

ข้อบทรความ (ภาษาไทย) : ศึกษาแนวความคิดการเขียนบทในภาพยนตร์ Cyberpunk

(ภาษาอังกฤษ) :

หัวข้อการพิจารณา

หัวข้อ	คะแนนประเมิน					ข้อแก้ไข / ข้อเสนอแนะ
	1	2	3	4	5	
1. บทคัดย่อ		✓				ตรง/กลมมน/แล้ว Format,
2. Abstract		✓				ตรง/กลมมน/แล้ว Format
3. บทนำ			✓			ตรงเรื่อง Argument ใหม่ แล้วล.อริต ว่าทำไมต้องทำวิจัย
4. วัตถุประสงค์การวิจัย/การศึกษา				✓		ด.
5. วิธีการวิจัย/วิธีการศึกษา				✓		ด.
6. ผลการวิจัย/ผลการศึกษา			✓			ตรงวิธีวิจัย/แล้วสรุปบทเรียน/แล้วล.อริต กว่าด.
7. สรุปผลการวิจัย/สรุปผลการศึกษา			✓			ด. //แล้วสรุปบทเรียน/แล้วล.อริตกว่าด.
8. อภิปรายผล/ข้อเสนอแนะ			✓			ด. //บทตรงมีพอหรือ,
9. เอกสารอ้างอิง			✓			ล.อริตมาก กลมมนกว่า,
10. ความใหม่และคุณค่าทางวิชาการ			✓			วิจัยใหม่

ศึกษาแนวคิดการเขียนบทในภาพยนตร์ Cyberpunk

นิติ หัทยา¹
ต้นฝน ทรัพย์นิรันดร์²

วิทยาลัยนิเทศศาสตร์

email: s61129302006@ssru.ac.th, tonphon.sa@ssru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการเขียนบทในภาพยนตร์ Cyberpunk เนื่องจากผู้วิจัยมีจุดประสงค์ในการสร้างและพัฒนาบทภาพยนตร์แนว Cyberpunk เพื่อนำไปต่อยอดและสร้างผลงานภาพยนตร์ที่สะท้อนสังคมไทยในปัจจุบัน ให้ตระหนักถึงวิถีชีวิตที่มีมาตั้งแต่อดีต ปัจจุบัน จนไปถึงในอนาคต เพื่อให้สังคมไทยในปัจจุบันตระหนักถึงปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม หากคนในสังคมไม่ย้อนกลับมามองตั้งแต่ตอนนี้ ในอนาคตประเทศไทยมีการพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง หากเราไม่หนักแน่นพอ อาจจะทำให้เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทต่อร่างกายมนุษย์ เข้ามาแทรกแซงความเป็นอยู่ของมนุษย์ จนกระทั่งจะทำให้ความเป็นมนุษย์ถูกเทคโนโลยีกลืนกิน และเทคโนโลยีอาจจะเข้ามาก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลง และมีผลต่อจิตใจของมนุษย์

ผลที่วิจัยพบว่า การเขียนบท เป็นกระบวนการทำงานที่มีผลต่อกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้ศึกษาแบบร่างของการสร้างภาพยนตร์ บทภาพยนตร์จะมีความคล้ายคลึงกับวรรณกรรมตรงที่การบอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร แต่จะแตกต่างที่บทภาพยนตร์นั้นต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพ โดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย เป็นการเขียนอธิบายรายละเอียดเรื่องราว

เมื่อได้โครงสร้างเรื่องที่ชัดเจนแล้วจึงนำเหตุการณ์มาแตกขยายเป็นฉาก และลงรายละเอียดปลีกย่อย ใส่สถานการณ์ ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร บทสนทนา บางครั้งอาจกำหนดมุมกล้อง หรือขนาดภาพให้ชัดเจนเลยก็ได้ บทภาพยนตร์จึงเขียนเพื่อเป็นการเตรียมงานผลิต(Pre-production) และเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการผลิต (Production) เพื่อให้ทีมงานทำงานไปในทิศทางเดียวกัน

Key words

Abstract

This research aims to study screenwriting in Cyberpunk films as the researcher aims to create and develop Cyberpunk screenplays to further develop and create movies that

reflect Thai society today. To be aware of the way of life that has existed from the past, present and into the future. Also to make the Thai society at present aware of the various problems that arise in society. If people in society do not realize now in near by future that technology has been develop further and intervened in the well being of mankind. Finally technology will affect and change our life forever.

The results of the research showed that a script was a working process that influenced the process of making a movie. The researcher studied a draft of the filmmaking. The script is similar to literature in that it tells a story of who, what, where, how but the difference is that the script has to convey meaning in pictures. Using images as meaning is writing to describe the details of the story. After having a clear structure of the story then broken into scenes. For further writer will add a detail such as situations, moments, places, characters, dialogue and sometimes you can set the camera angle or image size. The script is written in order to prepare for production (Pre-production) and is an important part of the production process (Production) for the team to work in the same direction.

คำสำคัญ: ภาพยนตร์, Cyberpunk, การเขียนบท, องค์ประกอบ

Key words

บทนำ

การเขียนบท เป็นกระบวนการทำงานที่มีผลต่อกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้ศึกษาแบบร่างของการสร้างภาพยนตร์ บทภาพยนตร์จะมีความคล้ายคลึงกับวรรณกรรมตรงที่การบอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร แต่จะแตกต่างที่บทภาพยนตร์นั้นต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพ โดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย เป็นการเขียนอธิบายรายละเอียดเรื่องราว เมื่อได้โครงสร้างเรื่องที่ชัดเจนแล้วจึงนำเหตุการณ์มาแตกขยายเป็นฉากๆ ลงรายละเอียดย่อย ๆ ใส่สถานการณ์ ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร บทสนทนา บางครั้งอาจกำหนดมุมกล้องหรือ ขนาดภาพ ให้ชัดเจนเลยก็ได้ บทภาพยนตร์จึงเขียนเพื่อเป็นการเตรียมงานผลิต(Pre-production) และฝึกซ้อมนักแสดงโดยเฉพาะ

ไซเบอร์พังค์ เป็นนวนิยายวิทยาศาสตร์ชนิดหนึ่ง ที่เน้นในเรื่อง "ความไฮเทคและชีวิตคุณภาพต่ำ" ชื่อนี้เป็นคำผสมของคำว่า cybernetics และ พังค์ คือแนวคิดที่ประเทภหนึ่งหรือกลุ่มคน ที่มีความต่อต้านสังคม และเนื้อเรื่องของไซเบอร์พังค์ จะมุ่งเน้นไปที่ความขัดแย้งกันของเหล่าบรรดาแฮกเกอร์ ปัญญาประดิษฐ์ และความเหลื่อมล้ำของชนชั้นในสังคม และมีแนวโน้มว่าเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้ของโลกมนุษย์

อิมกกลางบางอันเกิดขึ้นซ้ำแล้วซ้ำอีกในโลกไซเบอร์ รูปแบบของการบุกรุกร่างกาย: แขนขาเทียม, วงจรฝัง, ศัลยกรรมเสริมความงาม, การเปลี่ยนแปลงทางพันธุกรรม ชุดรูปแบบที่มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้นของกรบุกรุกของจิตใจ: ส่วนต่อประสานระหว่างสมองกับคอมพิวเตอร์, ปัญญาประดิษฐ์, ชีวเคมี - เทคนิคการสร้างนิยามใหม่ของธรรมชาติของมนุษยชาติ, ธรรมชาติของตัวเอง

Cyberpunk

เชื่อมโยงเทคโนโลยีขั้นสูงเหล่านี้เข้ากับสิ่งที่น่าเป็นห่วงเช่นยาเสพติดบาร์ดำนํ้าและความสิ้นหวังที่ทำให้ผู้คนกลายเป็นอาชญากรรม อำนาจการปกครองของโลกไซเบอร์พังค์มักเป็น บริษัท ที่ใหญ่โตที่ควบคุมการเข้าถึงเทคโนโลยี ตัวละครเอกมีแนวโน้มที่จะเป็นคนนอก - อาชญากรและ antiheroes สโตร์นัวร์ - ที่อยู่บนขอบของสังคม มีคำพูดที่ยกมาโดยสเตอร์ลิงที่สรุปได้อย่างดีว่า “ชีวิตต่ำและเทคโนโลยีขั้นสูง”

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาเรื่อง “วิเคราะห์แนวคิดการเขียนบทในภาพยนตร์แนวCyberpunk” เนื่องจากผู้วิจัยมีจุดประสงค์ในการสร้างและพัฒนาบทภาพยนตร์แนวCyberpunk เพื่อนำไปต่อยอดและสร้างผลงานที่สะท้อนสังคม เพื่อให้สังคมไทยในปัจจุบันตระหนักถึงปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้นในสังคม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ทำความเข้าใจเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์แนว Cyberpunk
2. เพื่อนำความรู้ในกระบวนการทำวิจัยไปต่อยอดในการสร้างภาพยนตร์ Cyberpunk

ระเบียบวิธีวิจัย

11/12/2564
ใช้วิธีการศึกษาโดยการวิเคราะห์บทหนังในภาพยนตร์ Cyberpunk จำนวน 4 เรื่อง โดยใช้เกณฑ์ในการคัดเลือก คือ ได้รับรางวัลจากการประกวดในระดับนานาชาติ เนื้อหาและเรื่องราวของภาพยนตร์ที่มีความโดดเด่น และมีความน่าสนใจ

ผู้วิจัยกำหนดระเบียบวิธีวิจัยเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research)

โดยใช้วิธีการวิเคราะห์โครงสร้างการเขียนบทภาพยนตร์แนว Cyberpunk ภายใต้กรอบแนวคิดทฤษฎีหรือกระบวนการควบคุมการผลิตภาพยนตร์ที่เป็นประสบการณ์ที่ปรากฏอยู่ในเบื้องหลังภาพยนตร์ Cyberpunk ซึ่งมีจำนวนทั้งหมด 4 เรื่อง ได้แก่ Blade runner (1982), Akira (1988), Ghost in the shell (1995), The matrix (1999)

แนวคิดการเขียนบท

การเขียนบท เป็นกระบวนการทำงานที่มีผลต่อกระบวนการถ่ายทำภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้ศึกษาแบบร่างของการสร้างภาพยนตร์ บทภาพยนตร์จะมีความคล้ายคลึงกับวรรณกรรมตรงที่การบอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร แต่จะแตกต่างที่บทภาพยนตร์นั้นต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพ โดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย เป็นการเขียนอธิบายรายละเอียดเรื่องราว เมื่อได้โครงสร้างเรื่องที่ชัดเจนแล้วจึงนำเหตุการณ์มาแตกขยายเป็นฉากๆ ลงรายละเอียดย่อยๆ ใส่สถานการณ์ ช่วงเวลา สถานที่ ตัวละคร บทสนทนา บางครั้งอาจกำหนดมุมกล้องหรือ ขนาดภาพ ให้ชัดเจนเลยก็ได้ บทภาพยนตร์จึงเขียนเพื่อเป็นการเตรียมงานผลิต(Pre-production) และฝึกซ้อมนักแสดงโดยเฉพาะ องค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์มีเรื่อง (STORY) หมายถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้น โดยเนื้อเรื่องที่เกิดขึ้นนั้น จะต้องมามีที่มาหรือจุดเริ่มต้นของเรื่องราว และเนื้อเรื่องนั้นจะต้องดำเนินไปยังจุดจบหรือจุดสิ้นสุดของเรื่องราว ไม่ว่าเรื่องราวนั้นจะมีความสั้นเพียงไม่กี่นาที หรืออาจมีความยาวมากก็ได้ แต่สิ่งสำคัญในการดำเนินเรื่องคือ ปมความขัดแย้ง (Conflict) ซึ่งอาจจะเกิดจาก ตัวละครหลัก เพื่อนของตัวละคร สิ่งของ ความสัมพันธ์ ความรู้สึก ฯลฯ ซึ่งจะทำให้เกิดเรื่องราว ก่อให้เกิดการกระทำ และทำให้เนื้อเรื่องดำเนินไป

บทภาพยนตร์ (SCREENPLAY) เปรียบเสมือนแบบร่าง(Sketch design)ของการสร้างภาพยนตร์ บทภาพยนตร์จะมีความคล้ายคลึงกับวรรณกรรมตรงที่การบอกเล่าเรื่องราวว่า ใครทำอะไร ที่ไหน อย่างไร แต่จะแตกต่างที่บทภาพยนตร์นั้นต้องสื่อความหมายออกมาเป็นภาพ โดยใช้ภาพเป็นตัวสื่อความหมาย เพื่อเน้นนำจินตนาการของผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจและรู้สึกกับอารมณ์ต่างๆของตัวภาพยนตร์

องค์ประกอบของ cyberpunk

คำว่า cyberpunk คือการรวมคำของสองคำ คือ “ไซเบอร์” จากไซเบอร์เนติกส์ และคำว่า “พังค์” จากชื่อกลุ่มดนตรีร็อกในช่วงยุคทศวรรษที่ 70 ที่มักจะแต่งตัวในลักษณะที่โดดเด่นที่ต่อต้านสังคม ซึ่งภาพยนตร์ cyberpunk จะมักมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องและเน้นหนักเกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับเทคโนโลยีอย่างเห็นได้ชัด ซึ่งแนวคิดสำคัญที่มักจะปรากฏให้เห็นอยู่บ่อยครั้งในงานไซเบอร์พังค์ คือแนวคิดที่มีความเชื่อมโยงหรือเกี่ยวข้องกับการปรับแต่งร่างกายของมนุษย์ เช่น การตัดแต่งหรือเพิ่มเติมแขนขาเทียมหรือแขนขาจักรกล การฝังวงจรอิเล็กทรอนิกส์เข้าไปในร่างกายของมนุษย์ การทำศัลยกรรมตกแต่ง การตัดต่อพันธุกรรมต่างๆ ซึ่งที่สำคัญกว่าคือ แนวคิดที่เกี่ยวกับการปรับหรือเปลี่ยนแปลงจิตใจของมนุษย์ เช่น การอินเตอร์เฟสระหว่างสมองกับคอมพิวเตอร์ ปัญญาประดิษฐ์ และเทคโนโลยีด้านประสาทเคมี ที่สามารถเปลี่ยนแปลงธรรมชาติของมนุษย์ชาติได้

ผลการวิจัย

1. ภาพยนตร์เรื่อง blade runner (1982)

Plot อดีตตำรวจนักสืบแห่งกรมตำรวจลอส แองเจลิส ริก เดคการ์ด (แฮร์ริสัน ฟอร์ด) ยังเป็นเจ้าหน้าที่มีอดีตที่ทำงานเป็นหน่วยไล่ล่ามนุษย์เทียมที่เรียกตนเองว่า "เบลด รันเนอร์" ได้รับแจ้งว่ามีมนุษย์เทียมหกคนหลบหนีมากับดานอยู่บนโลก และตอนนี้ซ่อนอยู่ในแอลเอ. เพื่อหาทางเพิ่มอายุขัยของพวกเขาเอง อันเนื่องมาจากการออกแบบให้มีอายุการใช้งานเพียงสี่ปีเท่านั้น และกลุ่มนี้ก็ใกล้จะหมดอายุแล้ว ถึงแม้ว่าเดคการ์ดจะล่าและสังหารพวกเขาไปจนกว่าจะหมดก็ตาม แต่มีมนุษย์เทียมอยู่คนหนึ่ง (ฌอน ยัง) ที่ช่วยให้เขาเข้าใจความหมายของการมีชีวิตอยู่และความเป็นมนุษย์มากขึ้น

สัจจะ หนังสือต้องการจะตั้งคำถามสำรวจตรวจสอบความเป็นมนุษย์ และหาคำจำกัดความว่ามนุษย์คืออะไร ถ้ามนุษย์คือสิ่งที่มีความรู้สึกนึกคิด เมตตา หรือความกลัว ถ้าหากสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นกลับมีองค์ประกอบที่เหมือนกับมนุษย์ หรืออาจจะมากกว่า แล้วสิ่งเหล่านั้นจะเป็นมนุษย์เหมือนเราไหมหรือเรายังคงเป็นมนุษย์กันอยู่หรือเปล่า การที่มนุษย์ตั้งคำถาม มนุษย์ถามคำถามเพื่ออะไร? คำตอบคือให้ตัวเองเป็นผู้มีความรอบรู้ทรงภูมิ เฉลียวฉลาดขึ้นกว่าเดิม เปิดโลกทัศน์และเข้าใจอะไรต่างๆมากขึ้น แต่การยังคิดอยู่รู้จักรอะไรมาๆ มักทำให้เกิดความทงนงตน

หยิ่งโสโอหัง คิดว่าตัวเองรอบรู้มากกว่าใคร ทั้งที่แท้จริงก็อาจแค่บงในกะลาตัวเล็กๆ
ที่ทำได้แค่อดฉลาดไปวันๆ

2. ภาพยนตร์เรื่อง ghost in the shell (1995)

Plot เนื้อเรื่องเล่าเรื่องของ Motoko Kusanagi ซึ่งเป็นเจ้าหน้าที่ของหน่วยรักษาความสงบ
ไล่ล่าแฮกเกอร์ลึกลับชื่อว่านักจิตหุ่น สอดแทรกแนวคิดทางปรัชญาว่าด้วยความเป็นตัวตน
ในโลกที่เทคโนโลยีก้าวหน้า

สัญลักษณ์ **หนังพูดถึงเรื่องของจิตวิญญาณของมนุษย์** วิญญาณที่อยู่ในร่างกายของคนเรา
ตัวตนที่แท้จริงของเราคืออะไร ตัวละครหลักของหนังที่มีร่างกายเป็นเครื่องจักร
แต่กลับมีสมองที่เป็นมนุษย์ซึ่งทำให้เธอยังมีความเป็นตัวของตัวเอง
ร่างกายเป็นเพียงเปลือกที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ ตัวตนของเราคือความคิดของเรา แต่ความคิด
วิญญาณหรือสมอง กลับถูกแทรกแซงและปรับเปลี่ยนความเป็นตัวเราได้ แล้วอะไรคือสิ่งที่เป็นตัวเรา
แล้วตัวเราที่เป็นอยู่คือตัวตนจริงของตัวเราหรือเปล่า

3. ภาพยนตร์เรื่อง akira (1988)

Plot เรื่องราวของกรุงโตเกียวที่เกิดเหตุระเบิดขึ้นอย่างรุนแรง
และนั่นคือจุดเริ่มต้นของสงครามโลกครั้งที่ 3 กาลเวลาผ่านไป 31 ปี นับตั้งแต่เกิดเหตุระเบิด ในปี 2019
กรุงโตเกียวได้เปลี่ยนชื่อใหม่เป็น นีโอโตเกียว เรื่องราวดำเนินไปจนที่ด็อกเตอร์ ได้ไปค้นพบแหล่งพลังงานปริศนา
และพัฒนาพลังจิตในการเคลื่อนย้ายของขึ้นมา
จนทำให้เขาต้องก้าวเข้าไปอยู่เป็นศูนย์กลางความขัดแย้งที่อาจทำลายโลกได้ทั้งใบ

สัญลักษณ์ **หนังพูดถึงพลังและอำนาจต่างๆของมนุษย์**
ที่สามารถจะสร้างเรื่องราวดีๆหรือแม้กระทั่งเรื่องที่เลวร้ายที่สุดได้ ซึ่งการมีพลังและอำนาจที่มากมายนั้น
เป็นสิ่งที่คู่ควรกับมนุษย์หรือไม่ แล้วมนุษย์คู่ควรกับพลังหรือยัง
ถ้ามีมนุษย์คนใดคนหนึ่งมีพลังและอำนาจมากมาย หากคนผู้นั้นไม่สามารถควบคุมความต้องการของตนได้
ก็จะใช้พลังและอำนาจนั้นทำสิ่งที่เลวร้าย และเมื่อสิ่งเลวร้ายนั้นได้เกิดขึ้น
ใครคือคนที่ต้องรับผิดชอบต่อการกระทำนั้น มนุษย์พร้อมที่จะมีพลังและอำนาจที่มากมายแล้วจริงหรือ

4. ภาพยนตร์เรื่อง The matrix (1999)

Plot มนุษย์ได้ทำสงครามกับเครื่องจักรจนถึงขั้นที่มนุษย์ต้องทำลายห้องฟ้าเพื่อตัดพลังงาน
แสงอาทิตย์ไม่ให้พลังงานไปป้อนกับเครื่องจักร แต่ทว่าเหล่าเครื่องจักรก็พบว่ามนุษย์เรานี้แหละเป็นแหล่ง
พลังงานชั้นเยี่ยม เพราะมนุษย์เรามีกระแสไฟฟ้าวิ่งอยู่ตลอดเวลาโดยเฉพาะในสมอง
เครื่องจักรเลยนำมนุษย์มาแทนพลังงานที่สูญเสียไป และจงจำให้มนุษย์อยู่ใน The Matrix
เพื่อสร้างชีวิตหลอก ๆ ให้สมองมนุษย์สร้างกระแสไฟฟ้าขึ้นมา

สัญลักษณ์ **หนังพูดถึงความมีอยู่ของตัวตนมนุษย์ และโลกที่มนุษย์กำลังอาศัยอยู่**
หรือทั้งหมดเกิดจากตัวเราเป็นคนคิดและจินตนาการเองเพียงเท่านั้น

ถ้าเราเลือกที่จะหลุดพ้นจากโลกที่สวยงามแต่จอมปลอม หรือโลกแห่งความเป็นจริงที่โหดร้าย
มนุษย์เราจะเลือกสิ่งใด โลกของเรา ตัวเรา เป็นเพียงแค่สิ่งที่เราคิดและสร้างมันขึ้นมา ชิดเส้นและตีกรอบให้มัน
แต่ถ้าเราปลดปล่อยตัวเรา มนุษย์อาจจะเจอคำตอบที่เป็นจริงก็ได้

สรุปผลการวิจัย

จากการดำเนินการทำงานวิจัยฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วง ได้ผลสรุปการวิจัยเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้
ได้เรียนรู้ถึงองค์ประกอบของการเขียนบท โครงสร้างของการเขียนบท องค์ประกอบของความเป็น Cyberpunk
ได้นำข้อมูลที่ได้ศึกษาค้นคว้ามาประยุกต์ใช้ในการวิเคราะห์การเขียนบทภาพยนตร์ Cyberpunk
 อีกทั้งยังได้รู้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับทฤษฎีการเขียนบทที่จะนำมาเป็นประโยชน์ในการเขียนบทภาพยนตร์
 Cyberpunk และสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการเขียนบทภาพยนตร์แนวอื่น ๆ ได้อีกด้วย

องค์ประกอบของการเขียนบทภาพยนตร์

มีการแตกแขนงออกเป็นในส่วนของเรื่องราวในบทภาพยนตร์ที่จะต้องนำมาวิเคราะห์อย่างละเอียด
ถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จุดเริ่มต้นของเรื่องราวจนถึงจุดสิ้นสุดของภาพยนตร์
ได้เห็นถึงความขัดแย้งที่ผู้เขียนบทใส่ใจในรายละเอียดการเชื่อมโยงเรื่องราวจากอีกจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งได้อย่าง
ลงตัว จากการทำการวิจัยการเขียนบทภาพยนตร์ Cyberpunk

ส่วนมากจะเป็นเรื่องราวของตัวละครหลักที่มีความใกล้ชิดกับเทคโนโลยีต่าง ๆ ไม่ด้านใดก็ด้านหนึ่ง
ในส่วนของการศึกษาแนวความคิดของภาพยนตร์

ที่จะเป็นสื่อกลางของการสื่อสารจากเรื่องราวในภาพยนตร์สู่ผู้ชมให้รับรู้ถึงแก่นสารที่ภาพยนตร์ต้องการจะสื่อ
แนวความคิดของภาพยนตร์ Cyberpunk

ต้องการที่จะสื่อถึงความเปราะบางของจิตใจมนุษย์และการตั้งคำถามกับความเป็นมนุษย์

ท้ายที่สุดนี้ ได้เรียนรู้หลักการเขียนบทภาพยนตร์ และการวิเคราะห์บทภาพยนตร์
Cyberpunk อย่างแจ่มแจ้งจากการศึกษาบทของภาพยนตร์ Cyberpunk ทั้ง 4 เรื่อง

มีการเล่าเรื่องที่มีความคล้ายคลึงกัน คือ การต่อสู้ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยี

มีตัวละครที่มีการพัฒนาร่างกายโดยใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มสมรรถการเคลื่อนไหวและดำรงชีพให้มีความแข็งแกร่ง
และรวดเร็ว ภาพยนตร์ Cyberpunk ไม่เพียงแต่เป็นภาพยนตร์ที่มีความน่าตื่นตาตื่นใจของโลกอนาคต
แต่ยังแฝงแนวความคิดเกี่ยวกับแนวความคิดของความคิดมนุษย์กับเทคโนโลยีที่กำลังจะเข้ามามีบทบาท

ข้อเสนอแนะ

ได้ทราบถึงกระบวนการเขียนบทภาพยนตร์อย่างเป็นขั้นเป็นตอน
ได้รู้ถึงกระบวนการคิดจากการศึกษาโครงสร้างภาพยนตร์ทั้ง 4 เรื่อง
และสามารถนำความรู้ที่ได้ไปพัฒนาต่อยอดหรือนำไปใช้ในการทำงานจริงในอนาคตได้

เอกสารอ้างอิง

ศิรินทร์ทิพย์ พิมเสน. (2545). ปัจจัยเชิงพาณิชย์ที่มีผลกระทบต่อการเขียนบทละครโทรทัศน์ไทย.

สืบค้นเมื่อวันที่ 15 พฤษภาคม, 2564,

จากhttps://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/25146/6/Sirinthip_pi_ch2.pdf

ณัชพล บุญประเสริฐกิจ. (2550).

มนุษย์กับเทคโนโลยีในบันเทิงคดีแนววิทยาศาสตร์กลุ่มไซเบอร์พังก์ของวิลเลียม กิบสัน. สืบค้นเมื่อวันที่ 12

พฤษภาคม, 2564, จาก

https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/41716/7/Natchapol_bo_front.pdf

มานิช ชุ่มเมืองปัก. (2547). การเล่าเรื่องของภาพยนตร์ตลกไทยยอดนิยมชุด "บุญชู"

กับการสร้างสรรค์ของผู้กำกับภาพยนตร์. สืบค้นเมื่อวันที่ 16 พฤษภาคม, 2564, จาก

<https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/1075/3/Manoch.pdf>

รังสิมา กุลพัฒน์. (2539). แผลเก่า : จากนวนิยายสู่ภาพยนตร์ สืบค้นเมื่อวันที่ 17 พฤษภาคม, 2564, จาก

https://cuir.car.chula.ac.th/bitstream/123456789/48021/7/Rungsima_ku_front.pdf