

ساختار نه پرده‌ای

□ دیوید سیگل
□ جواد یغموری

GOOD FORTUNE

خوش اقبال

BAD FORTUNE

بد اقبال

FILM TIME

زمان فیلم

STRUCTURE THE NINE ACT

ساختار نه پرده‌ای

پرده صفر: خون دل خوردن در یک شب

یک داستان خوب، یک رشته خرابکاری است که پای دو رشته محکم دیگر که با سرعت زیاد از یکدیگر دور می‌شوند را به میان می‌کشد و هر چقدر آن دو رشته از هم دور شوند تاثیر جذاب‌تری در داستان می‌گذارد. زمان پایه درست و جدی کشمکش است. چیز دیگری که در فیلمهای پر فروش وجود دارد این است که همه آنها در این مشترکند که یک شخصیت خوب و یکی بد دارند و شخصیت‌های خوب و بد در یک شب ساخته می‌شوند، در حقیقت انتقام و کینه بندرت کمتر از ۲۵ سال اتفاق می‌افتد و بیش از این زمان می‌خواهد تا انتقام و کینه‌ای شکل بگیرد. در بیش از ۱۹۰ فیلم از ۲۰۰ فیلم خوب درگیری و تعارض شخصیت‌ها ده سال قبل از ابتدای فیلم شروع شده است و در همه قالبها ضد قهرمان (و بعضی وقتها قهرمان) سالیان سال آرام و با فکر، طرح اجرای نقشه بزرگی را آماده می‌کند، کینه‌ها ممکن است ناشی از ناراحتیهای قرن‌ها پیش بوده یا منافع شخصی گذشته باشند به هر حال ضد قهرمان شخصی خود گمارده است و نیازی به دستیار ندارد.

در ای تی، کی همه زندگیش را به دنبال یک موجود غیر زمینی می‌گردد. در پدر خوانده بقیه خانواده‌ها سالهای زیادی به دنبال فروش مواد مخدر بوده‌اند و حالا برای کنار کشیدن دیر است. اغلب نطفه یک حادثه ده سال قبل اتفاق افتاده و الان جرقه‌ای برای کشمکش شخصیت می‌شود. در فیلم بتمن، جوکر والدین بروس وین را در یک دستبرد ساده به قتل رسانده است و نقطه کشمکش هنگامی شروع می‌شود که بتمن و جوکر در یک تصادف گریز ناپذیر در مسیرشان به یکدیگر برخورد می‌کنند. به چه نیازمندیم؟

جدا کردن بین پیش داستان و زندگینامه شخصیت. مطمئن شوید که بین تاریخچه فردی (زمینه عمومی مکانی و زمانی زندگینامه) که ابعاد زیادی به شخصیت می‌دهد و بین پیش داستان که دانه‌ها و نشانه‌ها را برای کشمکش می‌کارد تمایز قائل شده‌اید.

پرده اول: با یک تصویر شروع کنید

این سکوی ورودی فیلم است و معمولاً همراه تیتراژ نشان داده می‌شود

معرفی نویسنده

سلام اسم من دیوید سیگل است. من تا به حال به کلاسهای آموزش فیلمنامه نرفته‌ام. در سال ۱۹۸۶ وقتی که در شرکت لوکاس فیلم در قسمت گرافیک کامپیوتر کار می‌کردم، نوشتن فیلمنامه را شروع کردم، در ابتدا هفت فیلمنامه نوشتم، اما هرگز سعی نکردم تا آنها را بفروشم به خاطر اینکه می‌خواستم به عنوان یک فیلمنامه نویس نوشتن را یاد بگیرم. بعد از آن مدت هشت سال متمادی در گسترش و بسط نظریه‌ای که آن را ساختار نه پرده‌ای نامیدم کار کردم، که از آن برای مشورت دادن در مورد داستان، طرح فیلمنامه و ساختن بازیهای جدید استفاده می‌کنم.

امیدوارم روزی برسد که این ساختار نه پرده‌ای را در استودیوی بزرگی تدریس کنم. ساختار سه پرده‌ای مورد نظر من با ساختار سه پرده‌ای که سید فیلد در کتابهایش آورده است نباید اشتباه گرفته شود. شما می‌توانید در مورد ساختار ۳ پرده‌ای به یکی از کتابهای سید فیلد رجوع کنید یا اگر نمی‌خواهید کتابهای سید فیلد را مطالعه کنید یا با ساختار سه پرده‌ای آشنا هستید، ساختار نه پرده‌ای می‌تواند در پیشبرد نوشته شما کمک کند.

این ساختار ابزارهای دقیق‌تری نسبت به ساختار سه پرده‌ای دارد و گاهی این ساختار زیر مجموعه‌ای از ساختار سه پرده‌ای است و گاهی هم با آن متفاوت است از طرف دیگر اگر شما در توسعه طرح متخصص هستید و چگونه عمل کردن با ساختار سه پرده‌ای را به مردم ارائه می‌دهید در اینجا شما خودتان را با زبان دیگری خواهید یافت. البته برای کسانی که روی ساختار سه پرده‌ای وقت گذاشته‌اند سخت است که افکارشان را به نه پرده‌ای تغییر دهند. ای کاش می‌توانستم در چند صفحه غیر مفید بودن ساختار سه پرده‌ای را توضیح دهم، اگر چه فیلمنامه شما باید یک ابتدا، میانه، پایان و کشمکش داشته باشد و در آخر گره را باز کنید، اما اگر شما تفاوت بین پیچیدگی در طرح و معکوس شدن هدف را ندانید دچار مشکل می‌شوید و متأسفانه خیلیها این را نمی‌دانند، سعی من این است در مورد این بحث که آیا ساختار سه پرده‌ای ساختاری محکم و قابل اطمینان است یا نه بحثی نکنم زیرا آنان هم در نظر خود محق هستند. به نظر من ساختار سه پرده‌ای مانند این است که کسی بگوید ماشین باید چهار چرخ داشته باشد، البته خود این هم اشتباه است، زیرا چرخها را با موتور اشتباه می‌گیرند. در حقیقت ساختار نه پرده‌ای حکم موتور جلو برنده را دارد. به هر حال امیدوارم که این ساختار را تجربه کنید و قضاوت در مورد آن را به بعد موکول کنید. خیلی از فیلمنامه نویسان تصدیق کرده‌اند که ساختار نه پرده‌ای مانند یک چراغ قوه پر نور در تاریکی عمل می‌کند که فقط چند روزی از کار با ساختمان فیلمنامه شما را خواهد گرفت و تجربه‌ای است که پرتوهای جدیدی روی پروژه شما می‌ریزد و برای مهارت در این ساختار شما نیاز به شش ماه کار شدید دارید.

و صحنه و صدا را بر پا می‌کند، اولین تصویر تقریباً همیشه یک نمای پر هزینه است که گستره‌ای از بالای یک شهر یا موقعیتی از یک صحنه چینه شده را فرا می‌گیرد. پرده اول فیلم دختر کارگر یکی از محبوب‌ترین پرده‌های اول برای من است.

به چه نیازمندیم؟

یک نمای بلند یا متحرک که مکان، زمان یا موضوع را معرفی می‌کند، البته نه شخصیت را، فعلاً لزومی به معرفی شخصیت نیست.

پرده دوم: رویداد ناخوشایند

اگر در چهار دقیقه اول اتفاق نمی‌افتد شما باید داستان را خیلی زود شروع کنید. پرده دوم منطقی در فیلمهای آروزها، تیر انداز برتر، شیر شاه، چه کسی برای راجر رابیت پاپوش دوخته، پلیس بورلی هیلز ۲، فراری، غریزه اصلی) وارد کننده کینه و انتقام یا آغاز گر محاصره یا سازنده یک اشتباه وخیم و بحرانی است. در فیلمهای اکشن، پرده دوم تقریباً همیشه کشتار یا جنایتی است که شخصی در آن کشته شده است. در فیلمهای شخصیت محور، پرده دوم اغلب چیزهای اسرارآمیز و مبهم و غم‌انگیز و محزون کننده است و این اسرارآمیز کردن در پرده ششم شفاف می‌شود.

پرده دوم غیر منطقی در فیلمهای (کروکودیل داندی،

در خط آتش) یک رویداد نا مربوط است که با یک

شروع هیجانی (که بعضی وقتها شروع بفرنج نامیده

می‌شود) شخصیت اصلی را تقویت می‌کند که

نشان از سوء تفاهم کارگردان از کشمکش و

ساختار دارد. پرده دوم غیر منطقی در

فیلمهای سطح پایین کاملاً شبیه هم

هستند و خیلی کم دیده شده است

که این گونه فیلمها در فهرست

فیلمهایی که بالای ۱۰۰ میلیون

دلار فروش داشته‌اند جای

داشته باشند. یکی از

پرده‌های محبوب من پرده

دومی است که در اولین

دقیقه‌های فیلم مخمل آبی نشان داده

می‌شود، شما می‌توانید پرده دوم خوب و

منطقی را در فیلمهای پلیس بورلی ۲، پارک

ژوراسیک، و سکوت بره‌ها پیدا کنید که سادگی با مرور

تکه‌هایی از روزنامه‌های بریده شده آشکار می‌شود. در کل،

شما پرده دوم غلط را در سبکهای اذیت کننده هالیوودی مثل لورنس

عربستان ساخته دیوید لین پیدا کنید. پرده دوم اگر به شکل صحیحی

نشان داده شود پانزده دقیقه از فیلم را در رشد و شناساندن شخصیت پر

می‌کند.

به چه نیازمندیم؟

- هر چیز کاملاً نامساعد و نامتعادل در ده دقیقه اول حاکی از بدبنال آمدن کشمکش و برخورد در آینده دارد.

- به دست آوردن رشته‌ای از داستان که گره‌های در هم تنیده آن را از هم باز می‌کند. مثلاً ضد قهرمان، در عمل، میمونهای پرنده را در اولین حمله

رها می‌کند. لازم به ذکر است که این رویداد نامتعادل در پرده دوم از برخوردها و مشکلاتی که برای قهرمان در پرده سوم پیش می‌آید کاملاً متمایز است.

پرده سوم: قهرمان را ملاقات کنید.

چه کسی قصد دارد مشکل بیافریند؟ کسی که (قهرمان یا ضد قهرمان) یک نیاز ارضاء نشده دارد و اتفاقاً در ارتباط و تضاد با نیاز طرف مقابلش است.

مشاهده لوک اسکای واکر در خانه، درس دادن ایندیانا جونز، وصول مطالبات راکی و دایر کردن یک زندگی عادی به همراه همسرش، صلاحیت داشتن برای اجرای عملیات فوق‌العاده، قهرمان، دعوت را نمی‌پذیرد، زیرا هیچ عقل

سلیمی امر به رفتن نمی‌کند، اوضاع و احوال، فرصت زیادی را طلب می‌کند، قهرمان در فرصت کمی مواد مورد نیاز و هم پیمانان خود را برای سفر آینده فراهم می‌کند. در پرده سوم با گروه مخالف نیز ملاقات می‌کنیم البته ممکن

است بعضی از کارهای آنها را در پرده دوم دیده باشیم.

در طی این پرده است که ما مامور گماشته را ملاقات می‌کنیم، او کسی است که عمل خلاف را برای ضد قهرمان اصلی انجام می‌دهد. اگر ما در این پرده ضد قهرمان را ببینیم بندرت کشف می‌کنیم که او خبیث است با این حال معمولاً می‌فهمیم که او شخص قدرتمندی است، ظاهراً مامور گماشته، کار و شغل کثیفی دارد و این در حالی است که طراح اصلی (ضد قهرمان) تا پایان پرده پنجم در پشت صحنه باقی مانده است و به طور نمونه پرده سوم ۳ برخورد و گره دارد که سرعت و شتاب بازیگر اصلی را در مسیر کشمکش کم می‌کند هر گره‌ای بازیگر اصلی را به سکویی هدایت می‌کند تا از آنجا به طرف پرده چهارم پرتاب شود من غالباً می‌گویم سه گره (مانع) و یک ضربه فشاری رو به جلو به مردم کمک می‌کند تا آنچه را که برای پیروزی شخصیت اصلی در روی نرده یا داخل استخر با افراد شرور لازم است به دست بیاورد را تصور کنند.

به چه نیازمندیم؟

- شخصیهایی با نیازهای عینی و معقول

نیاز و خواسته درونی این است که عشق به مسافرت را ارضاء کند و مکان خود را در جهان پیدا کند لوک نیاز و خواسته‌اش این است که جایگاه خودش را مانند یک جدای سلحشور به دست بیاورد.

پرده چهارم: وارد عمل شدن

پرده چهارم معمولاً به عنوان درجه‌ای برای پرده

پنجم عمل می‌کند و برای گسترش و پرداخت

داستان آماده است زیرا تحول و دگرگون شدن

داستان در این پرده صورت نمی‌گیرد.

یک راه خوب برای تخیل در این

پرده این است که به خودتان

جواب دهید که برای پریدن

از یک کشتی به داخل آب

تمایل به انجام چه چیزی دارید

شما می‌توانید به داخل آب هل

داده شوید یا اینکه از آب بیرون آورده

شوید. موقعیت باید غیر عادی‌تر از این

باشد، به عنوان مثال شخصی که در

وضعیت نرمالی نیست که کاملاً پوشیده و

با لباس به داخل آب می‌پرد. اگر شما روی نرده

کشتی ایستاده باشید و شخصی شما را هل بدهد

ناچار به داخل آب می‌افتید، شاید آن شخص دلیل

معقولی برای هل دادن شما داشته باشد، اما اگر عمداً

بیرون پرتابید دلش این است که برای شما داخل آب بودن

انتخاب بهتری نسبت به درون کشتی بودن است.

بنابراین حالا می‌دانید که دو نوع پریدن وجود دارد. یک

نوع در جایی که شما برای فرار از کسی که سوار کشتی است به

بیرون می‌پرید و گونه‌ای هم در جایی که برای کمک کردن به شخصی که

در آب است به داخل آب می‌پرید. همچنین دو گونه فشار و هل وجود دارد،

گونه‌ای که در جایی است که هل دهنده فردی بدخواه و بد نهاد است و

نوعی دیگر در جایی که هل دهنده به نفع شما این کار را انجام می‌دهد.

چند مثال برای عوامل فشار شخصیت

مارتی مک فلاهی به گذشته باز گردانده می‌شود، کشتی کاپیتان کیریگ

به وسیله یک نیروی ناشناس مورد حمله واقع می‌شود، در فیلم سرعت چک

باید افرادی را که در اتوبوس هستند نجات دهد زیرا ضد قهرمان او را برای

انتقام انتخاب کرده است در فیلم هوک بچه‌های تد توسط کاپیتان جیمز

هوک گرفته شده‌اند.

چند مثال برای کشاننده‌های شخصیت

ایندیانا جونز برای کمک به دولت دعوت می‌شود، لوک اسکای واکر

ناچاراً می‌خواهد افراد شورشی را در نزاعشان با هم متحد کند، ری به طرف

قلعه شیطان کشیده می‌شود، ریچارد کمبل می‌خواهد ثابت کند که همسرش

را به قتل نرسانده دانیل می‌خواهد پیش بچه‌هایش برگردد بنابراین تصمیم

می‌گیرد خودش را شبیه زنی به نام خام دات فایر در آورد.

به چه نیازمندیم؟

- درجه یک طرفه‌ای به گذشته که به عقب بر نمی‌گردد.

پرده پنجم: دنبال مقصد غلط رفتن

هر دلیل باورپذیر که قهرمان را مجبور به انجام هدف اشتباهی می‌کند او را به مقصد نمی‌رساند، زیرا او همه و Whammos حقیقت را نمی‌داند، در انتهای فشارها و پیچیدگیهای افزایشی پرده پنجم، تجدید قوا، استراحت دوره‌های قیل وجود دارد، که یک دوره هشت تا دوازده دقیقه‌ای است که نامیده می‌شود. در طی این دوره قهرمان باید مانند جمع کردن خرده تانها از زمین، قطعه‌هایی از پیش داستان را کشف کند، زیرا ضد قهرمان این برتری را دارد که پایانه‌های پرده پنجم را در پایین‌ترین نقطه برای قهرمان اجرا کند.

به چه نیازمندیم؟

- جانوری در جنگل که قهرمان را کمک می‌کند.

- مامور گمناشته که ضد قهرمان نیست و فقط نوکری برای ضد قهرمان است.

- پایین‌ترین نقطه بدشانس.

- اتفاقاتی که واقعاً پیچیده هستند.

- تکه‌هایی از پیش داستان.

پرده ششم: واژگون شدن هدف

وقتی اتفاقات در بدترین حالات خود هستند

(معمولاً حدود دقیقه هفتاد از فیلم) آخرین مدرک

توسط ضد قهرمان آشکار می‌شود، یا قهرمان

آن را کشف می‌کند. این صحنه خیلی وقتها

(به خاطر اینکه قطعاتی از گذشته و پیش

داستان را کشف می‌کند) شکل یک

درس تاریخ را می‌گیرد و اغلب در

مقابل اسلحه گفته می‌شود و

جریان گزینش قطعه آخر که

معما را کامل می‌کند روی

می‌دهد. معمولاً این

قطعه از پیش داستان

شکل یک رویداد

سرنوشت ساز را دارد. حالا

پرده دوم تاثیر خودش را می‌گذارد.

با اینکه خیلی از نقض هدف‌ها را آسان

فهمیده می‌شوند اما خیلی از افراد در فهم این

نقضها مشکل دارند، زیرا غالباً صحنه‌های جالب و

به یادماندنی نیستند و جزئی به نظر می‌آیند یا اینکه نقش

بازگویی خاطرات را بازی می‌کنند. بازگشت به پیش داستان

ضعف در برنامه‌های ضد قهرمان را آشکار می‌کند و کشمکش را به

موقع برای قهرمان توجیه و منطقی می‌کند و موجب امیدواری او در آخرین

نقطه می‌شود.

بر عکس شدن هدف به نسبت مقدار بازگشت به گذشته و ارتباط که

با کشمکش دارد می‌تواند قوی، ضعیف یا غیر منطقی باشد. طرحهای خطی

مثل فیلمهای (مهاجم صندوق گم شده، آرواره‌ها) یک هدف دارند و نقض

هدف ندارند، فقط فیلم (Predator) سه هدف و دو نقض هدف دارد.

معدودی از فیلمها هم مانند (فارست گامپ، کوپانیس کوتازی) دگرگونی در

هدف ندارند. فیلم‌هایی که هیچ هدف و هیچ نقض ندارند به داستانهای

بی‌مصرف و مزخرف معروفند (shit happens stories)

به چه نیازمندیم؟

- پایین‌ترین نقطه بد شانس.

- بازگشت به پیش داستان یعنی واقعه اصلی که همه چیز از آن شروع شده است.

- یافتن پاشنه آشیل ضد قهرمان که منجر به تغییر هدف می‌شود.

پرده هفتم: دنبال هدف جدید رفتن

حالا که زمان می‌گذرد یا پلیسها نزدیک می‌شوند، قهرمان پس از درک

وضعیت واقعی یا نقشه جدیدی وارد عمل می‌شود و دقایقی را برای اجرا

نقشه صرف می‌کند. معمولاً در آغاز این نقطه تغییر و تحول وجود دارد. زن

بدنبال هدف جدیدی می‌رود و ضد قهرمان را کنار می‌گذارد و هدف عینی

خود را اجرا می‌کند. به هر حال او طبق برنامه از قبل پیش بینی شده حرکت

نمی‌کند. قهرمان در اینجا همراه برتری‌های ضد قهرمان بالا و پایین می‌شود. قهرمان برنامه‌ای نمی‌ریزد اما با کسی شانس آدم بد را در اوج شکست می‌دهد. پرده هفتم بندرت در بیش از ۲۴ ساعت طول می‌کشد و تقریباً به اندازه زمان واقعی یا نزدیک آن یا حتی کمتر از آن صورت می‌گیرد، به عنوان مثال وقتی پرده‌های دیگر سه تا ده روز کامل را اختصاص به خود می‌دهند، این پرده معمولاً کمتر از یک ساعت از مقابل و رویایی را شامل می‌شود. در آخر ضد قهرمان یا شکست می‌خورد و یا فرار می‌کند.

به چه نیازمندیم؟

- شانس یاور نکردنی

- کمک و امداد

- قدرت یا جادو

- حمایت تلافی شده

- نقشه‌ای که بیخ گوش است و یا رازی را در بر دارد

- و هدف جدیدی که عینیت دارد و قابل دستیابی است.

پرده هشتم: خاتمه

پلیسها به موقع می‌رسند. نکات مبهم و بی‌پایه را ببندید و داستان را

باورپذیر جلوه دهید. طول زمانی پرده هشتم، پنج دقیقه است و اگر

آن را بدون نطق پایانی و نتیجه‌گیری به پایان برسانید خیلی

بهتر است. کم گویی و میانه روی قاعده اینجاست. در مقابل

وسوسه‌ای که برای داستان شما شش پایان درست

می‌کند بایستید و همراه کشمکش قوی و مصمم

خیلی از انشعابات داستان را برای تماشاگران

تا تمام بگذارید، تا در مسیر منزلشان

آن را با هم جفت و جور کنند.

آیا مهمترین چیزی که

کشمکش را یک باره حل

می‌کند و موجب گشایی

می‌شود محو و ناپدید شدن تدریجی

تصویر است؟ بدیهی است که این نیست.

به چه نیازمندیم؟

- بازگشت به اینکه فیلم از کجا شروع

شده.

- احساس پیشرفت و تولدی دوباره.

- به جای خروج دنیای فیلمنامه از حالت عادی،

آن را روی قله‌های وجد شادی باز سازی کنید.

تبریک و تهنیت، شما به انتهای ساختار نه پرده‌ای

رسیده‌اید حالا چیزهایی را که به وسیله تجزیه کردن بعضی

از فیلمها آموخته‌اید تمرین کنید.

ساختار دو هدفی

از نظر مالی، ویژگی خیلی از فیلمها این است که برای ساخته شدن،

سی میلیون دلار هزینه برمی‌دارند و در پرده سینما شکست نمی‌خورند تا

اینکه فروش خود را در گیشه به ۷۰ میلیون دلار می‌رسانند. موضوع این

مقاله در مورد ساختاری است که به سینما این قدرت را می‌دهد تا به بیش

از صد میلیون دلار فروش برسد. ساختاری که برتر از ساختار سه پرده‌ای

معروف است که در مدارس فیلمنامه آموخته می‌شود. رمز رسیدن به بالای

یکصد میلیون فروش در داستانهای دو هدفی نهفته است. طرحهای خطی

و یک هدفی قابل پیش بینی و صاف و بی‌مزه هستند. اما در طرحهای دو

هدفی یک تحول و معکوس سازی در وسط فیلم وجود دارد که موجب

دگرگون شدن هدف قهرمان می‌شود و اجزا فیلم را جالب و دلچسب نگه

می‌دارد.

طرح یک هدفی

در طرح خطی (یک هدفی) قهرمان یک مشکل دارد و از نقطه

دگرگونی تا پایان فیلم به دنبال گرهگشایی از آن مشکل است، این گرهگشایی

تمام مشکلات و گره‌های دیگر را حل خواهد کرد. (ملکه آفریقا، مهاجمان صندوقه گمشده، رودخانه وحشی، سفر ستاره‌ای: نسلیها) از فیلم‌های مشهور تک هدفی هستند (و از آنجایی که خیلی روی پرده نماندند خیلی معروف نیستند). تا وقتی که فیلم‌های خطی از شیوه‌های آشنا و تکراری استفاده می‌کنند، مصرف‌کننده‌های فیلم امروزی آنها را به اندازه کافی مهیج نمی‌بینند و این داستانها را قابل پیش‌بینی و بی‌مزه و صاف خواهند یافت. این داستانها در بازار امروزی بد سرمایه‌گذاری می‌شوند، با این حال هنوز استودیوهایی هستند که تعداد حیرت‌آوری از فیلم‌های خطی را می‌سازند.

GOAL ۱

هدف ۱

COMMITMENT

شروع درگیری

LINEAR PLOT

طرح خطی

طرح‌های دو هدفی

در عوض خیلی از فیلم‌هایی که امروزه می‌بینیم

طرح دو هدفی دارند، که در ابتدا کوشش قهرمان،

درگیر یک هدف دروغین و ساختگی است سپس

اطلاعاتی به دست می‌آورد که تمام موقعیت

را عوض می‌کند و به طرف هدف واقعی

پیش می‌رود و او را در آخرین نقطه

امینوار می‌کند. دگرگون شدن هدف

شخصیت اصلی در وسط فیلم

داستان را در جهت جدیدی

می‌اندازد.

GOAL 2

هدف ۲

COMMITMENT

شروع درگیری

REVERSAL

معکوس شدن

GOAL 1

هدف ۱ (کاذب)

TWOGOAL PLOT

طرح دو هدفی

چند مثال:

۱- در فیلم «ای تی» موجود ماورای زمینی، هدف اول الیوت این است که از ای تی به عنوان یک دوست، محافظت کند و دومین هدف او (۵۳ دقیقه از ۱۰۷ دقیقه) کمک کردن اوست تا به خانه‌اش برگردد.

۲- در «پارک ژوراسیک» هدف اصلی آن گرانث تحقیق و بررسی در مورد ایمنی و بی‌خطری پارک است و هدف دوم او (۸۸ دقیقه از ۱۱۹ دقیقه) یعنی وقتی تخم دایناسورها را پیدا می‌کند و می‌داند که آنها ذاتاً غیر قابل کنترل هستند، نجات دادن الی و بیچه‌هاست.

۳- در «جنگ ستارگان»، هدف اول لوک وادار کردن آر تو - دی تو برای به دست آوردن نقشه‌ای از پایگاه شورشی است و هدف دوم او (۹۴ دقیقه از ۱۱۵ دقیقه) انداختن بمب در مکان صحیح و منهدم کردن ستاره مرگ است.

۴- در فیلم «تنها در خانه»، هدف اول کوین این است که همراه خانواده‌اش بازگردد و هدف دوم او (۶۵ دقیقه از ۱۰۲ دقیقه) شکست دادن زده‌هاست.

۵- در «بازگشت چندی»، هدف اول لوک به قتل رساندن دارت ویدر است تا بدین وسیله ستاره جدید مرگ را عاجز و ناتوان کند و هدف دوم او (۱۱۲ دقیقه از ۱۲۵ دقیقه) از بین بردن امپراطور با کمک پدرش است.

۶- در «شیر شاه»، هدف اول سیمبا فراموش کردن گذشته و راحت

زندگی کردن است و هدف دوم او (۶۰ دقیقه از ۱۰۵ دقیقه) به دست آوردن موقعیت و حق مشروع خود در دایره زندگی و آغاز سلطنت است.

۷- در «بتمن»، هدف اول بروس واین دستگیری جو کر و به زندان انداختن او به خاطر جرایم عمومی که دارد می‌باشد و هدف دوم او (۸۳ دقیقه از ۱۱۸ دقیقه) جنگیدن با جوکر تا آخرین نفس و انتقام گرفتن از مرگ والدینش می‌باشد.

۸- در پلیس بورلی هیلز، هدف اول اکسیل، پیدا کردن قاتل دوستش مایک است و دومین هدف او (۷۷ دقیقه از ۹۹ دقیقه) به تله انداختن ویکتور مایلتند است که قاچاق اسلحه می‌کند.

۹- در شکارچیان ارواح، هدف اول پیتر تعقیب ارواح و کشتیدن آنها به سوی انبار ارواح صید شده است و هدف دوم او (۷۲ دقیقه از ۹۹ دقیقه) بستن در است برای پایان دادن به دنیای روح زده که دانا ننگهبان آن است و توسط گوزر نیمه خدای سومری که تسخیر کننده ارواح است محافظت می‌شود.

۱۰- در «خاتم دات فایر»، هدف اول دانیل این است که پیش بچه‌هایش برگردد لذا تصمیم می‌گیرد که خودش را شبیه زنی به نام خاتم دات فایر در آورد و هدف دوم او (۹۸ دقیقه از ۱۰۸ دقیقه) این است که طبق انتظار همسرش تبدیل به شوهر و پدری خوب گردد.

۱۱- در «فراری»، هدف اول ریچارد کمبل یافتن قاتل تک دستی است که همسرش را کشته است و هدف دوم او (۸۸ دقیقه از ۱۲۴ دقیقه) دستگیری دوستش چارلی است، همان کسی که واقعاً سعی در کشتن ریچارد داشته به خاطر اینکه کمبل مشغول آزمایش داروی غیر مجاز و جدید مک دولین گروگر است و چارلی برای عبور دادن دارو از مراحل تصویب و پولدار شدن، قصد کشتن ریچارد کمبل را داشته است.

نتیجه

بیش از ۱۹۰ فیلم از ۲۰۰ فیلم خوب و پرفروش در تاریخ سینما طرح دو هدفی نقضی داشته‌اند. استیون اسپیلبرگ در طول دوازده سال فیلم خطی (تک هدفی) درست نکرد. به هر جهت بدیهی است که کسی شیوه خطی را برای گسترش طرح استفاده نمی‌کند. البته توجه داشته باشید که طرح دو هدفی هم موفقیت فیلم را تضمین نمی‌کند. بلکه از طرف دیگر طرح خطی موفقیت فیلم را محدود می‌کند. طرح دو هدفی این شانس را به فیلم می‌دهد که به دسته فیلم‌های پرفروش ترقی کند و غیر ممکن هم نیست که فیلم‌های خطی به بالای یکصد میلیون فروش برسند ولی شانس آنها یک در مقابل ۹۹ است.

تنها فیلمی که در دوازده سال گذشته بیش از یکصد میلیون فروش کرده و ساختار نه پرده‌ای دو هدفی نداشت، فیلم «فارست گامپ» بود که معجزه‌ای از اتفاقات همراه عصاره‌ای از افسانه را در برداشت. در میان این نوع فیلمها فقط «فارست گامپ» بود که در سطح بالایی قرار گرفت و دوباره احتمال کمی دارد که به این شیوه ساخته شود. اما در عین حال فیلمی شگفت آور است که تنها یک شخصیت اصلی دارد.

حال سوال من این است که در این فیلم آیا جواز از میان یک داستان نه پرده‌ای عبور می‌کند؟ بدیهی است که شما نمی‌توانید نه پرده آن را پیدا کنید. مثالهای زیادی هست، فیلم «سفر ستاره‌ای: نسلیها»، یک فیلم خطی است که با بودجه زیادی ساخته شد و این خطی بودن آن را قابل پیش‌بینی و از نقطه نظر طرح مرده و بی‌روح می‌سازد، فیلمی که هفتاد میلیون دلار فروش در مقابل فیلم «cause just» کرد در حالی که می‌توانست به وسیله طرح دو هدفی به نتیجه‌عالی‌تری برسد، که طرح دو هدفی داشت نیز قدرت کافی برای به دست آوردن بالای پنجاه میلیون دلار را نداشت. در آینده بیشتر در مورد طرح دو هدفی سخن خواهیم گفت در آخر امینوارم که شما چند فیلم را ببینید و به تغییر هدف شخصیت و علت آن توجه کنید.