



نشر میلکان



ویراست
ششم

فیلم نامه نویسی آلترناتیو

با موفقیت قواعد را بشکنید

کِن دَنسیگر، جسی کیت و جف راش

ترجمه‌ی آراز بارسقیان

فیلم‌نامه‌نویسی آترناتیو

با موفقیت قواعد را بشکنید

- ویراست ششم -

کین دنسیگر، جسی کیت و جف راش

ترجمه‌ی آراز بارسقیان

ویراسته‌ی شبنم دانشمند

مدیر تولید: کاوان بشیری

طراح گرافیک: حمید اقدسی یزدلی

صفحه‌آرایی و آماده‌سازی: واحد تولید کتاب میلکان

چاپ اول، ۱۴۰۲

تیراژ: ۱۱۰۰ نسخه

شابک: ۹۷۸-۶۲۲-۲۵۴-۵۰۵-۵



نشر میلکان

www.Milkan.ir

info@Milkan.ir

فصل اول

فراتر از قوانین

مکاتب مختلفی وجود دارند که می‌توان با آموزششان فیلم‌نامه‌نویس بهتری شد. برخی به قراردادهای بها می‌دهند، درحالی‌که بقیه بر کار تجربی تأکید دارند. بعضی بر شخصیت‌پردازی تأکید می‌کنند، درحالی‌که بقیه به پیرنگ داستانی اهمیت می‌دهند. به‌خاطر وجود نظرهای فراوان فکر کردیم بهتر است در ابتدا موضع خودمان را مشخص کنیم.

قبل از هر چیز فرض را بر این می‌گذاریم که فیلم‌نامه‌نویس داستان‌گویی است که دارد برای سینما می‌نویسد. خیلی از فیلم‌نامه‌نویسان برای رسانه‌های مختلف هنری متن می‌نویسند. آرون سورکین (شبکه‌ی اجتماعی) و کنت لونرگان (منچستر کنار دریا) برای تئاتر و سینما می‌نویسند. فیبی والر بریج (فلینگ) و میشل کول (من شاید نابودت کنم) هم برای تلویزیون می‌نویسند هم سینما. دیو ایگر (جایی که وحشی‌ها هستند) و گیلیان فلین (دختر گم‌شده) هم داستان می‌نویسند هم فیلم‌نامه. آدم‌های دیگری هم هستند که در تاریخ کوتاه فیلم‌نامه‌نویسی همین کار را کرده‌اند. منظور ما این است که در مقام فیلم‌نامه‌نویس، متعلق به بخشی از سنت گسترده و بزرگ داستان‌گویی هستید. جداکردن خودتان از سایر گونه‌های نگارشی، با داشتن نگاهی خاص به هنر فیلم‌نامه‌نویسی، چیزی نیست جز جداکردن خودتان از یک جامعه‌ی بزرگ فرهنگی که انواع مختلف نوشتن در آن بیشتر از آنچه فکر می‌کنید با همدیگر در ارتباط هستند.

دوم اینکه فیلم‌نامه باید چیزی بیش از یک ساختار قابل قبول داشته باشد. بارها فیلم‌نامه‌نویس را یک تکنیسین خوانده‌اند که معادلش در معماری می‌شود نقشه‌کش. هرچند فیلم‌نامه‌نویسانی هستند که می‌توان تکنیسین خطابشان کرد، خیلی‌ها هم هستند که این‌گونه برخورد نمی‌کنند. ما هم فکر نمی‌کنیم لازم است فیلم‌نامه‌نویسی به آن معنا باشید. یکی از اهداف ما در این کتاب گذاشتن راه‌هایی پیش پایتان است که فراتر از ساختارهای موجود حرکت کنید.

سوم اینکه اگر می‌خواهید فراتر از ساختارها حرکت کنید، باید همه چیز را درباره‌ی ساختار بدانید. بازآفرینی ساختار بدون اینکه از جزء به جزء آن اطلاع داشته باشید، غیرممکن است. برای همین ابتدا قراردادهای فیلم‌نامه‌نویسی را بیان می‌کنیم تا بتوانید آن‌ها را بشکنید.

حالا که از موضع ما باخبر شدید، می‌توانیم نگاه ساده‌مان را برای شما توضیح دهیم. قراردادهای مشخص و سپس راه‌های عبور از آن‌ها را تشریح می‌کنیم. برای نشان دادن منظورمان هم مثال‌های مشخصی می‌زنیم. هدف نهایی ما این است که در گسترش بهتر فیلم‌نامه‌تان به شما کمک کنیم. برای انجام این کار، درباره‌ی فرم، محتوا، شخصیت و زبان صحبت می‌کنیم؛ در همین حین وادارتان می‌کنیم از شیوه‌های مختلف روایی که باعث می‌شوند به‌عنوان فیلم‌نامه‌نویس بهترین کارتان را ارائه دهید، استفاده کنید. وقتی باب اوبندیرک اسناد پنتاگون در فیلم روزنامه‌ی واشنگتن پُست به تام هنکس می‌دهد، لبخند نرمی می‌زند و می‌گوید: «من همیشه می‌خواستم بخشی از شورشی کوچک باشم.» همان‌طور که او اهمیت حیاتی انجام امر غیرمنتظره را متوجه می‌شود، ما هم می‌خواهیم فرای چیزی برویم که به شما گفته‌اند داستان سینمایی است و برعکس می‌خواهیم بینیم یک داستان سینمایی چه چیزی می‌تواند باشد.

قراردادهای

روابط بنیادینی در داستان وجود دارند که صرف‌نظر از هر نگاهی به فیلم‌نامه‌نویسی، دست‌نخورده باقی می‌مانند. همه‌ی فیلم‌نامه‌ها پیرنگی دارند که مفروضات از طریق آن خودشان را به‌شکل کشمکش نشان می‌دهند. تمرکز روی کشمکش در روایت آن‌قدر مرکزیت دارد که استفاده‌اش را از خود داستان اصلی ده فرمان گرفته تا دو نسخه‌ی اصلی سینمایی از داستان هم می‌شود یافت. کشف و نمایان کردن دو روش داستان‌گویی سنتی است؛ چون در آن داستان‌ها، غافل‌گیری مهم‌تر از هر چیزی است. بدون غافل‌گیری، داستان یکنواخت می‌شود و به‌سمت اتفاقات روزمره و عادی حرکت می‌کند و همین تماشاگر را از همراهی و درگیری با فیلم دور می‌کند. نقطه‌ی اوج وسیله‌ی دیگری است که در داستان‌پردازی استفاده می‌شود. تعداد نقاطی که داستان در آن‌ها محورش عوض می‌شود از یک فیلم‌نامه تا فیلم‌نامه‌ای دیگر متغیر است؛ ولی کارکردشان مهم است. تمام این عناصر (کشمکش، کشف، روکردن و تغییر محور داستان) ابزار تکنیکی‌ای هستند تا مخاطب را درگیر داستان کنند. فراتر از این ابزار، انتخاب‌ها فقط بستگی به خواست خودتان از میزان قوه‌ی تخیلتان دارد.

ساختار

در چندین سال گذشته، تا جایی که به سینما مربوط می‌شده، ساختار به معنای پرده‌ی اول، پرده‌ی دوم و پرده‌ی سوم بوده است. هر پرده خصوصیات خودش را دارد: پرده‌ی اول معرفی

شخصیت و پیش فرض‌های داستان است؛ پرده‌ی دوم بر مقابله و کشمکش‌ها تأکید دارد؛ پرده‌ی سوم به حل بحرانی که در پیش فرض‌های داستان معرفی شده بود می‌پردازد. در هر پرده از طریق بررسی پیرنگ‌هایی که برای تشدید کشمکش در نظر گرفته شده و با گسترش دادن شخصیت و پیشبرد روایت به هدف مورد نظر می‌رسند، داستان پیش می‌رود. بعداً، به صورت جزئی‌تر، در فصل دوم به ساختار می‌پردازیم.

باید بگوییم ساختار فیلم‌نامه‌نویسی با ساختارهای سایر گونه‌های داستان‌گویی متفاوت است. اکثر نمایشنامه‌ها دو پرده دارند و اکثر کتاب‌ها شامل بیشتر از سه بخش هستند. هر چند اپراهای زیادی سه پرده دارند، اما کم‌رنگ بودن اهمیت روایت در اپرا به خاطر نشان‌دادن اهمیت بیشتر زیر متن از خود متن است. همین موضوع نشان می‌دهد چقدر بین اپرا و فیلم تفاوت وجود دارد (ولی حتی اینجا هم فیلم‌نامه‌نویس می‌تواند از اپرا چیزی یاد بگیرد).

پیش فرض

پیش فرض گاهی به‌عنوان مفهوم، مفهوم اصلی، با ایده‌ی اصلی در نظر گرفته می‌شود و در واقع کلیت یک فیلم‌نامه است. پیش فرض‌ها معمولاً در حالتی ارائه می‌شوند که شخصیت‌های اصلی در موقعیتی خاص از زندگی‌شان قرار می‌گیرند (دراصل نقطه‌ای که داستان شروع می‌شود).

برای مثال، پیش فرض فیلم انگل این است: چه می‌شود وقتی خانواده‌ی فقیر با کلک جای خود را در خانواده‌ای پول‌دار باز کنند؟ در فیلم فرار کن این است: چه می‌شود وقتی مردی قربانی یک آیین بربر مسلک نژادپرستانه می‌شود؟

پیش فرض به‌شکل کشمکش خودش را در داستان نمایان می‌کند. در فیلم همه‌چیز درباره‌ی ایو، کشمکش دو راه پیش پا می‌گذارد: پذیرش بالارفتن سن و دوری از احساساتی‌شدن؛ در واقع راه برخورد حرفه‌ای با موضوع این است، با درگیر روابط نزدیک شدن و فراتر از طبیعت زندگی حرکت کردن. این درگیری‌ها و نتیجه‌اش اساس فیلم‌نامه را شکل می‌دهند. وقتی بت دیویس تصمیمش را می‌گیرد، داستان تمام می‌شود.

در فیلم حرکت‌های درونی، روری، شخصیتی که نقشش را جان سویچ بازی می‌کند، دست به خودکشی می‌زند؛ ولی زنده می‌ماند. پس دو راه دارد: دوباره امتحان کند یا راهی برای زندگی دوباره پیدا کند، زندگی‌ای که بتواند از آن لذت هم ببرد. زندگی و مرگ اساس این فیلم‌نامه است، پیش فرض محوری فیلم‌نامه است و به بهترین شکل خودش را در کشمکش مرکزی شخصیت اصلی نمایان می‌کند.

یکی از اختلافاتی که به آن اشاره می‌شود، وجود دو نوع مجزای پیش فرض در داستان است. به آن‌ها اشاره می‌کنیم، چون بخشی از زبان صنعت سینما شده‌اند. این دو اختلاف

عبارت‌اند از محتوای سبک و محتوای سنگین. محتوای سبک به پیش فرضی اطلاق می‌شود که بر پیرنگ داستان استوار است و هیجان داستانی بیشتری دارد. محتوای سنگین داستان سبکی دارد و بیشتر بر قدرت شخصیت استوار است. راه ساده‌ی تشخیص این دو آن است که به پیش فرض‌های داستان‌هایی با محتویات سبک، به‌عنوان داستان‌هایی پیرنگ‌محور نگاه کنیم و پیش فرض‌های داستان‌هایی با محتویات سنگین را شخصیت‌محور در نظر بگیریم. در دهه‌ی هشتاد شرایط اقتصادی مطلوبی برای داستان‌هایی با محتوای سبک ایجاد شد و این دست فیلم‌ها بیشتر تولید شدند.

نقش کشمکش

کشمکش اصلی‌ترین خاصیت فیلم‌نامه است. انسان علیه انسان، انسان علیه طبیعت و انسان علیه خودش جزو کلاسیک‌ترین گونه‌های کشمکشی‌اند که در فیلم‌نامه‌ها پیدا می‌شوند. متفاوت بودن سن، جنسیت، مذهب و فرهنگ باعث ایجاد تفاوت در نوع کشمکش می‌شود. ایجاد دو قطبی باعث عملکرد کشمکش در فیلم‌نامه می‌شود. در ژانر وسترن، بیشترین تضاد همان لباس و اسب سفید قهرمان در برابر لباس و اسب سیاه ضدقهرمان است. پلیس / جنایت‌کار، وکیل / مجرم، فقیر / غنی، قهرمان / ضدقهرمان، همگی تضادهایی هستند که در فیلم‌نامه‌های مختلف باعث شکل گرفتن انواع کشمکش بین شخصیت‌ها می‌شوند.

شخصیت‌های فیلم‌نامه از طریق همین تضادها گسترده می‌شوند؛ این تضادها هم در ظاهر شخصیت‌هاست، هم در رفتارشان. در فیلم در بارانداز می‌توان تضاد را در ظاهر فیزیکی شخصیت اصلی در تقابل با دیگران دید. برادرش، که جنایت‌کار است و مسن‌تر به نظر می‌آید، لباس دیگری به تن می‌کند و جور دیگری حرف می‌زند. شخصیت اصلی موهایی سیاه دارد؛ زن جوانی که عاشقش می‌شود موهایش طلایی است. تعجب‌آور نیست اگر زن بهتر صحبت می‌کند و رفتار حساس‌تری نسبت به شخصیت اصلی دارد. وقتی او درباره‌ی تصمیمی ابراز عقیده می‌کند، شخصیت اصلی در برابرش موضع می‌گیرد. تضادها همین‌طور ادامه پیدا می‌کنند. وقتی به تفاوت‌های ظاهری سایر شخصیت‌ها نگاه می‌اندازیم (لاغری یا چاقی‌شان)، تفاوت‌های سنی (پیر با جوان) یا تفاوت‌های پرخاشگری‌شان (تندمزاجی یا خونسردی) متوجه می‌شویم این تضادها به فیلم‌نامه نفوذ می‌کنند. تضادها آشکارترین و کاربردی‌ترین ابزار ایجاد کشمکش در داستان هستند.

شخصیت

شخصیت اصلی فیلم‌نامه، از همان ابتدا، برای تماشاگر به معنای تجربه‌ی داستان است. تماشاگران درگیر داستان می‌شوند تا با شخصیت اصلی هم‌ذات‌پنداری کنند و خود را در موقعیت او قرار دهند. شخصیت از طریق شرایط خاص ظاهر یا رفتارشان قابل تشخیص است.

هرچند در یک لحظه‌ی خاص شخصیت خودش را آدمی نادان و آسیب‌پذیر نشان می‌دهد، همدلی و هم‌ذات‌پنداری ما با آن شخصیت از قبل محفوظ مانده.

به‌طور کلی، شخصیت اصلی پرانرژی ظاهر می‌شود و کاری می‌کند که میزان کشمکش تا انتهای داستان کم نشود. شخصیت اصلی به شیوه‌های مختلفی از شخصیت‌های درجه‌دو (یا همان شخصیت‌های فرعی) قابل تشخیص است. اصلی‌ترین ویژگی شخصیت اصلی این است که در طول داستان دچار دگرگونی اساسی می‌شود. اما شخصیت‌های درجه‌دو لزوماً تغییر نمی‌کنند؛ در واقع از همان ابتدا آن‌ها عامل ایجاد تضاد با شخصیت اصلی هستند و در طول برخورد با این شخصیت به پیشبرد داستان کمک می‌کنند. تمام شخصیت‌ها (اصلی و فرعی) هدف‌های مشخصی در فیلم‌نامه دارند. به‌طور کلی، این اهداف به موازات پیش‌فرض داستان حرکت می‌کنند. شخصیت‌های فرعی هرکدام طرفی از مسئله را می‌گیرند و شخصیت اصلی است که با کشمکش مواجه می‌شود. در فیلم در بارانداز، شخصیتی که مارلون براندو نقشش را بازی می‌کند، با این سؤال‌ها مواجه است: او که مشت‌زنی دل‌سرد است می‌تواند در مقایسه با برادرش، که یک جنایت‌کار است، آدمی با وجدان‌تر باشد؟ باید جنایت‌کار باشد یا پرهیزکار؟ لی. جی. کاب و راد استایگر که نقش گانگسترها را در فیلم بازی می‌کنند، در کنار ایوا مری سینت و کارل مالدن که نقش آدم‌های پرهیزکار و مثبت را بازی می‌کنند، از شخصیت‌های مهم فرعی محسوب می‌شوند. این اشخاص سعی می‌کنند براندو را به طرف خودشان بکشند. وقتی براندو انتخاب خودش را می‌کند، داستان فیلم‌نامه هم تمام می‌شود.

گفت‌وگو

از سال ۱۹۲۷ گفت‌وگو، موسیقی و صدای محیط وارد فیلم‌ها شدند. وقتی در فیلمی از گفت‌وگو استفاده می‌کنیم، سه نقش را به آن می‌سپاریم. اول از همه گفت‌وگو باعث شخصیت‌پردازی می‌شود. صحبت کردن یک نفر می‌تواند به ما نشان دهد که او چقدر درس خوانده، اهل کجاست، شغلش چیست، تقریباً چند سال دارد و روحیه‌اش چگونه است. دوم اینکه گفت‌وگو به مشخص کردن پیرنگ کمک می‌کند. آنچه شخصیت در داستان می‌گوید بستگی به نقش داستانی‌اش دارد. در فیلم راه‌های فرعی شخصیت جک آدم زن‌باز است که دنبال هر زنی که ببیند می‌دود، درست در تضاد با شخصیت اصلی که دنبال رابطه‌ای عاشقانه است. عملکرد جک همانا از طریق گفت‌وگوها نشان داده می‌شود. برخورد ساده‌لوحانه‌اش با مسائل عاطفی و ندیدگرفتن تعهدی که دارد، تضاد مستقیمی با ارزش‌های شخصیت اصلی دارد. سومین کارکرد گفت‌وگو این است که تنش رفتاری را از طریق خندانیدن ما بگیرد. شوخی ما را با شخصیت راحت‌تر می‌کند. وقتی با غریبه‌ها کمی بخندیم،

صمیمی‌تر می‌شویم. در شکل کلی‌تر، گفت‌وگو باعث باورپذیری بیشتر شخصیت می‌شود. اولین هدف فیلم‌نامه‌نویس این است که داستان را باورپذیر کند، یا اگر بخواهیم جزئی‌تر بگوییم هدف این است که شخصیت را در داستان باورپذیر کند. اگر گفت‌وگوها جواب داد، تماشاگر بیشتر تشویق می‌شود که شخصیت‌ها را بپذیرد. وقتی گفت‌وگوها جواب ندهند، شخصیت‌ها از باورپذیری کمتری برخوردار می‌شوند. به‌طور کلی، گفت‌وگو نقش مهمی در باورپذیر بودن شخصیت‌ها بازی می‌کند.

فضاسازی

وقتی مخاطب فیلم‌نامه‌ای را می‌خواند، ابتدا با توضیحات و گفت‌وگوهای خوبی مواجه می‌شود. پس نویسنده چگونه می‌تواند فضا را بسازد؟ فضا از ساخته شدن فیلم‌نامه به وجود نمی‌آید؟ نه به‌طور کلی. فضاسازی در فیلم‌نامه انباشتگی جزئیات است که روی صفحات به جهان خاص و منحصر به فردی تجسم می‌بخشد.

وقتی گفت‌وگوها عالی هستند و ترسیم زمان و مکان به خوبی قابل پذیرش است، نویسنده فضا یا حسی سه‌بعدی را خلق کرده که خواننده می‌تواند بگوید «من اون آدم رو می‌شناسم، من توی همچین جا و موقعیتی بوده‌م.» جزئیات کلید کار است. وقتی جزئیات کافی وجود داشته باشد، فضای فیلم‌نامه از یک حس عام به طرف حسی خاص حرکت می‌کند و از فضایی مکانیکی به فضایی با معنا منتقل می‌شود.

خط عمل / روند کنش

معمولاً خط عمل را به خط داستانی یا پیرنگ نسبت می‌دهند. واژه‌ی خط عمل بیشتر برای فیلم به کار می‌رود؛ چون ذات تصویر باعث ایجاد اعمال آشکار می‌شود که خود، به‌نوعی، تشخیص دارد. همچنین خط عمل گاهی به‌عنوان پیش‌زمینه‌ی داستان یا خط اصلی داستان هم در نظر گرفته می‌شود و درست در مقابل پس‌زمینه یا روایت دوم قرار می‌گیرد.

واژه‌ی پیش‌زمینه بخش مهم‌تری از داستان را در بر می‌گیرد؛ بخشی که همیشه، واقعیت ماجرا نیست. دراصل، بسیاری از داستان‌ها بیشتر به پس‌زمینه‌های خودشان اهمیت می‌دهند (پس‌زمینه یا همان داستانی که در بطن ماجرا جریان دارد). در پس‌زمینه عناصر عمیق‌تر داستان گنجانده شده است. (همان روابط شخصیت‌ها که در برابر عوامل اصلی پیش‌برنده‌ی داستان می‌ایستند.

این روابط معمولاً برای تماشاگر رابطه‌ی مهم‌تر و احساسی‌تری با فیلم‌نامه ایجاد می‌کند. به‌طور کلی داستانی که در پس‌زمینه می‌گذرد برای تماشاگر مهم‌تر است.

گاهی خط عمل داستانی، یا همان عامل ایجاد شور در تماشاگر، معنایی سرسری دارد. توضیحش این است که خط عمل بازخورد بیرونی داستان در نظر گرفته و مسلماً به ایجاد کشمکش ختم می‌شود. داستان پس‌زمینه می‌تواند به‌عنوان اعمال درونی شخصیت اصلی در نظر گرفته شود. داستان پس‌زمینه به هم‌ذات‌پندازی ختم می‌شود.

عمل روبه‌افزایش / کنش تشدیدپذیر

عمل روبه‌افزایش از ابتدا تا انتهای خط عمل داستانی را در بر می‌گیرد و باعث می‌شود میزان کشمکش شخصیت اصلی در طول فیلم‌نامه افزایش یابد. میزان کشمکش در پرده‌ی سوم به اوج می‌رسد. در شروع پرده‌های دوم و سوم عمل داستانی کم می‌شود. شکل زیر روند عمل داستانی را از پرده‌ی اول تا پرده‌ی سوم نشان می‌دهد.

زیرمتن

زیرمتن پس‌زمینه‌ی داستان یا همان درگیری درونی شخصیت اصلی برای انتخاب بهترین راه‌حل برای کشمکش درونی است. زیرمتن، معمولاً به‌صورت یکی از حالت‌های احساسی کلی انسان نشان داده می‌شود: عشق / نفرت و مرگ / زندگی. همه‌ی فیلم‌نامه‌ها با چنین مفاهیمی سروکار ندارند؛ ولی خیلی از فیلم‌های به‌یادماندنی چنین عناصری را وارد داستان‌هایشان کرده‌اند.

در زیرین‌ترین لایه، زیرمتن می‌تواند برای تماشاگر خیلی پرکشش‌تر و پیچیده‌تر از خود عمل داستانی باشد. فیلم‌نامه‌هایی که بیشتر از همه برایتان دوست‌داشتنی‌اند، زیرمتنی قوی داشته‌اند.

گره‌گشایی / کشف

همان‌طور که پیش‌تر گفتیم، عنصر غافل‌گیری در فیلم‌نامه مهم است. غافل‌گیری (مهم نیست چقدر بی‌اهمیت باشد یا مربوط به شخصیت یا پیرنگ باشد) برای ما جذاب است. کشفیاتی که در انتهای فیلم‌نامه صورت می‌گیرد، باید از آن‌ها که در ابتدای فیلم‌نامه بوده مهم‌تر باشد.

چرخش داستان

حرکت پیرنگ داستان به‌سمتی است که شخصیت اصلی به مشکل بربخورد. این نوع عقب‌نشینی‌ها ما را از بابت سرانجام شخصیت دچار تنش و نگرانی می‌کند. چرخش‌های داستانی با وسواسی بیشتر از سایر چیزها به‌عنوان ابزار داستانی استفاده می‌شود. چرخش‌های

«قواعد فیلم‌نامه‌نویسی را بیاموزید و بعد با موفقیت آن‌ها را بشکنید!»

این یک شعار ساده نیست. این حاصل کار بیست و چندساله‌ی سه مدرس سینما است که از انواع فیلم‌های قالبی هالیوودی خسته شده‌اند، مثلاً همین ساختار سه‌پرده‌ای که همه‌جا آموزش می‌دهند. شما در این کتاب برخلاف سایر کتاب‌های فیلم‌نامه‌نویسی مشابه که بازار از آن‌ها اشباع است، راهی منحصر به فرد برای به چالش کشیدن خودتان و رهایی از نویسندگی فرمول‌وار، طوطی‌وار و خسته‌کننده خواهید یافت، و البته می‌توانید قواعد داستان‌نویسی را بر هم بزنید و این کتاب شجاعت چنین کاری را به شما می‌دهد.

فیلم‌نامه‌نویسی آلترناتیو از معدود کتاب‌هایی است که راهکارهای آلترناتیوی و رای ساختار سه‌پرده‌ای داستان‌سرایی سنتی پیشنهاد می‌دهد و از مشق‌های عادی «چطور یک داستان روایت کنید» عبور می‌کند. شما می‌آموزید که چطور قواعد مرسوم را کنار بگذارید تا بتوانید داستان‌هایی اصیل و هیجان‌انگیز بنویسید. این کتاب بی‌شمار مثال از سینمای معاصر و کلاسیک برای رساندن منظورش دارد.

فراموش نمی‌کنیم که ساختار سه‌پرده‌ای یک قرن حاکمیت داشت! برخلاف سایر کتاب‌ها که سعی دارند همان ساختار را به شما اجبار کنند این کتاب شما را از تمام این اجبارها می‌رهاند و قواعد متفاوتی برای نوشتن شخصیت‌ها، دیالوگ‌ها، ساختار، مواجه شدن شما با ژانرهای مختلف و لحن و صدای نوشتن در نظر می‌گیرد. یافتن استراتژی‌هایی برای نوشتن سریال یکی دیگر از نکات خاص این کتاب است.

شاید اگر بخواهیم کتاب را به صورت خلاصه معرفی کنیم باید بگوییم اگر می‌خواهید همچون مکانیک ماهری باشید که با شنیدن صدای ماشین از دور می‌تواند تشخیص دهد ماشین چه ایرادی دارد، این کتاب برای درک شما از صداهای مختلف فیلم‌نامه که از پس تصاویر به شما می‌رسد، بهترین است. این کتاب چشم و گوش شما را برای تماشای «آلترناتیو» یک اثر آماده می‌کند.