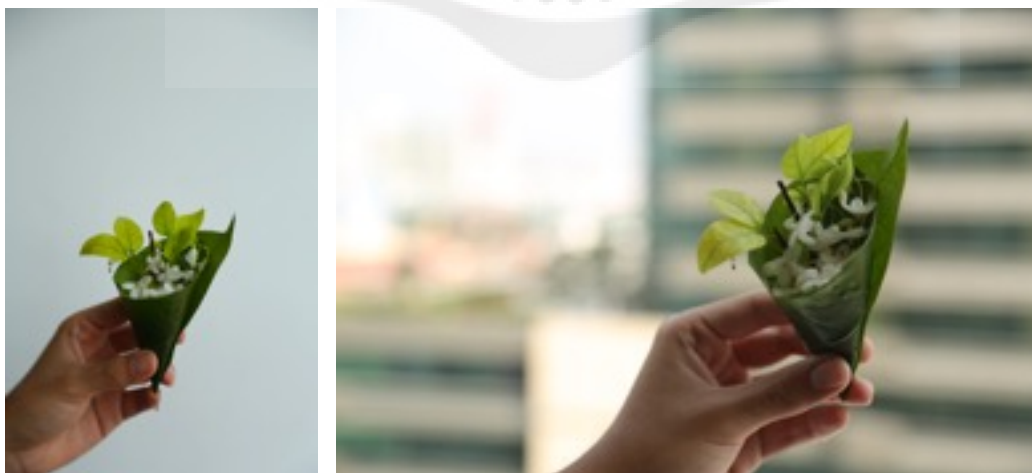


รูปแบบการจัดดอกไม้



ชนิดของดอกไม้

2. ดอกไม้ที่ตัวละครใช้จัดให้แก่ผู้ที่จากไปแล้ว เป็นการจัดโดยนำดอกไม้และใบไม้ภายในบ้านมาจัด และใช้ดอกไม้ที่ตัวละครชอบมาจัด ได้แก่ดอกแก้ว

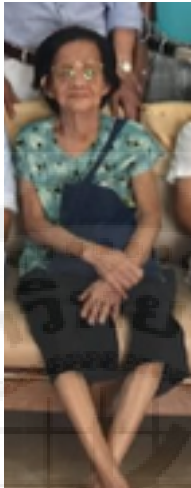


รูปแบบการจัดดอกไม้

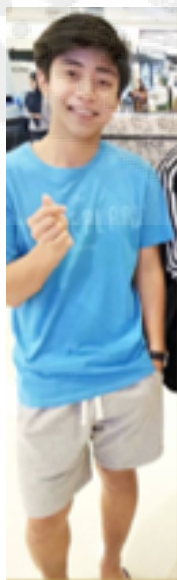
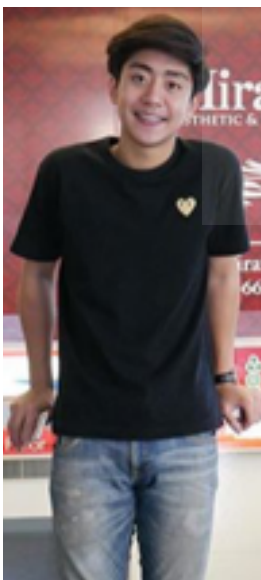
#### 4.3.6 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดง

##### 4.3.6.1 การหาข้อมูลสำหรับการออกแบบเครื่องแต่งกาย

1. การแต่งกายของผู้สูงอายุในปัจจุบัน ( พ.ศ.2558-2560 ) ในสมัยก่อนคนไทยส่วนใหญ่จะนิยมใส่ชุดที่ตัดเย็บจากผ้าไทยไม่ว่าจะเป็นผ้าไหม ผ้าซิ่น ผ้าฝ้าย เป็นต้น เพราะเป็นผ้าที่แต่ละชุมชนผลิตขึ้นเอง เนื้อผ้าก็ใส่สบาย เหมาะสมกับสภาพภูมิอากาศของประเทศไทย อีกทั้งคนไทยยังถูกบ่มเพาะให้มีความรักนวลสงวนตัว รูปแบบของชุดเสื้อผ้าไทยจึงมีลักษณะที่สุภาพเรียบร้อย สามารถสวมใส่ได้ทุกสถานที่



2. การแต่งกายของวัยรุ่นชายในปัจจุบัน ( พ.ศ.2558-2560 ) รัับอิทธิพล จากเกาหลี ญี่ปุ่น เป็นหลัก และการแต่งกายตามฤดูกาลและภูมิประเทศ และการแต่งกายตามกระแสสังคม



#### 4.3.6.2 แนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดง

เนื่องจากภาพยนตร์เรื่องนี้เรียงลำดับตามเหตุการณ์ และ การแต่งตัวตามสภาพอากาศและภูมิภาคของภาพยนตร์ ดังนั้นการแต่งกายของตัวละครหลักจึงได้ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับอารมณ์ของเรื่อง



#### 4.3.6.3 การออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดงที่ใช้ในภาพยนตร์

จาก Theme ที่ว่า การมองเห็นคุณค่าในตนเองทำให้พบกับความสุข ดังนั้น เรื่องของสีจึงมีส่วนช่วยได้มากในการแสดงออกทางอารมณ์ของเรื่อง การเลือกรูปแบบเนื้อผ้า รวมไปถึงเทคนิคการแต่งหน้าทำผมก็มีส่วนช่วยเช่นเดียวกัน

##### ตัวละครเอก ( หลาน – กานต์ )

เนื่องจากตัวละครกานต์นั้นมีข้อมูลทางสังคม ดังนี้ ชนชั้น ปานกลาง อาชีพ นักศึกษา กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 1 คณะมนุษยศาสตร์ เอกภาษาอังกฤษ มหาวิทยาลัยรัฐบาล เป็นลูกชายคนกลาง อาศัยอยู่ในกรุงเทพ ตอนเป็นเด็กพ่อแม่งานยุ่ง จึงมาอาศัยอยู่กับปู่และย่าในช่วงปิดเทอมอยู่เสมอ แต่เมื่อโตขึ้นก็ห่างเหินไป จึงเลือกให้ตัวละครนี้ สวมใส่เสื้อผ้าที่ ใสบาย และกางเกงขาสั้นธรรมดาเพื่อให้ดูคล่องตัว และมีโทนเย็นที่ถูกใส่เข้ามาเพื่อสร้างอารมณ์ให้กับตัวละครผ่านการแต่งกาย



## ตัวละครเอก ( ย่า - เพลิน )

เนื่องจากตัวละครย่าเพลินนั้นมีข้อมูลทางสังคม ดังนี้ ชนชั้นปานกลาง อาชีพ แม่บ้าน เป็นคนไทย นับถือศาสนาพุทธสภาพครอบครัว ตอนนี้อาศัยอยู่ตามลำพังที่หมู่บ้านแห่งหนึ่งในชนบทที่ตนมาตั้งรกรากอยู่กับสามีตั้งแต่ยังสาว สามีของเธอได้เสียชีวิตไปเมื่อ 3 ปีก่อน ส่วนลูกๆก็ไปทำงานอยู่ที่กรุงเทพฯ แต่จะมีลูกหลานแวะมาเยี่ยมเยียนตามโอกาส หลังจากที่สามีเสียชีวิตได้สักพักเธอก็จึงเข้าอบรมการจัดดอกไม้

ปัจจุบันเธอมีงานอดิเรกคือจัดดอกไม้กับคนในหมู่บ้านเพื่อส่งไปยังโรงพยาบาลหรือสถานที่อื่น ๆ การออกแบบเครื่องแต่งกายจึงถูกออกแบบมาให้ สวมใส่สบาย ตามสภาพร่างกาย รวมถึงสภาพอากาศและภูมิประเทศที่อยู่อาศัย และ ยังมีสีโทนอ่อนเพื่อแสดงความเป็นตัวละครออกมาด้วย



### ตัวละครสมทบ ( คนขายดอกไม้ - กิ่ง )

เนื่องจากตัวละครกิ่งนั้นมีข้อมูลทางสังคม ดังนี้ ชนชั้นปานกลาง อาชีพ นักศึกษา และ ช่วยที่บ้านขายดอกไม้ สภาพครอบครัวอาศัยอยู่ที่หมู่บ้านแห่งหนึ่งในชนบทมาตั้งแต่เกิดแม่เสียทำให้ต้องมาดูแลกิจการร้านดอกไม้เอง ตอนเด็กเคยเล่นกับกานต์ระหว่างที่ย่ำกับกานต์มาที่ร้าน แต่พอโตก็ห่างเหินไปและยากี่เริ่มไม่ค่อยมาที่ร้านแล้ว การออกแบบเสื้อผ้าจึงถูกออกแบบมาให้สวมใส่สบาย ทะมัดทะแมง เพราะจำเป็นจะต้องทำงานที่ร้านดอกไม้อยู่ตลอดเวลา



### ตัวละครสมทบ ( หัวหน้าชมรม - เล็ก )

เนื่องจากตัวละครหัวหน้าชมรมนั้นมีข้อมูลทางสังคม ดังนี้ ชนชั้นปานกลาง อาชีพ นักศึกษา และ ช่วยที่บ้านขายดอกไม้ สภาพครอบครัว อาศัยอยู่ที่หมู่บ้านแห่งหนึ่งในชนบทมาตั้งแต่เกิด

การออกแบบเสื้อผ้าจะเน้นไปที่ชุดทางการที่สวมใส่สบายเพราะนอกจากจะต้องช่วยงานชมรมแล้ว ยังต้องไปพบปะผู้คนมากหน้าหลายตาอีกด้วย



#### 4.3.7 กระบวนการสร้างสรรค์งานของผู้ลำดับภาพ

##### 4.3.7.1 กระบวนการสร้างสรรค์เตรียมในขั้นตอน pre-production

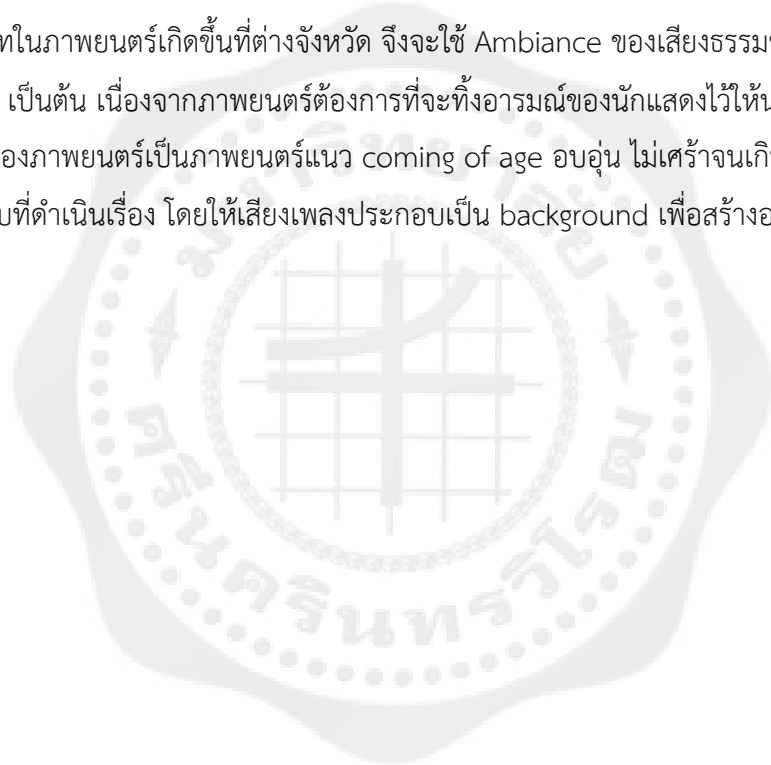
ศึกษาภาพยนตร์ที่มีความคล้ายหรือใกล้เคียงกับภาพยนตร์ของเราโดยศึกษาเรื่องวิธีการลำดับภาพจัดวางมุมกล้อง และเทคนิคในการถ่ายทำ

##### 4.3.7.2 กระบวนการสร้างสรรค์ในขั้นตอนหลัง Production

ตรวจเช็ค footage ที่ถ่ายทำมาทั้งหมด แล้วนำมาจัดเรียงลำดับภาพตามเนื้อเรื่องที่วางไว้ และตัดต่อตามความเหมาะสมกับ footage ที่ได้มา ใส่เสียงประกอบทั้งหมด ทำสี ซับไตเติล เพื่อให้เกิดเป็นภาพยนตร์ที่สมบูรณ์ที่สุด

##### 4.3.7.3 กระบวนการสร้างสรรค์ในด้าน Post - Production

เนื่องด้วยบริบทในภาพยนตร์เกิดขึ้นที่ต่างจังหวัด จึงจะใช้ Ambiance ของเสียงธรรมชาติ เช่น เสียงนก จิ้งจั่น จิ้งหรีด เสียงลมพัด เป็นต้น เนื่องจากภาพยนตร์ต้องการที่จะทิ้งอารมณ์ของนักแสดงไว้ให้นานจึงไม่เน้นการตัดต่อแบบคัทเยอะ อารมณ์ของภาพยนตร์เป็นภาพยนตร์แนว coming of age อบอุ่น ไม่เศร้าจนเกินไป จึงจะใช้เสียงของกีตาร์เป็นซาวนด์ประกอบที่ดำเนินเรื่อง โดยให้เสียงเพลงประกอบเป็น background เพื่อสร้างอารมณ์ให้กับภาพยนตร์





#### 4.4 ผลงานการสร้างสรรค์

##### โปสเตอร์ประกอบภาพยนตร์ด้วยความคิดถึง



ในส่วนของโปสเตอร์นั้นผู้ออกแบบได้ใช้เทคนิคสีน้ำ เนื่องจากสีน้ำนั้นเป็นสีที่มีความโปร่งแสง ดูเป็นธรรมชาติ ให้เสมือนเป็นการเล่าถึงความทรงจำของตัวละคร ในโปสเตอร์นั้นจะเห็นถึงความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวที่ดูอบอุ่น มีความสุข มีความเป็นธรรมชาติ เห็นถึงบริบทที่ตัวละครอยู่ มีความเป็นชนบทในต่างจังหวัด มีความเป็นเอเชีย ได้เห็นสิ่งที่ตัวละครชอบทำคือการจัดดอกไม้ และเห็นถึงดอกไม้ที่ตัวละครชอบ โทนสีที่ใช้ในโปสเตอร์นั้นส่วนใหญ่จะเป็นสีโทนเย็น เพื่อให้ดูแล้วรู้สึกสบายๆ ไม่รู้สึกอึดอัด

## บทที่ 5

### สรุป และอภิปรายผลการสร้างสรรค์

#### 5.1 สรุปผลการศึกษาของผู้กำกับ / เขียนบท (Director/ Script Writer)

##### 5.1.1 ปัญหา

ปัญหาที่เกิดขึ้นในส่วนของผู้กำกับส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของการสื่อสารในช่วง production ที่อาจจะยังไม่ละเอียดมากพอเนื่องจากต้องมีการเปลี่ยนแปลงและตัดสินใจอยู่ตลอดเวลา จึงทำให้การสื่อสารในบางครั้งไม่ชัดเจน และไม่สามารถลงรายละเอียดให้กับทุกฝ่ายได้ จึงทำให้เกิดภาวะเครียดกับตัวเองในช่วงเริ่มต้นการถ่ายทำ

ในส่วนของบทเขียนบท ปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องของการบริหารเวลาที่ยังไม่ถูกต้อง เนื่องจากระยะเวลาที่ต้องคิดบท ต้องมีการทำงานของฝ่ายผู้กำกับไปด้วย จึงทำให้เกิดปัญหาเรื่องเวลาที่ไม่ลงตัว ทำให้บทเกิดความล่าช้า เนื่องจากความเหนื่อยล้าและบริหารเวลาไม่ดีพอ

##### 5.1.2 การแก้ไขปัญหา

การแก้ไขปัญหาในช่วงระยะเวลาการถ่ายทำคือเรื่องของการมีสติอยู่ตลอดเวลา และวางแผนกับตัวเองให้ดีพอ ตัดสินใจกับตัวเองให้เรียบร้อยและจึงเริ่มสื่อสารกับสมาชิกในฝ่ายอื่น เพื่อความชัดเจนในการดำเนินงาน

สำหรับการคิด และเขียนบทภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้จัดทำใช้วิธีการแก้ไขปัญหาในเรื่องของการบริหารเวลาที่เหมาะสมและไม่เหนื่อยจนเกินไป ไม่ทำให้กระทบต่อร่างกายและระบบความคิด

##### 5.1.3 สิ่งที่ได้รับ

ผู้จัดทำมองว่าการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ขึ้นมาเรื่องหนึ่ง ต้องใช้ทั้งความคิด ความเพียร และความอดทนสูงในการทำให้สำเร็จและออกมาเป็นรูปแบบของภาพยนตร์ ซึ่งกระบวนการทั้งหมดของการทำภาพยนตร์นิพนธ์ครั้งนี้ ได้สอนผู้จัดทำตรงตามที่กล่าวมาข้างต้นทั้งหมด ในแต่ละกระบวนการตั้งแต่จุดเริ่มต้น ผู้จัดทำและสมาชิกต้องระดมความคิดและพูดคุยกันอยู่บ่อยครั้ง ทำให้เกิดทักษะการสื่อสารที่พัฒนาเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ เพื่อให้สมาชิกในกลุ่มได้เข้าใจความหมายและจุดประสงค์ของตัวผู้จัดทำให้ชัดเจนเพื่อการทำงานที่ราบรื่น จากนั้นเมื่อถึงเวลาที่ต้องลงมือปฏิบัติตามฝ่ายที่เราถนัด เราต้องใช้ความสามารถที่ได้เรียนรู้มาทั้งในและนอกห้องเรียน เพื่อสร้างสรรค์ออกมาให้ตรงตามที่วางแผนไว้ สิ่งเหล่านี้ทำให้ต้องใช้ความละเอียดรอบคอบในการตรวจสอบในแต่ละกระบวนการ

ส่วนสำคัญอีกส่วนที่ได้รับจากการทำงานครั้งนี้คือการทำงานเป็นกลุ่มก้อนที่ได้รับการช่วยเหลือและคำปรึกษาจากหลายกลุ่ม ทำให้ผู้จัดทำมองเห็นความสำคัญของการสื่อสารและการวิเคราะห์ความคิดและทัศนคติจากผู้คนในหลากหลายแนวทาง

## 5.2 สรุปผลการศึกษาของผู้คัดเลือกนักแสดง / เขียนบท (Director/ Script Writer)

### 5.2.1 ปัญหา

ปัญหาที่เกิดขึ้นในส่วนของการเป็นผู้คัดเลือกนักแสดงคืออาการกดดันของตัวเองที่เกิดอาการกลัว กังวลวิตก ในการตามหานักแสดงและยังส่งผลให้เกิดอาการเครียดระหว่างการทำการคัดเลือกนักแสดง และเรื่องการจัดสรรเวลา เนื่องจากผู้ทำให้ความสนใจกับผู้มาคัดเลือกตัวละครยาวเพลินมากเกินไป ทำให้ผู้ที่มาคัดเลือกบทกานต์ในรอบแรกๆ ยังไม่เป็นที่พอใจ จนทำให้ต้องมาตามหาอีกรอบ

ในส่วนของการเขียนบท ปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องของการบริหารเวลาที่ยังไม่ถูกต้อง เนื่องจากผู้เขียนบทมีสองคน และต่างมีภาระหน้าที่ของตนเองด้วย สร้างความเหนื่อยล้า จึงทำให้เกิดปัญหาเรื่องเวลาที่ไม่ลงตัว ทำให้บทเกิดความล่าช้า และปัญหาเรื่องการคิดบทไม่ออก ทำให้ต้องคิดอยู่นานมากและรู้สึกกดดันจนเกือบจะเปลี่ยนพล็อตเรื่องแบบชนิดหักเหไปทีเดียว

### 5.2.2 การแก้ไขปัญหา

การแก้ไขปัญหาเรื่องการคัดเลือกนักแสดง ผู้จัดทำจึงเริ่มเตรียมตัวตั้งแต่นั้น พยายามหาช่องทางการติดต่อ โมเดลลิง หรือหาช่องทางการประกาศหาผู้มาคัดเลือกนักแสดง และเตรียมความพร้อมให้ที่ดีที่สุดในการคัดเลือกนักแสดง

สำหรับการเขียนบทภาพยนตร์เรื่องนี้ ผู้จัดทำก็จึงเตรียมความพร้อม หาข้อมูลไว้สำหรับเขียนบทก่อน เพื่อเมื่อถึงเวลาที่ผู้เขียนบทอีกคนอยู่พร้อมกันก็จะนำเสนอไอเดีย คอยคิดทบทวนบทว่าขาดเหลืออะไร เนื่องด้วยเวลาในการเขียนมีจำกัด

### 5.2.3 สิ่งที่ได้รับ

สิ่งที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ภาพยนตร์นิพนธ์เรื่องนี้คือการที่ผู้จัดทำรู้จักการประยุกต์ใช้ความรู้จากทั้งหมดที่เรียนมาตลอดเวลาเข้ากับการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ตามหน้าที่ของตนเอง นอกจากนั้นการสร้างสรรค์ภาพยนตร์ยังฝึกให้ผู้จัดทำได้ทำงานอย่างมีระบบ ไม่ว่าจะเป็นการวางแผน เตรียมตัว ศึกษาหาข้อมูลเพื่อให้งานของหน้าที่ของตนเองออกมาได้ดี และอีกด้านของการสร้างสรรค์ภาพยนตร์เรื่องนี้ได้สอนให้ผู้จัดทำอดทนกับความกดดันได้เป็นอย่างดี ผู้จัดทำรู้สึกถึงการเติบโตขึ้นของสถานะข้างในตัวเอง รู้จักข้อดีและข้อเสียของตนเอง รู้จักการทำงานเป็นกลุ่ม การรับฟัง และการเสนอความคิดเห็น การรับมือกับความผิดพลาดของตัวเอง ฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และสิ่งที่ขาดไม่ได้เลยคือการร่วมมือกันทำงานอย่างเต็มที่ การรู้จักหน้าที่ของตนเองและทำมันให้ออกมาดีที่สุดและการช่วยเหลือเพื่อนในกลุ่ม เพราะเราไม่ได้ทำภาพยนตร์เพียงคนเดียว และสุดท้ายภาพยนตร์นิพนธ์เรื่องนี้ก็ทำให้ผู้จัดทำรู้สึกภาคภูมิใจในภาพยนตร์ ตัวเองและสมาชิกคนอื่น และยังทำให้ผู้จัดทำได้มีความรักในภาพยนตร์ยิ่งขึ้นไปอีก

### 5.3 สรุปผลการศึกษาของผู้อำนวยการสร้าง ( Producer )

#### 5.3.1 ปัญหา

ปัญหาส่วนใหญ่ของผู้อำนวยการสร้างนั้นจะอยู่ในช่วง Pre production และ Production โดยในช่วง Pre production นั้นจะมีปัญหาในส่วนของการเตรียมการถ่ายทำที่ว่าด้วยเรื่องการจัดหาเครื่องครุภัณฑ์สำหรับการถ่ายทำ ส่วนในช่วง Production นั้นมีปัญหาในส่วนของการจัดสรรค้เวลาสำหรับการถ่ายทำเนื่องจากเกิดเหตุสุดวิสัยจากสภาพอากาศ

#### 5.3.2 การแก้ไขปัญหา

โดยการแก้ไขปัญหาในช่วง Pre production นั้นคือการวางแผนการยืมครุภัณฑ์จากทางวิทยาลัยให้ดี โดยตรวจสอบวันเวลาให้ไม่ตรงกับวันของกลุ่มอื่น ส่วนในช่วง Production นั้นแก้ไขโดยการจัดตารางการถ่ายทำใหม่โดยการย้ายซีนที่สามารถถ่ายทำในสถานที่มาถ่ายทำก่อน

#### 5.3.3 สิ่งที่ได้รับ

สิ่งที่ได้รับคือการที่แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีและ สติ สมานธิ ในการทำงาน เพื่อจะสามารถแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้อย่างทันท่วงที

### 5.4 สรุปผลการศึกษาของผู้กำกับภาพ ( Director of photography )

#### 5.4.1 ปัญหา

ในช่วงถ่ายทำมีพายุเข้า ทำให้วันถ่ายทำส่วนใหญ่มีฝนตก ในด้านการจัดแสงจึงทำให้ไม่ได้แสงธรรมชาติอย่างที่ออกแบบไว้ อีกปัญหาที่พบคือ blocking ของนักแสดงกับมุมกล้องไม่สัมพันธ์กันเนื่องจากการเปลี่ยนมุมกล้องในช่วงถ่ายทำ

#### 5.4.2 วิธีแก้ปัญหา

จัดแสงใหม่โดยใช้ไฟ HMI ให้ได้แบบที่วางไว้ในตอนแรก และเปลี่ยนช็อตให้แคบลงเพื่อหลบท้องฟ้าที่มีเมฆมาก ทำให้ได้แสงที่ใกล้เคียงจากที่ออกแบบไว้

การแก้ปัญหา blocking กับมุมภาพที่ไม่สัมพันธ์กันในหน้ากองคือการวาง blocking ใหม่ให้สัมพันธ์กับมุมกล้องที่เปลี่ยนไป

#### 5.4.3 สิ่งที่ได้รับ

การฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าด้วยอุปกรณ์และเวลาที่มีอย่างจำกัด การฝึกการสื่อสารกับแต่ละตำแหน่งหน้าที่เพื่อแก้ปัญหาสำหรับทุกฝ่าย

## 5.5 สรุปผลการศึกษาของผู้ออกแบบงานสร้าง / ผู้กำกับศิลป์ / ผู้จัดหาสถานที่และอุปกรณ์ประกอบฉาก ( Art director)

### 5.5.1 ปัญหา

ปัญหาเรื่องสถานที่ที่ให้การถ่ายทำ ด้วยความที่บ้านที่ใช้ในการถ่ายทำนั้นไม่มีคนอยู่ ทำให้ต้องมีการเปลี่ยนแปลงและตกแต่งเพิ่มคอนข้างเยอะ ซึ่งในตัวบ้านนั้นมีของเยอะ และเป็นของที่คอนข้างใหญ่ แต่เป็นเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในเรื่องได้น้อยมาก ทำให้ต้องหาเฟอร์นิเจอร์มาเพิ่มเยอะ ส่วนตรงสวนภายนอกบ้านนั้นมีแต่ต้นไม้ที่มีมดตะนอยจำนวนมากและอยู่ติดกับทางขึ้นบ้าน จึงทำให้การขนเฟอร์นิเจอร์เข้าบ้านเป็นเรื่องที่ลำบากพอสมควร และดินของสวนภายนอกบ้านนั้นมีสีที่ต่างกันเป็นจุดๆ ต้นไม้ภายในสวนของบ้านนั้นส่วนใหญ่เป็นไม้ใบ ไม่มีไม้ดอก ซึ่งต้องหาไม้ดอกมาลงเป็นจำนวนมาก และทำให้ต้องใช้เวลาในการเปลี่ยนแปลง ตกแต่ง และงบประมาณคอนข้างมาก อีกหนึ่งปัญหาคือเรื่องของฝน ฟ้า อากาศทุกครั้งที่ฝนตก จะทำให้ดินภายในบริเวณบ้านนั้นและเป็นโคลน จึงต้องแก้ยุ่งเรื่อยๆ ต้องแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าคอนข้างเยอะ

ร้านขายดอกไม้ สถานที่ที่หามาได้นั้นเป็นบ้านคนธรรมดา จึงต้องเซตขึ้นมาใหม่ทั้งหมด ทำให้ต้องนำดอกไม้จากเซตที่บ้านมาที่สถานที่ที่ใช้ถ่ายและมีเวลาเซต คอนข้างน้อย เช่นเดียวกันกับเมรุ ที่ต้องสร้างขึ้นใหม่หมด และต้องจัดดอกไม้หลายที่

ปัญหาเรื่องของต้นไม้และดอกไม้ เนื่องจากสิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่เปราะบางมากและเป็นสิ่งที่ไม่สามารถคาดการณ์ว่าจะขึ้นเมื่อไหร่ จะร่วงเมื่อไหร่ และทำอย่างไรให้สามารถอยู่ได้นานที่สุด 2 วันก่อนที่จะถ่ายทำดอกแก้วขึ้นเต็มทั้งต้น แต่พอถึงวันที่ถ่ายทำนั้นร่วงไปหมดทั้งต้น เหลือแต่ใบ ส่วนดอกไม้ที่ใช้จัดนั้นปัญหาคือข้าง่าย และไม่สามารถอยู่ได้นาน

### 5.5.2 วิธีการแก้ไข

ในปัญหาเรื่องของการตกแต่งบ้าน หรือเคลียร์ของภายในบ้านนั้น คือทุกครั้งที่เราไปหาข้อมูลเพิ่มเติมหรือไปติดต่อนักแสดงก็จะมีกรเข้าไปถึงเคลียร์ของในบ้านที่ละนิดเรื่อยๆ และช่วงก่อนถ่ายทำได้ไปเซตไว้ก่อน หาอุปกรณ์ที่จะเข้าฉากเตรียมไว้ล่วงหน้า และหาแหล่งจำหน่ายอุปกรณ์ต่างๆที่คิดว่าจะต้องใช้ไว้ก่อน

ส่วนในเรื่องการเซตร้านดอกไม้ก็ได้แบ่งคนไปเซตก่อนส่วนหนึ่ง และอีกส่วนอยู่หน้าเซตที่กำลังถ่ายทำ แต่ในส่วนของเมรุนั้นเนื่องจากว่ามันต้องใช้งบประมาณเป็นจำนวนมากจึงต้องลดบางส่วนลง หรือหาสิ่งที่คล้ายกับที่อยากจะได้ในปัญหาเรื่องของดอกไม้และต้นไม้นั้น เริ่มการที่ไปสอบถามตามร้านที่เราเชื่อว่าควรที่จะเก็บรักษาอย่างไร และลองทำตามคำแนะนำหลายๆแบบ เพื่อที่จะรู้ว่าแบบไหนดีที่สุด

สุดท้ายคือต้องปรึกษาคณะในกลุ่ม บอกถึงปัญหาและช่วยกันแก้ มีความอดทน มีสติอยู่ตลอดเวลา

### 5.5.3 สิ่งที่ได้รับ

สิ่งที่ได้รับจากการทำภาพยนตร์เรื่องนี้คือ ประสบการณ์การทำงานเป็นกลุ่ม การทำงานร่วมกับผู้อื่น การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ที่ไม่เคยรู้ ได้รับความช่วยเหลือในหลายๆรูปแบบ

## 5.6 สรุปผลการศึกษาของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายนักแสดง ( Costum Designer )

### 5.6.1 ปัญหา

เนื่องจากภาพยนตร์เป็นการเล่าเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ เครื่องแต่งกายก็จะถูกปรับเปลี่ยนให้เข้ากับช่วงเวลาและสภาพอากาศและสถานที่ๆไป เนื่องจากเครื่องแต่งกายในเรื่องนั้นมีอยู่หลายชุดเพราะจำเป็นจะต้องมีการแสดงให้เห็นถึงเวลาที่ผ่านไปของเรื่อง จึงยากที่จะจัดการเครื่องแต่งกายให้ตรงตามคิวถ่าย ในบางครั้งต้องไปจัดหาใหม่ บางครั้งก็ขอยืมมาจากที่อื่นบ้างและรวมไปถึงการแต่งกายของนักแสดงประกอบ ที่ในตอนแรกนั้นแต่งมาไม่ได้ตรงกับอารมณ์ของภาพยนตร์ จึงได้ต้องหาวิธีในการปรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย รวมไปถึงการจัดหาชุดให้กับผู้สูงอายุ นั้น ในปัจจุบันหาได้ยากและมีราคาแพง จึงต้องไปตามหาในแหล่งที่ถูกต้อง และ ตามที่ผู้กำกับต้องการอีกด้วย

### 5.6.2 วิธีการแก้ไข

พูดคุยกับสมาชิกในกลุ่มเพื่อหาทางออกของปัญหา เช่น การจัดซื้อใหม่ การยืมจากบุคคลอื่น การขอให้นักแสดงสมทบ กลับไปเปลี่ยนเสื้อผ้าให้ตรงตามความต้องการของผู้กำกับ และ การจัดซื้อใหม่เพื่อให้ตรงกับ สภาพอากาศ ณ ตอนนั้นอีกด้วย และเสื้อผ้าที่จัดซื้อใหม่จำเป็นจะต้องเห็นรายละเอียดต่างๆ เช่น เนื้อผ้า และ สีตามที่ ต้องการ ซึ่งต้องจัดซื้อใหม่

ในส่วนของการแต่งหน้านักแสดง ได้จัดหาคนมาช่วยเหลือให้ความเรียบร้อยของหน้านักแสดง และ ผู้จัดทำก็คอยดูแลอยู่อีกทีหนึ่ง

### 5.6.3 สิ่งที่ได้รับ

ผู้จัดทำได้เรียนรู้วิธีการแก้ไขปัญหาต่างๆ ทั้งการยืมเสื้อผ้า ที่ต้องใช้กับนักแสดงสมทบ และการจัดแจงเสื้อผ้า และยังได้รู้วิธีแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น และ เรียนรู้วิธีการเป็นผู้นำ รวมไปถึง การตัดสินใจและการทำงานร่วมกันเป็นทีม กับสมาชิกรวมไปถึงได้รับความร่วมมือจากรุ่นพี่และรุ่นน้อง ทำให้งานสำเร็จลุล่วงตามสิ่งได้หวังเอาไว้ในตอนแรก และหวังว่าการทำงานในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการทำงานในภายภาคหน้าอีกด้วย

## 5.7 สรุปผลการศึกษาของผู้ลำดับภาพ (Editor)

### 5.7.1 ปัญหา

ช่วงตัดต่อมีปัญหาเรื่องเสียงที่อัดมามีปัญหาเรื่องเสียงรบกวนเยอะ จึงทำให้ได้ยินเสียงของนักแสดงไม่ชัด จึงต้องหาทางปรับและแก้ไขเสียงต้นฉบับให้ออกมาดีที่สุด รวมถึง Insert และ Establishing shot ที่ถ่ายมาใช้ได้น้อย การตัดต่อจึงขาดสิ่งที่เชื่อมต่อระหว่างซีน ทำให้รายละเอียดของเนื้อเรื่องลดน้อยลงไป

รวมถึงโปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อภาพยนตร์นั้นเป็นโปรแกรมที่ยุ่งยากในการที่จะใช้ร่วมกับโปรแกรมอื่นทำให้มีปัญหาในการส่งต่องานเพื่อที่นำไปทำขั้นตอนอื่นๆได้ยุ่งยาก เช่น การที่จะแยกแทร็คเสียงเพื่อนำไปทำใหม่ เนื่องจากคนที่จะนำแทร็คเสียงไปทำ ไม่เข้าใจกับไฟล์ที่เราส่งไปให้ จนผ่าน Rough cutไปแล้วถึงจะทำได้

ในการทำสีที่จะต้องทำในโปรแกรม Davinci แต่มีปัญหาตรงที่ว่าโปรแกรมนี้ไม่สามารถเรนเดอร์บางคลิปที่ผู้จัดทำใส่ Stabilizer (กันสั่น) ไว้ ตอนที่ส่ง rough cut จึงจะเห็นได้ว่าบางคลิปจะมีการสั่นของกล้องอยู่มาก

### 5.7.2 การแก้ไขปัญหา

การแก้ไขปัญหในช่วงแรกผู้จัดทำพยายามหาวิธีการต่างๆที่จะทำให้สะดวกขึ้นแต่ก็เป็นวิธีที่ยุ่งยากเนื่องจากต้องซื้อโปรแกรมเพื่อให้งานทำงานสะดวก แต่ด้วยงบประมาณกับการทำงานเพียงครั้งเดียวจึงไม่จำเป็นต้องซื้อโปรแกรมขนาดนั้น ผู้จัดทำจึงยอมใช้วิธีที่เราทำด้วยความยุ่งยาก โดยการไปปรึกษาเพื่อนและรุ่นพี่ที่มีประสบการณ์ และได้ลงโปรแกรมตัดต่อใหม่ที่สามารถแยกแทร็คเสียงเพื่อส่งไปทำใหม่ได้ ซึ่งทำให้สะดวกมากขึ้น รวมถึงขั้นตอนสุดท้ายในการตัดต่อรอบ Final จะต้องตัดคลิปเพื่อใส่ Stabilizer ในตอนสุดท้ายของแต่ละอันที่เคยใส่ไว้ในโปรแกรมตอนแรก ซึ่งก็เป็นวิธีการแก้ไขปัญหาก็ทำได้

### 5.7.3 สิ่งที่ได้รับ

ผู้จัดทำได้เรียนรู้ถึงประสบการณ์ในการทำงานในการตัดต่อว่า ขั้นตอน Post-Production จะต้องวางแผนทำ Work-flow ให้ดี ไม่เช่นนั้นการทำงานจะยุ่งยาก และการใช้โปรแกรมต่างๆทำให้เรียนรู้ว่างานต่างๆเหมาะกับการใช้โปรแกรมอะไร และเรียนรู้วิธีการแก้ไขงานให้ออกมาได้ดีที่สุด รวมถึงการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้ระดมความคิดในการทำงาน ได้ปรึกษากับสมาชิกในกลุ่มว่าควรแก้ไขงานตรงไหน ควรเพิ่มหรือลดอะไร นอกจากนี้ยังได้สานสัมพันธ์กับสมาชิก ทำให้ได้รู้จักกันมากขึ้น



## บรรณานุกรม

เพ็ญพิไล ฤทธาคนานนท์.(2549). **พัฒนาการมนุษย์**. พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ: บริษัท ธรรมดาเพลส จำกัด.

บุญทริกา นาคนิศร.(2543). **เอกสารประกอบการสอนวิชาจิตวิทยาการสูงวัย**. กรุงเทพฯ:

ภาควิชาจิตวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ศิริวรรณ ศิริบุญ.(2535). **ข้อเท็จจริงและทัศนคติเกี่ยวกับการเลี้ยงดูและการดูแลผู้สูงอายุของคนหนุ่มสาวไทย**.

กรุงเทพฯ: สถาบันประชากรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ศรีเรือน แก้วกังวาล.(2545). **จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย;วัยรุ่น-วัยผู้ใหญ่**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

รศ.อุบลรัตน์ เพ็งสฤติย์.(2544). **จิตวิทยาผู้สูงอายุ**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

Boypointpen. (2559). **พิธีกรรมเปลี่ยนผ่านในภาพยนตร์วัยรุ่น**. สืบค้นเมื่อ 13 กันยายน 2560, จาก

<https://boypointpen.wordpress.com/2016/12/20/paper-พิธีกรรมเปลี่ยนผ่านใน/>





ภาคผนวก ก  
บทภาพยนตร์เรื่อง ด้วยความคิดถึง



ผู้วางชนม  
(THE FLOWER)

---

SCREENPLAY

Opening scene (EXT./ กลางวัน/ บนรถสองแถว)

บนถนนที่สองข้างทางเต็มไปด้วยต้นไม้ มีรถสองแถวคันหนึ่งกำลังวิ่งอยู่บนถนน กานตั่งอยู่บนรถคันนั้น เขากำลังกลับไปหาญาติต่างจังหวัดในช่วงปิดเทอม ระหว่างทางกานตั่งมองออกไปนอกหน้าต่าง จนกระทั่งรถแล่นเข้าไปในหมู่บ้านเล็กๆที่กานตั่งเคยตั้งแต่เด็ก รถมาจอดที่หน้าปากซอยบ้านที่เป็นดินแดงตัดกับถนนคอนกรีต กานตั่งตื่นตื่นเล็กน้อยเพราะไม่ได้เจอยามาประมาณหนึ่งปีครึ่ง กานตั่งลงจากรถและเดินเข้าไปในซอยบ้าน

Title

Scene 01 (EXT./ กลางวัน/ บ้าน)

กานตั่งเดินเข้ามาที่บ้าน เห็นย่าที่ยังดูสดใสและอบอุ่นเหมือนเคย กานตั่งจึงเดินเข้าไปทักย่า

กานตั่ง

ย่า สวัสดีครับ

ย่ารู้สึกดีใจที่เห็นกานตั่ง จึงหันไปทักกานตั่งพร้อมรอยยิ้มที่ดูสดใสและอบอุ่น

ย่าเพลิน

โห โตะเป็นหนุ่ม สูงเชียว นิ่งก่อน เดี่ยวย่าเก็บของก่อน

กานตั่งเดินไปนั่งตรงที่ย่ากำลังเก็บของอยู่ มีพวกดอกไม้กับอุปกรณ์วางอยู่เต็มโต๊ะ ย่าเก็บของพลางพูดคุยกับกานตั่งไปด้วย

ย่าเพลิน

แล้วนี่มายังไง รถทัวร์เหวอ

กานตั่ง

ครับ นั่งรถทัวร์เสร็จก็ต่อสองแถวเข้ามาเนี่ย หนาวเลย ตอนอยู่บนรถสองแถว

ย่าเพลิน

ช่วงนี้มันอากาศเย็น ตอนเช้าก็หมอกกลง

เอาเสื้อแขนยาวมาเยอะมั๊ยละ

ในขณะที่ย่าเก็บของ กานตั่งสังเกตเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของย่าพอสมควร ร่างกายของย่าดูแก่ลงไปมาก

กานต์

เอามาอยู่ครับ

ยาเพลิน

หิวยัง ไปอาบน้ำก่อนไป เดี่ยวยาไปทำกับข้าวให้

กานต์

ครับผม

ยาเก็บของที่เหลือจนเสร็จแล้วค่อยเดินตามเข้าไปในบ้าน

Scene 02 (EXT./กลางคืน/ ระเบิดียง)

หลังจากยาทำอาหารเสร็จ ยานำอาหารมาไว้บนโต๊ะ ทั้งคู่กินข้าวเย็นด้วยกันพร้อมพูดคุยถึงเรื่องราวของแต่ละคน หลังจากที่ไม่ว่า

กันนาน

ยาเพลิน

ลองกินแกงนี้สิ ยายแจ่มเขาให้มา

กานต์ลองชิมกับข้าวของยายแจ่มข้างบ้าน

ยาเพลิน

เค็มเนอะ ยายแจ่มเนี่ยทำติดเค็มเอามาให้ตลอด ยาก็เกรงใจรับๆแกมา

กานต์

เหมือนเอาน้ำปลามาทำน้ำแกงเลยอะ

ยาหัวเราะกับบทสนทนาของกานต์ พร้อมกับพูดให้กานต์ชิมกับข้าวของยาแทน

ยาเพลิน

นี่ ชิมของยาดีกว่า

กานต์ซึ่มกับข้าวของย่า ความรู้สึกแรกที่กานต์สัมผัสได้คือกับข้าวรสชาติเดิมที่กานต์อยากกินตลอดเวลาที่กานต์คิดถึงปู่กับย่า  
กานต์กินไปคำแรก นิ่งไปสักพัก และตักต่อไม่หยุด

กานต์  
แบบนี้แหละอร่อยย่า

ย่ามองกานต์กินไปสักพัก จึงถามขึ้นว่า

ย่าเฟลิน  
เข้ามาหาแล้วใช่ไหม ปี่ไหนแล้วนะ

กานต์  
ปี่หนึ่งแล้วย่า

ย่าเฟลิน  
เรียนยากไหม

กานต์  
ไม่ค่อยยากนะย่า แต่งานเยอะ เรียนแทบทุกวันเลย... เออ เจอคนหนึ่ง  
หน้าตาเหมือนกั้งด้วย ยิ้มเหมือนกันปะเลย

ย่าเฟลิน  
กั้งหะรอ โตเป็นสาวแล้วมั่งเดี๋ยวนี พักหลังๆย่าไม่ค่อยได้ไปหาหะรอ

กานต์กินข้าวต่อไป สักพักก็พูดขึ้นมาอีกว่า

กานต์  
เออ นี่กานต์ออกมาอยู่หอดด้วยนะ

ย่าเฟลิน  
อ้าวหะรอ แล้วอยู่กับใคร

กานต์

อยู่คนเดียวครับ

ย่าเพลิน

อยู่คนเดียวด้วย แล้วยังไง ทำอะไรเป็นไหมล่ะ

กานต์

ช่วงแรกๆ งงๆอะย่า มีวันนึงลองซื้อของมาทำกับข้าวเอง ก็กินไม่ค่อยได้ แต่พอไปเรื่อยๆก็น่าจะดีขึ้น

ย่าเพลิน

เดี๋ยวก็ชิน ดีแล้วลูกเริ่มดูแลตัวเอง

(ภาพกว้าง) ทั้งคู่กินข้าวไปพร้อมกับเล่าเรื่องราวกันไป

Scene 03 (EXT./ เช้า/ ระหว่างทางกลับบ้าน)

เช้าวันต่อมาย่ากับกานต์ออกมาได้ बातตรงปากซอยเข้าบ้าน ทั้งคู่เดินกลับบ้าน กานต์กำลังสอนย่าพูดภาษาอังกฤษ

กานต์

My name is...

ย่าเพลิน

มาย เนม อีส...

กานต์

เพลิน... My name is เพลิน ไหนย่าลองพูด

ย่าเพลิน

มาย เนม อีส เพลิน

กานต์  
เนี่ย แปลว่า ฉันชื่อเพลิน

ย่าเพลิน  
บ้าย บาย

ทั้งคู่หัวเราะ

ย่าเพลิน  
เฮอ ดีๆ เดี่ยวย่าจะลองเอาไปพุดที่ชมรม

กานต์  
ชมรมอะไรย่า

ย่าเพลิน  
ชมรมในหมู่บ้าน ก็จัดดอกไม้ให้โรงพยาบาล โรงเรียนอะไรอย่างนี้นี่แหละ

กานต์  
เดี๋ยวนี้เขาเป็นอย่างนี้แล้วหรือ

ย่าเพลิน  
เดี๋ยวนี้เขาทำกันเยอะะ พวกผู้สูงอายุ ย่าก็ลองไปดู

กานต์  
เนี่ย ย่าก็ลองเอาไปพุดที่ชมรมเลย

สักพักยาก็นึกขึ้นได้ จึงหันไปถามกานต์

ย่าเพลิน  
แล้วถ้าเป็นของปู่ ก็ต้องพุดว่า มาย เนม อีส แล้วก็ชื่อปู่ไซ่ไหม

กานต์

ใช่ ย่าเก่งนะเนี่ย

ย่าก็เริ่มพูดทอ้งกับตัวเองให้กานต์ฟัง

ย่าเพลิน

มาย เนม อีส นำ มาย เนม อีส กานต์ มาย เนม อีส เพลิน

กานต์

ใช่ๆ very good.

กานต์ยกนิ้วให้ย่า

ทั้งคู่เดินไปสักพัก กานต์ก็สูดอากาศและถอนหายใจออกมาเฮือกใหญ่ ย่าหันมองกานต์

Scene 04 (EXT./ กลางวัน/ บ้าน)

หลังจากที่ทั้งคู่กลับมามัน กินข้าวเสร็จ ย่าก็นำดอกไม้ออกมาเตรียมเพื่อจัดดอกไม้ และบอกให้กานต์ช่วยหยิบอุปกรณ์ออกมาให้ที่หน้าบ้าน

กานต์

เอาอันนี้ด้วยไหมย่า

ย่าเพลิน

เอามาเลยๆ

กานต์ออกมานั่งหน้าบ้านกับย่า กานต์มองเห็นดอกไม้เต็มโต๊ะ แล้วกานต์มองไปหาย่าที่เริ่มกำลังจัดดอกไม้

กานต์

ย่าต้องทำอะไรอะไหมอะ

ย่าเพลิน

ทำได้แค่นี้ก็แค่นั้นแหละ เตี่ยคุณในชมรมก็ช่วยๆกันทำ



ในขณะที่ยากำลังบรรจุจัดดอกไม้ กานต์มองไปที่ยาแล้วรู้สึกว่ายานิ่งขึ้น เห็นถึงความตั้งใจในสิ่งที่ยาทำ เวลาผ่านไปสักพัก กานต์ถามยาคืนมาว่า

กานต์  
อันนี้ดอกไม้อะไร  
ยาเฟลีน  
ดอกไม้เบญจมาศ

กานต์ถามชื่อของดอกไม้แต่ละดอกที่อยู่บนโต๊ะ  
กานต์ถามยาจนถึงดอกสุดท้าย ยาพูดชื่อขึ้นมาก่อนที่กานต์จะถาม หลังจากนั้นกานต์จึงหยิบดอกไม้ดอกนั้นขึ้นมาดู

#### Scene 05 (Scene Montage)

##### Scene 05A (EXT./ กลางวัน/ บ้าน)

กานต์วางอุปกรณ์จัดดอกไม้ให้ยา

##### Scene 05B (EXT./ กลางวัน/ บ้าน)

ในขณะที่กานต์จัดแจกลูกอุปกรณ์ ยากำลังตั้งใจจัดดอกไม้

##### Scene 05C (EXT./ กลางวัน/ บ้าน)

INS (Top Shot) ดอกไม้หลายๆชนิด

##### Scene 05D (INT./ เช้า/ ห้องนอน)

INS ดอกไม้วางหน้ารูปปั้น

##### Scene 05E (EXT./ กลางคืน/ ระเบียงบนบ้าน)

กานต์กินข้าวเย็นในชุดนอน

ยากินข้าวเย็นในชุดนอน

##### Scene 05F (INT./ เช้า/ บ้าน)

ยากวาดบ้าน

กานต์ถูพื้น

Scene 05G (EXT./ เค้า/ ชมรม)

LS ชมรม

กานต์ไหว้หัวหน้าชมรม โดยที่มือยังถือถุงพะรุงพะรัง

Scene 05H (EXT./ เค้า/ บ้าน)

กานต์กับย่าช่วยกันรดน้ำต้นไม้ (ต้นแก้ว)

Scene 05I (EXT./ เค้า/ บ้าน)

กานต์นอนอ่านหนังสือบนแคร่

Scene 05J (INT./ กลางคืน/ ห้องนอน)

รูปปั้นมีช่อดอกไม้เล็กๆวางไว้หน้ารูปอย่างสวยงาม

Scene 06 (EXT./ กลางคืน/ ระเบียงบนบ้าน)

เสียงจิ้งหรีดร้องมาจากบริเวณบ้าน

หลังจากที่กานต์อาบน้ำเสร็จ กานต์พูดโทรศัพท์พร้อมเดินออกมาหาย่าที่ระเบียงบ้านบนชั้นสอง ย่ากำลังจัดช่อดอกไม้เล็กๆอยู่

กานต์กำลังพูดโทรศัพท์กับป้าพลางมองหา

กานต์

ครับป้า ตอนนี้กานต์อยู่กับย่าแล้วครับ ได้ครับ... แล้วป้ากลับวันไหน  
ครับ ครับ หัวดีครับ

หลังจากที่กานต์วางสาย กานต์ไปนั่งกับย่า

กานต์

เมื่อที่ป้าโทรมาอะย่า

ย่าเฟลิน

เหวอ แล้วจะกลับวันไหนล่ะ ได้ถามไหม

กานต์

ป้าบอกประมาณสามสี่วันอะย่า กานต์กลับ ป้าก็น่าจะมาถึงพอดี

อิม ยาเฟลิน

ยาปรับคำ ก่อนจะหันไปตามกานต์

ยาเฟลิน  
เปื้อนใหม่เนี่ย อยู่ที่นี่ไม่ค่อยมีอะไรให้เราทำเนาะ

กานต์  
ไม่เปื้อนหรือยกยา มาพักผ่อน

ยาเฟลิน  
ดีแล้ว...พักผ่อน

กานต์นั่งดูยาจัดช่อดอกแก้ว

กานต์  
ย่าวาปูเขาจะได้กลิ่นไหม

พอยาได้ยีน ยาทวนคำถามกับตัวเองในใจ ก่อนหันไปตอบกานต์ว่า

ยาเฟลิน  
ไม่รู้สิ เขาคงได้กลิ่นแหละมั้ง

ยาตอบและเงยไปสັกพัก

ยามองช่อดอกแก้วในมือพลงางพูดขึ้นว่า

ยาเฟลิน  
ปูเขาบอกว่าดอกแก้วกลิ่นมันหอม ตึ๊กๆยิ่งหอม

ระหว่างที่กานต์ฟังยา กานต์หยิบดอกแก้วขึ้นมาดม

กานต์นั่งไปสັกพัก ยาจัดช่อดอกแก้วจนจะเสร็จก็หันมาถามกานต์

ยาเพลิน

ยังงัย คิดถึงปู่เหรอ

กานต์ทำที่ผอนคลายขึ้น

กานต์

คิดถึง คิดถึงตอนอยู่ด้วยกันสามคน กานต์ยังจำได้เลย ตอนที่กานต์ชอบนอนตรงกลาง แล้วปู่กับย่าต้องมานอนข้างๆ แล้วตอนนั้นกานต์นอนฟังปู่กับย่าคุยกันจนกานต์หลับไป ยิ่งบางคืนสะดุ้งตื่น ต้องรีบเอามือคว่ำว่าย่ากับปู่ยังอยู่ไหม ถ้าปู่กับย่าไม่อยู่ก็ร้องไห้เสียงดังเลย ชี้แจงเนาะ

ยาเพลิน

ตอนนั้นปลอบกันยกใหญ่เลย เวลาร้องไห้ที จำได้ด้วยเหรอ ตอนนั้นยังเด็กอยู่เลย

กานต์

จำได้ยา

ยายืมรับคำตอบ

ยาเริ่มเก็บของบนโต๊ะ แล้วพูดกับกานต์ว่า

ยาเพลิน

พุงนี้ ไปซื้อดอกไม้ที่ร้านกึ่งให้ย่าหน่อยสิ

กานต์

ได้ครับ

ยาเพลิน

ยาเข้าไปนอนละ

กานต์

ครับ

Scene 07 (INT./ กลางคืน/ ห้องนอน)

กานต์เข้ามาที่ห้องนอน เห็นยาสวดมนต์อยู่บนเตียง

กานต์เดินไปปิดไฟตรงประตู แล้วเดินมานอนที่นอนของตัวเองตรงพื้น กานต์นั่งสวดมนต์จนเสร็จแล้วก็นอน

Scene 08 (EXT./ เช้า/ ระหว่างทาง)

กานต์ขี่มอเตอร์ไซด์เพื่อไปซื้อดอกไม้ที่ร้านกิ่ง

Scene 09 (INT./ กลางวัน/ ร้านดอกไม้)

กานต์จอดมอเตอร์ไซด์ไว้ที่หน้าร้านดอกไม้

กานต์เดินมาที่หน้าร้าน เห็นกิ่งกำลังยืนอยู่หน้าร้าน เลยเดินเข้าไปหา

กิ่ง  
มาตั้งแต่เมื่อไหร่

กานต์  
สองสามอาทิตย์แล้ว

กิ่ง  
คราวนี้มาอายุยาวเลยหรือ

กานต์  
อืม มาอยู่กับย่าเดือนหนึ่ง

กิ่ง  
แล้วย่าสบายดีไหม

กานต์  
สบายดี เนี่ย แกฝากมาซื้อต้นไม้

กานต์พูดพร้อมกับยื่นกระดาษรายชื่อต้นไม้ที่ย่าจดไว้ให้กิ่ง

กึ่ง  
ได้เลย เดี่ยวจัดให้ แล้วแกเป็นไงบ้างวะ

กึ่งเริ่มหันไปจัดต้นไม้ใส่ถูง พร้อมกับชวนกานต์คุย

กานต์  
เอาเรื่องไหนละ

กึ่ง  
โอ้ย จุ้นไม่ถามละ

กานต์  
ล้อเล่น กี้ดี เรื่อยๆ แกอะ

กึ่ง  
วุ่นวายวะแก ช่วงนี้ เรื่องเรียนแล้วก็เรื่องร้าน

กานต์  
แกก็ขี้บ่นเหมือนเดิมเลยเนาะ

กึ่ง  
จะเอามั้ย ต้นไม้อะ

กานต์  
เอาๆ ย่าสั่งมา แล้วนี่ปิดร้านก็โม่ง

กึ่ง  
เรื่อยๆ บ่ายๆ ก็ปิดแล้ว

กานต์  
ไปสะพานไม้ปะละ มั่นยังอยู่ปะ

กึ่ง  
ยังอยู่ดี ไปมัยละ ไปได้ อะนี่ต้นไม้

กึ่งพูดพร้อมกับยื่นถุงต้นไม้ให้กานต์

Scene 10 (EXT./ กลางวัน/ สะพานไม้)

กานต์กับกึ่งยืนคุยอยู่บนสะพานไม้ที่ทั้งคู่เคยมาด้วยกัน

กึ่ง  
แกนั่นแหละ เราจำได้ แกอะลงไปก่อน

กานต์  
อ้าว แกไม่ได้ลงไปก่อนหรือวะ

กึ่ง  
เออ ช่างมันเหอะ แต่ย่าแกมาเล่าให้ฟังทีหลังว่า แกโดนปูตี ร้องลั่น  
บ้านเลย

กานต์  
เอ้า ตอนนั้นมันเจ็บจริงๆนี่หว่า

ทั้งคู่เงยไปสักพัก กานต์หยิบโทรศัพท์ขึ้นถ่ายรูปวิว

กึ่ง  
แกไม่ได้มานานเท่าไรแล้วเนี่ย

กานต์  
โห จำไม่ได้แล้วอะ แต่รู้นานาน...เร็วเนาะ แปบเดียวเอง

กึ่ง

ไซ้ เผลอแปบเดียว ผ่านไปเร็วหมดแหละ...แม่เราบอกว่า พออายุมากขึ้น เวลายิ่งผ่านไปเร็วขึ้น

กานต์

นากลัวนะ

กึ่ง

อาจจะไม่ได้ที่น่ากลัวขนาดนั้นก็ได้ ต้องลองดูอะ

ทั้งคู่ยื่นมองแม่น้ำบนสะพานไม้

Scene 11A (EXT./ กลางวัน/ บ้าน)

กานต์มาจอดมอเตอร์ไซด์ เอาต้นไม้มาจัดแจงไว้ที่สวนหน้าบ้าน จากนั้นก็ขึ้นไปนอนที่ห้องนอน

Scene 11B (INT./ กลางวัน/ ห้องนอน)

กานต์นอนในห้องนอน คิดถึงเรื่องราวต่างๆที่เกิดขึ้นที่นี่ และด้วยความเหนื่อยล้าทำให้ผลอยหลับไป ในขณะที่กานต์กึ่งหลับ กึ่งตื่น กานต์รู้สึกถึงลมที่พัดเข้ามา

Scene 12 (INT./ กลางคืน/ บ้าน)

ย่ากับกานต์กำลังจัดแจงช่อดอกไม้ใส่ถุง กานต์เดินเอาผลไม้เข้าไปนั่งกินข้างย่า

กานต์

พุงนี้ไปก็ไม่งอะย่า

ย่าเพลิน

สายๆเหมือนเดิมแหละ

กานต์นั่งมอมย่าทำดอกไม้



ยาเพลิน  
อร้อยไหม (ผลไม้) คนที่ชมรมเขาเก็บมาฝาก

กานต์  
อร้อยครับ

ยาเพลิน  
กินเยอะๆ กินให้หมดเลยลูก คนที่ชมรม เวลาทำอะไรก็ชอบเอามาให้  
ย่า บางที่ยาก็กินไม่หมดหรอก แก่แล้วกินอะไรเยอะแยะ

กานต์พูดหยอกย่า

กานต์  
แก่อะไรย่า ยังแข็งแรงอยู่เลย เตี่ยวพุงกานต์พาวังไปชมรม

ยาเพลิน  
เดินยังไม่ค่อยจะไหวเลย จะมาให้ย่าวิ่ง แขนขาปวดไปหมดแล้วเตี่ยว  
นี้

กานต์ยื่นมือไปนวดแขนให้ย่า

กานต์  
แล้วถ้าย่ามีแรงอยู่ ย่าอยากทำอะไร

ย่านั่งคิดสักพักก่อนที่จะตอบกานต์

ยาเพลิน  
คงทำสวนดอกไม้ให้ใหญ่กว่านี้แหละ อยู่กับดอกไม้มาตลอดชีวิต  
ตอนสาวๆ ย่าอยากทำมาก แต่เพิ่งจะได้มาทำตอนแก่ มันก็เลยได้เท่า  
นี้แหละ ทำได้ที่ละนิดๆ

กานต์นวดแขนย่าและสังเกตเห็นริ้วรอยบนมือของย่า

Scene 13 (EXT./ เช้า/ หน้าชมรม)

ย่ากับกานต์เดินถือถุงช่อดอกไม้มาที่ชมรมจัดดอกไม้ เดินเข้าไปหาป้าเล็ก หัวหน้าชมรม ทั้งคู่นำดอกไม้ไปวางไว้ที่โต๊ะ

ป้าเล็ก

ป้าเพลิน สวัสดิ์ค่ะ... สวัสดิ์จะลูก นิ่งก่อนๆ

หัวหน้าชมรมหยิบเอกสารขึ้นมาจดยละเอียด ย่าเดินไปนั่งกับคนอื่นๆในชมรม ส่วนกานต์นั่งโต๊ะข้างๆที่กำลังว่างอยู่

ป้าเล็ก

เรียบบร้อยเนอะป้าเพลิน

ป้าเล็กเดินมานั่งโต๊ะเดียวกับย่าและคนอื่นๆในชมรม

ป้าเล็ก

วันนี้มีไปส่งที่โรงพยาบาล แล้วก็ให้ที่โรงเรียนด้วย... ที่โรงพยาบาลวันนี้  
หนูเอาไปส่งเองเลยนะ ขึ้นใจกันเป็นแถว

ย่าและคนที่โต๊ะพยักหน้าฟังหัวหน้าชมรม

ย่าเพลิน

หรอ ชอบกันใช่ไหม เราก็ชอบทำอะไรเนอะ จะได้มีแรงทำต่อ

ป้าเล็ก

ขอบคะ ที่โรงพยาบาลเขาก็บอกว่าจะมาช่วยนำออกกำลังกายด้วย  
แอริบิคนะคะ หนูว่าดีนะ จะได้มาออกกำลังกันบ้าง แข็งแรงๆ

บรรยากาศในชมรมดูครึกครื้น กานต์อมยิ้มเมื่อมองเห็นย่าที่กำลังมีความสุขอยู่ในกลุ่มนั้น

Scene 14 (EXT./ เย็น/ เจดีย์เก็บกระดูก)

หลังจากที่ย่าและกานต์ออกมาจากชมรม ทั้งคู่ก็พากันไปที่เจดีย์เก็บกระดูกปู่ ย่าหยิบช่อดอกไม้มาวางไว้ที่หน้าเจดีย์

Scene 15A (EXT./ เช้า/ หน้าบ้าน)

กานต์กำลังเก็บกระเป๋าเตรียมตัวกลับกรุงเทพฯ กานต์ออกมาถึงหน้าบ้านกำลังใส่รองเท้า ย่าเดินเอาถุงกับข้าวมาให้

ย่าเฟลีน

ฝากเอาไปให้พ่อกับแม่หน่อยสิ อันนี้ของพ่อกับแม่นะ อันนี้ของกานต์  
เอาไปปลุกนะลูก

ย่ายื่นถุงกับข้าวถุงหนึ่ง และยื่นต้นไม้ให้กานต์

กานต์

ขอบคุณครับย่า

ย่าเฟลีน

ไม่มีอะไรใช่ไหม

กานต์

ไม่มีครับ

ย่าเฟลีน

ไป เดี่ยวรถจะมาแล้ว

Scene 15B (EXT./ เช้า/ ปากซอยบ้าน)

ย่าเดินมาส่งกานต์รถที่ปากซอย กานต์คอยชะเง้อดูรถ พอเห็นรถเริ่มมา กานต์จึงหันมาบอกยาย่า

กานต์

กานต์ ไปก่อนนะย่า

กานต์เข้าไปกอดย่า

ย่าเพลิน  
ย่าส่งแค่นั้นนะ ดูแลตัวเองดี ๆ ลูก แล้วกลับมาใหม่เนอะ

กานต์  
ครับ ย่าก็ดูแลสุขภาพนะย่า

ย่าเพลิน  
บายบาย

กานต์ขึ้นรถสองแถวออกไปจากปากซอยบ้าน

### Scene 16 (EXT./ กลางวัน/ เมฆ)

ณ งานศพของคุณย่าเพลิน ดอกไม้ล้อมรอบเมรุอย่างสวยงาม ถูกจัดโดยคนในชมรมจัดดอกไม้ กานต์ในชุดสุภาพกำลังพูดถึงประวัติของย่า

กานต์  
วาระสุดท้าย... คุณแม่เพลิน มีสุขภาพแข็งแรง ใช้ชีวิตอยู่กับ  
ธรรมชาติ ไม่มีโรคประจำตัว ไม่เคยเป็นไข้หนักถึงขั้นล้มหมอนนอน  
เสื่อเลยสักครั้ง จะเป็นไข้หวัดบ้างเล็กน้อยในบางครั้งเท่านั้น ไม่เคย  
เข้าโรงพยาบาล จนกระทั่งเมื่อตอนเช้าวันที่ 17 พฤศจิกายน พ.ศ.  
2560 โรคชราได้พาโรคกล้ามเนื้ออ่อนแรงและสาร์พัดโรคมาเยี่ยม  
เยือนถึงที่นอน ทำให้คุณแม่มีอาการปวดเมื่อยตามร่างกาย แขน  
ขาอ่อนแรง และไม่สามารถลุกขึ้นนั่งด้วยตัวเองได้ ลูกหลานไปตาม  
คุณหมอมารักษา ผลัดเปลี่ยนเวรกันมาเฝ้าไข้ และดูแลรับใช้ใกล้ชิด  
อาการมีแต่ทรุดลงเรื่อย ๆ แต่ตลอดเวลาที่คุณแม่ล้มป่วยท่านยังมี  
อารมณ์ขัน คุยตลกกับลูกหลานและญาติพี่น้องที่มาเยี่ยมไข้ให้ได้  
หัวเราะครั้นครังเสมอ...

คุณแม่เพลิน ได้จากไปอย่างสงบ เมื่อเวลา 9 นาฬิกา 23 นาที ของวันที่ 29 พฤศจิกายน พ.ศ. 2560 สิริอายุได้ 76 ปี 8 เดือน 27 วัน ยังความเศร้าโศกเสียใจให้เกิดขึ้นกับลูกหลานและญาติพี่น้องทุกคนเป็นอย่างยิ่ง

กานต์พูดดำเนินต่อไป เชิญให้แขกไปวางดอกไม้จันทน์ที่โลงศพฯ เมื่อถึงตาของกานต์ กานต์วางดอกไม้จันทน์ ก่อนที่จะส่งสายตาบอกลาอย่างเป็นทางการ

จบ





ภาคผนวก ข  
ฝ่ายอำนวยการสร้าง

งบประมาณและค่าใช้จ่าย Pre - production		
วันที่	ค่าใช้จ่าย	จำนวน
26/9/2560	ค่าน้ำมัน scout location รอบที่ 1	900
	ค่าทางด่วน scout location รอบที่ 1	85
	ค่าทำบุญ	410
9/10/2560	ค่าปริ้น research	216
	ค่าขนมค่างาน	186
25/10/2560	ค่าน้ำมัน scout location รอบที่ 2	1,000
	ค่าทางด่วน scout location รอบที่ 2	100
	ค่าอาหารเย็น	800
	ค่าขนม	95
26/10/2560	ค่าข้าวเช้า	530
	ค่าน้ำ	60
	ทำบุญ	150
	ค่าน้ำมัน scout location รอบที่ 2	500
	ค่าอาหารเย็น	1,200
27/10/2560	ค่าน้ำขนม	424
	ค่าข้าว	298
30/10/2560	ค่าขนม	150
31/10/2560	ค่าข้าว ค่าขนม	979
	ค่าภาคเก็บ	40
7/11/2560	ปริ้น story board	372
	ค่าขนม	69
8/11/2560	ค่าฟิวเจอบอร์ด	65
10/11/2560	ค่าทางด่วน scout location รอบที่ 3	100
	ข้าวเช้า	270

	ค่าน้ำมัน scout location รอบที่ 3	1,130
	ข้าวเย็น	706
11/11/2560	ดอกไม้ set location บ้านย่า	950
	ต้นไม้	2,870
	ข้าวเย็น	1,383
	ค่าน้ำมัน scout location รอบที่ 3	500
12/11/2560	น้ำดื่ม	50
	ค่าน้ำมัน scout location รอบที่ 3	800
13/11/2560	ค่าอุปกรณ์ทำมู๊ดบอร์ด	540
	ค่าน้ำ	60
	ค่าแท็กซี่	70
	ซิลิกาเจล	210
	ขนม	98
14/11/2560	ขนม	100
	อุปกรณ์มู๊ดบอร์ด	161
	น้ำดื่ม	40
17/11/2560	ขนม	197
18/11/2560	เสื่อย่า สำหรับแคสตั้ง	100
	เสื่อหัวหน้าชมรม สำหรับแคสตั้ง	200
	ค่ารถ	125
	กระดาษดอกไม้	220
	เสื่อกานต์ สำหรับแคสตั้ง	135
	เสื่อกิ่ง สำหรับแคสตั้ง	230
27/11/2560	ค่าแคสตั้ง	203
28/11/2560	ค่าข้าว	37
	อุปกรณ์ต่อโมเดล	900
	ค่าแคสตั้ง	70
30/11/2560	ข้าวแคสตั้ง	30



	กระดาด	170
	ค่าแคสตั้ง	70
4/12/2560	ค่าของ set บ้านย่าเพลิน	787
	ข้าวกลางวัน	315
	ข้าวเย็น	880
5/12/2560	ขนม	80
	ข้าวเย็น	1,270
6/12/2560	น้ำมันรถ	1,480
10/12/2560	ค่าน้ำ	20
	ตระกร้าจัดดอกไม้	120
	ค่ารถ	100
	ค่าสี	476
	แคสตั้ง	55
	ข้าวเย็น	486
11/12/2560	ค่าดอกไม้	330
	กระดาด	80
	ค่าที่จอดรถ	60
	ทิชชู	98
	ค่าไฟ	1,000
	ข้าวเย็น	500
	ขนม	237
12/12/2560	ไม้จิ้มฟัน	45
	ข้าวกลางวัน	415
	ค่าแคสตั้ง	130
16/12/60	ค่าคอสตูม	5,002
	แท็กซี่	130
	ตระกร้าดอกไม้	1,000
	ข้าวเย็น	315

17/12/60	ของทำโมเดล	1,116
	ข้าวเย็น	697
18/12/60	ค่าชำนักแสดง	270
	ไม้แขวนเสื้อ	238
	ค่าแคสติ้ง	300
	ค่าคอสตูม	400
	ค่าเครื่องเขียน	304
19/12/60	ค่ารถ	500
21/12/60	กรอบรูป	150
	รูป ประกอบฉาก	300
	ตู้	500
	รั้วไม้ไผ่	400
	ตู้เย็น	1,900
	เชือก	100
	ทางด่วน	120
	โต๊ะ	1,019
	จอรถ	180
19/12/60	ค่ารถ	500
25/12/60	โทรลเว	105
	ค่าน้ำมัน	510
	น้ำมันรถหมู	761
	ของทำบ้าน	5,574
	ของสวิส	2,164
	ของทำเมรุ	1,412
	แคร่	650
	บัว	800
26/12/60	ดอกไม้และต้นไม้	4,000
	น้ำมันรถหมู	300

	ชั้นวางเพลาไม้	780
	ของกิน	395
27/12/60	น้ำมันรถ	1,000
	ปลั๊กสามตา	200
	น้ำขนม	262
	ของทำบ้าน	295
28/12/60	น้ำมันรถ	500
	ของทำสวน	930
	ลูกหมู	900
	ของทำบ้าน สมาชิก	3,530
29/12/60	ตาล advance	500
	น้ำขนม ของทำบ้าน	507
	ค่าแรงตาส่วน	300
30/12/60	ค่าแรงลุงฉัตร	500
	ของทำบ้าน	75
31/12/60	น้ำขนม	400
	ของทำบ้าน	405
	ค่าแรงลุงฉัตร	500
	ข้าวเย็น	1,960
1/1/61	ของกิน	150
	ของทำบ้าน	110
	ข้าวเย็น	830
2/1/61	พวงมาลัย	150
	ค่ารถตู้	3,500
3/1/2560	ค่าถุงผ้า	2,000
	ค่าไฟ ถ่าน	559
6/1/61	ค่าน้ำมัน	500
	ดอกไม้	1,000

	ข้าว	192
	สบู	12
	น้ำมัน	1,000
7/1/61	ข้าว	180
	ของส้วส	610
	พร้อม	305
<b>งบประมาณและค่าใช้จ่าย Production</b>		
8/1/61	ดอกไม้	1,000
	น้ำมันมอเตอร์	132
	ตลับเมตร	20
	ตะปู	230
	ข้าวเย็น	700
	ไวนิล	350
	เส้น	80
	น้ำมันรถหมู	700
	ขนมปัง	229
	รถตุ๋นขามา	7,000
9/1/61	น้ำ	465
	น้ำมันรถ	579
	ลุงฉัตร	320
	ข้าวพร้อม	110
10/1/61	น้ำมันเครื่อง vs	1,000
	ถ่าน	122
	ยาสามัญ	56
11/1/61	ค่าตัวป่ามู่หลาน	10,000
	น้ำมันรถ	500
	ตัวป่า	382
	ลุงขั้บรถ	300

	ขนม น้ำ	410
	กาแฟ ออ	35
	โกโก้ ี่ว่าน	35
	ที่ พัก ป่า มู่ หลาน	2,400
12/1/61	ค่า อาร์ท	3,724
	ค่า ลุง ขับ รถ	200
	น้ำมัน	400
13/1/61	น้ำ	205
	ลูก ี่ขึ้น	285
	ค่า ี่ขนม	368
	ค่า ี่วัด	300
	รถ ี่โอม	1,000
	รถ ี่ว่าน	200
	ค่า ี่น้ำมัน vs	1,000
14/1/61	ค่า ี่ข้าว ออก กอง ี่ทั้งหมด	10,900
	น้ำมัน ี่รถ ออ	720
	รถ ี่ตู้ ี่กลับ	7,000
17/1/61	ค่า ี่ตัว ี่ว่าน	7,250
	น้ำมัน ี่พ้อ ออ	740

### งบประมาณและค่าใช้จ่าย Post - Production

16/2/61	ฮาร์ด ดิส	1,690
	ค่า adr	600
	เอกสาร ี่ขอ ี่ทุน	1,440
6/4/61	ค่า ี่น้ำมัน	490
	ค่า ี่น้ำ ี่ขนม	300
	ค่า ี่ปรี ี่น	100



ภาคผนวก ค  
เบื้องหลังการถ่ายทำ









