

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۲/۰۲/۱۱

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۲/۰۴/۰۴

شهاب‌الدین عادل^۱، پدram صدرایی طباطبایی^۲

ساختار سکانس پایانی در سینمای مدرن^۳

چکیده

ساختار دکوپاژی سکانس پایانی فیلم‌های مدرن با استفاده از براکتینگ و کدهای پایانی سعی در ایجاد نوعی پیش‌آگاهی از پایان فیلم در ذهن تماشاگر دارد. براکتینگ با تکرار تصاویر سکانس ابتدایی در پایان فیلم و یا استفاده از تمهیدات صوتی، آغاز و پایان فیلم را در یک چارچوب قرار می‌دهد. کدهای پایانی نشانگر نقطه‌ی پایان فیلم‌اند و با استفاده از نمابندی و حرکات دوربین، پایان فیلم را اعلام می‌دارند. سینمای مدرن در بستار فیلم برخی از پرسش‌هایی را که در طول روایت در ذهن تماشاگر ایجاد شده است بی‌پاسخ می‌گذارد تا تماشاگر را به درگیری ذهنی با اثر و اندیشیدن پیرامون آن ترغیب نماید. برخی از کارگردانان سینمای مدرن ترجیح می‌دهند روایت آثارشان را همچون سینمای کلاسیک با پایان بسته همراه سازند اما اکثر آنان پایان باز را به عنوان الگوی روایی آثارشان برمی‌گزینند. پایان باز با عدم تکمیل زنجیره‌ی روابط علی و معلولی به ابهام این آثار در سکانس پایانی می‌افزاید. ساز و کار ابهام در سکانس پایانی ذهن تماشاگر را بلا تکلیف می‌گذارد و در نهایت منجر به شکل‌گیری حس عدم تعین می‌شود و تفسیر و نتیجه‌گیری قطعی از این آثار را دشوار و گاهی ناممکن می‌سازد.

کلیدواژه‌ها: سینمای مدرن، سکانس پایانی، براکتینگ، پایان باز

^۱ استادیار گروه سینما، دانشکده سینما تئاتر، دانشگاه هنر، استان تهران، شهر تهران (نویسنده مسئول)

E-mail: ADEL@art.ac.ir

^۲ کارشناس ارشد سینما، دانشکده سینما تئاتر، دانشگاه هنر، استان تهران، شهر تهران

E-mail: pedramsadraei@yahoo.com

^۳ این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد پدram صدرایی طباطبایی با عنوان «بررسی تحلیلی ساختار سکانس پایانی فیلم‌های سینمایی (دوره‌های کلاسیک، مدرن و پست مدرن)» به راهنمایی شهاب‌الدین عادل است.

۱. مقدمه

فیلم‌های سینمای مدرن با هر ساختار روایی، در نهایت، در نقطه‌ای پایانی به اتمام می‌رسند. اگرچه ممکن است هنوز پرسش‌های بسیاری در ذهن تماشاگران باقی مانده باشد. کارگردانان سینمای مدرن برای پایان دادن به فیلم‌های خود، ملزم به رعایت الگوها و قراردادهای سفت و سخت سینمای کلاسیک نبودند و در نتیجه، در آثار این دوره شاهد پایان‌بندی‌های متنوعی از نظر الگوهای روایتی و ساختار دکوپاژی هستیم. سینمای مدرن برخلاف سینمای کلاسیک برای پایان‌بندی آثار خود از فرمول خاصی پیروی نمی‌کند اما می‌توان به الگوهایی برای طراحی سکانس‌های پایانی اشاره کرد که از دل آثار کارگردانان شاخص این دوره بیرون می‌آیند. کارگردانان این دوره به موضوع‌های مختلفی درباره‌ی انسان‌ها و روابط میان آنها و دنیای درون‌شان می‌پردازند و به سوی روایت‌های ذهنی حرکت می‌کنند. فیلم‌ها با توجه به ساختار روایت و محتوای‌شان به نقطه‌ی پایان می‌رسند. سکانس‌های پایانی فیلم‌های مدرن، دکوپاژهای ویژه‌ی خود را می‌طلبند تا از رهگذر انتخاب نماها، حرکت‌های دوربین و در نهایت، رسیدن به میزانشن‌های مد نظر کارگردانان، تأثیرات مورد نظر را بر مخاطبان داشته باشند. با توجه به دغدغه‌های فیلمسازان این دوره، هدف بیش از همه درگیری فکری تماشاگر با اثر بود. رویکرد پژوهشی مقاله‌ی حاضر توصیفی و تحلیلی است. برای نیل به این مقصود از روش پژوهشی اسنادی-کتابخانه‌ای بهره گرفته شده است و علاوه بر منابع مکتوب لاتین و ترجمه شده، از آثار شاخص سینمای دوره‌ی مدرن نیز به عنوان اسناد پژوهش استفاده شده است. برای آغاز بحث در خصوص ساختار سکانس پایانی در سینمای مدرن، مقایسه‌ی ساختار دکوپاژی و روایتی در فیلم‌های کلاسیک و مدرن سودمند خواهد بود.

جدول ۱- مقایسه‌ی تفاوت‌های پایان‌بندی در فیلم‌های سینمای کلاسیک و سینمای مدرن^۱

ساختار سکانس پایانی	سینمای کلاسیک	سینمای مدرن
ساختار روایی	روایت با پایان بسته	روایت با پایان باز
	پایان خوش	پایان مبهم
ساختار دکوپاژی	دکوپاژ نماهای باز در سکانس پایانی	دکوپاژ نماهای بسته در سکانس پایانی
	دور شدن بازیگر از دوربین	نزدیک شدن بازیگر به دوربین
	دور شدن دوربین از بازیگر	نزدیک شدن دوربین به بازیگر
	استفاده از زوم بک در نمای پایانی	استفاده از زوم این در نمای پایانی

۲. پیشینه‌ی پژوهش

منبعی که به شکل جامع و مستقل به بررسی سکانس‌های پایانی فیلم‌های مدرن پرداخته باشد در دسترس نیست و هنوز هیچ کتاب یا مقاله‌ی علمی که بطور خاص به این موضوع پرداخته باشد، به زبان فارسی ترجمه نشده است. اما می‌توان به مقاله‌ی ویلیام چارلز سیسکا^۲ با عنوان «بافت باز در پی‌رو خله» اثر ژان لوک گدار^۳ و مقاله‌ی «تعیین و عدم تعیین در نقد»^۴ نوشته‌ی جerald گراف^۵ اشاره نمود که می‌توانند برای پژوهش‌هایی از این دست مفید باشند. ریچارد نیوپرت^۱ نیز در کتاب خود با عنوان «The End» به سکانس‌های پایانی در سینمای مدرن پرداخته است.

۳. براکتینگ^۷: ساختاری برای آغاز و پایان فیلم

یکی از امکانات ساختاری فیلم‌های سینمایی این است که کارگردان می‌تواند تصمیم بگیرد بدنه‌ی فیلم خود را در یک قید قرار دهد. این کار مانند قراردادن یک عبارت درون یک قلاب^۸ است. کارگردانان سینما غالباً این تکنیک ساختاری را زمانی به کار می‌بستند که می‌خواستند بر جدایی جهان داستان از زندگی روزمره‌ی تماشاگر تأکید ورزند. تماشاگر برای ساعاتی، از زندگی روزمره‌ی خود فاصله می‌گیرد و آماده‌ی ورود به جهان داستان می‌شود. او سفری خواهد داشت از واقعیت به تخیل و بازگشتی از تخیل به واقعیت. «براکتینگ به وسیله‌ی سکانس‌های آغاز و پایان همسان یا ترکیب عناصر، یک فیلم داستانی را قادر می‌سازد تا یگانگی گردشی را برای روایت خود حفظ کند. استفاده از موقعیت‌های یکسان برای آغاز و پایان یک فیلم، می‌تواند بطور کمیک یا نمایشی در جهت سوق دادن داستان به سمت یک روایت کنترل‌شده عمل نماید. در عین حال چنین براکتینگی ثابت می‌کند که راوی در تمام مدت از جهت حرکت داستان آگاه بوده است» (Neupert, 1995, 22).

انواع براکتینگ در فیلم‌های مدرن

کارگردانان سینمای مدرن همچون کارگردانان سینمای کلاسیک از براکتینگ برای ایجاد نظم ساختاری در فیلم‌هایشان استفاده می‌کنند و نوعی پیش‌آگاهی را به تماشاگر منتقل می‌نمایند تا زمان نزدیک شدن لحظه‌ی پایان فیلم را پیش‌بینی نماید. براکتینگ تصویری که محصول دکوپاژ نماهای یکسان در سکانس‌های ابتدایی و انتهایی فیلم است، فیلم را در یک ساختار منظم تصویری قرار می‌دهد تا تماشاگر را با نظمی از پیش طراحی شده وارد داستان کند و پس از روایت داستان او را از جهان فیلم خارج نماید. به عنوان مثال، «فیلم یکشنبه‌ای در روستای تاورنیه^۹ (۱۹۸۴)، با نقاش پیری به نام «لادمیرال» که به نقاشی‌های خود می‌اندیشد، آغاز می‌شود و پایان می‌یابد، و همان‌جا از یک درخت در ابتدا و انتهای فیلم مورد استفاده قرار گرفته است و همین امر در وینچستر ۷۳^{۱۰} (مان، ۱۹۵۰) نیز مشاهده می‌شود. بوردول^{۱۱} خاطر نشان می‌کند که فیلم از یک نمای آغازین و پایانی تکراری استفاده می‌کند؛ آخرین نما، نمای نزدیک از یک تفنگ است که دقیقاً نمای اول فیلم را نشان می‌دهد و به بازگشت به موقعیت با ثبات اشاره دارد» (Neupert, 1995, 22). در فیلم پرسونا^{۱۲} (۱۹۶۶) فیلم با تصاویری از روشن شدن یک پروژکتور و شروع حرکت نوار فیلم در درون آن آغاز می‌شود. برگمان^{۱۳} داستان خود را می‌گوید و در پایان فیلم، ما دوباره به نماهایی از پروژکتور در حال خاموش شدن و قطع حرکت نوار فیلم در آن باز می‌گردیم. برگمان با این شیوه‌ی براکتینگ، آگاهانه مدت زمان نمایش فیلم خود را از لحظه‌ی روشن شدن پروژکتور تا خاموش شدن آن، درون یک قلاب قرار می‌دهد.

ریچارد نیوپرت معتقد است: «تصاویر تنها عناصر معنی‌دار استدلالی براکتینگ نیستند. علاوه بر نماهای همسان، ممکن است سکانس‌های آغازین و پایانی شامل نریشن روی تصاویر و تم‌های موزیکال نیز باشند، که پس از شکل‌گیری، الگوهای دلالتی خاص خودشان را محقق می‌سازند» (Neupert, 1995, 22). نریشن براکتینگ نوعی ساختار صوتی برای سکانس‌های ابتدایی و انتهایی فیلم است. کارگردانان با استفاده از صدای یک راوی در ابتدای فیلم و تکرار آن در انتها، تماشاگر را از نظر فکری برای خروج از جهان داستان آماده می‌کنند. فیلم‌های مدرن همانند آثار کلاسیک از نریشن براکتینگ بهره می‌جویند اما چنان که مشخص است این نوع براکتینگ نیز کارکردی جز تشدید ابهام و پیچیده‌کردن جهان داستان برای تماشاگر ندارد. در فیلم سال گذشته در مارین باد^{۱۴} (رنه، ۱۹۶۱)،

آغاز فیلم با روایت یک راوی همراه است. براکتینگ صوتی فیلم در ابتدا و انتهای فیلم با نوعی «ور زدن» راوی شکل می‌گیرد، کلمات و هجاهایی که تماشاگر می‌شنود اما چیزی از آن‌ها نمی‌فهمد. این روش به شکلی تعمدی بر ابهام فیلم می‌افزاید. تماشاگر شنونده‌ی حرف‌هایی بی‌معنی است و در نهایت نمی‌تواند هیچ مفهومی از آن‌ها استخراج نماید. پس از ور زدن‌های ابتدایی، فیلم با توصیف راوی از یک ساختمان باروک شروع شده و در آخر نیز با توصیف همین ساختمان به پایان می‌رسد. براکتینگ موسیقایی نیز نوعی ساختار صوتی برای سکانس ابتدایی و انتهایی فیلم است که معمولاً با استفاده از یک قطعه‌ی موسیقی شناخته‌شده و به یاد ماندنی برای تماشاگر شکل می‌گیرد و تماشاگر را قادر می‌سازد در لحظه‌های پایانی فیلم با شنیدن دوباره‌ی این قطعه‌ی موسیقی نزدیک شدن پایان فیلم را پیش‌بینی نماید. فیلم ۲۰۰۱: یک اودیسه‌ی فضایی^{۱۵} (کوبریک، ۱۹۶۸) می‌تواند یکی از بهترین نمونه‌های استفاده از براکتینگ موسیقایی بر روی ساختار صوتی فیلم باشد. استنلی کوبریک^{۱۶} در این فیلم از مدت زمانی واحد برای تصاویر ابتدایی و انتهایی فیلم استفاده کرده است تا مدت زمان قطعه‌ی موسیقی مربوط به این تصاویر به یک اندازه باشد. کوبریک با استفاده از قطعه‌ی معروف چنین گفت زرتشت^{۱۷} اثر ریچارد اشتراوس^{۱۸} سعی در شرطی نمودن و ماندگاری بیشتر این قطعه‌ی موسیقی در ذهن تماشاگر داشته است. معمولاً برای براکتینگ موسیقایی، در ابتدا و انتهای فیلم از قطعه‌ای استفاده می‌شود که شروع و پایان مشخصی داشته باشد تا این مهم نیز تماشاگر را در دریافت ذهنی قطعه‌ی موسیقی یاری رساند. کوبریک درباره‌ی رابطه‌ی ساختار بصری این فیلم با موسیقی به کار رفته در آن می‌گوید: «من تلاش کردم تا تجربه‌ای بصری خلق کنم، تجربه‌ای که طبقه‌بندی کلامی‌شده (Verbalized) را دور می‌زند و با یک محتوای احساسی و فلسفی مستقیماً به ناخودآگاه نفوذ می‌کند. می‌خواستم این فیلم تجربه‌ای به شدت ذهنی باشد که در یک سطح درونی ناخودآگاه برای بیننده اتفاق می‌افتد، درست همان کاری که موسیقی می‌کند» (کریمی‌یر، ۱۳۸۵، ۶). فیلم ۴۰۰ ضربه^{۱۹} (۱۹۵۹)، ساخته‌ی فرانسوا تروفو^{۲۰}، نیز نمونه‌ای از کاربرد براکتینگ موسیقایی در فیلم‌های دوره‌ی مدرن است. تکرار قطعه‌ی موسیقی سکانس آغازین در پایان فیلم، تماشاگر را آماده‌ی خروج از جهان داستان می‌کند.

کارگردانان سینمای مدرن برای آغاز و پایان فیلم‌های خود از براکتینگ تصویری و صوتی استفاده می‌کنند، هر چند این ساختار در فیلم‌های مدرن به اندازه‌ی آثار سینمای کلاسیک واضح و آشکار نیست. ریچارد نیوپرت در این خصوص می‌نویسد: «در کل یکی از دلایل آشکار نبودن براکتینگ در فیلم‌های پایان باز این است که قطعیت داستانی اندک، یا فقدان آن، لزوماً عامل شکل‌گیری یک روایت چرخه‌ای یا تمام‌کننده نیست که فیلم‌های با پایان مشخص ایجاب می‌کنند. پیوستگی منسجم داستان به استفاده از استراتژی‌های روایی تکراری کمک می‌کند. داستان‌های نه چندان مشخص عموماً فاقد ابزارهای پایان‌بخش گفتاری روشن‌ترند و استراتژی‌های نامحسوس‌تر را جایگزین آن‌ها می‌کنند» (Neupert, 1995, 102).

از نظر روایی، براکتینگ فیلم نوعی نظم ساختاری را در اختیار کارگردان قرار می‌دهد تا به کمک آن بتواند شیوه‌ی روایت و راوی فیلم را در پایان فیلم برای تماشاگر آشکار سازد. فیلم ساعت گرگ و میش^{۲۱} (برگمان، ۱۹۶۸) نمونه‌ای از فیلم‌هایی با این نوع ساختار بندی است. شخصیت فیلم بواسطه‌ی نریشن ابتدایی و نریشن انتهایی (نریشن براکتینگ) و با مخاطب قراردادن دوربین به براکتینگ تصویری فیلم یاری می‌رساند. شخصیت فیلم، دوربین را مخاطب قرار می‌دهد و این ساختار در ابتدا و انتهای فیلم باعث می‌شود تماشاگر دریابد که روایت از ذهن کاراکتر می‌گذرد. این براکتینگ، مانند براکتینگ فیلم‌های کلاسیک، این کارکرد را دارد که جهان ما را از جهان فیلم جدا می‌سازد و در انتهای

فیلم، ما پس از گذراندن ساعت‌هایی در جهان داستان به دنیای خود باز می‌گردیم. نیوپرت درباره‌ی کارکرد روایی براکتینگ می‌گوید: «راوی اولیه صدایی را که در ذهن بیننده، بدون حضور نشانه‌های راوی، شکل گرفته است کنترل می‌کند و در نهایت متن را براکت می‌کند. این کارکرد براکتینگ در سطح بزرگ متنی عمل می‌کند و از کدهای متنی برای مخاطب قراردادن بیننده، آغازکردن روایت و در نهایت پایان بخشیدن به روایت و متن استفاده می‌کند» (Neupert, 1995, 26).

براکتینگ از نظر زمانی نیز می‌تواند نقش مهمی در ساختار فیلم داشته باشد. کارگردانان با بهره‌گیری از تکنیک براکتینگ مدت زمان داستان را در انتهای فیلم برای تماشاگر آشکار می‌سازند. برگمان در آغاز فیلم ساعت گرگ و میش، شخصیت فیلم را در حال روایت داستان در ابتدای صبح نشان می‌دهد و در سکانس پایانی فیلم، پس از روایت داستان، بار دیگر به شخصیت ابتدایی باز می‌گردد در حالی که شب فرا رسیده است.

بستار^{۲۲} در فیلم‌های مدرن

دیوید بوردول و کریستین تامسون^{۲۳} در کتاب «هنر سینما» بستار را اینگونه تعریف می‌کنند: «[بستار] نشان می‌دهد که در پایان‌بندی یک فیلم روایی تا چه حد معلول‌های علت‌های روایی آشکار شده و خطوط کنش تا چه حد حل و فصل یا «بسته» شده‌اند» (بوردول و تامسون، ۱۳۸۳، ۵۲۲). بوردول در کتاب روایت در فیلم داستانی در بخش «روایت و شکل فیلم» می‌نویسد که در سینمای کلاسیک هالیوود، مشخصه‌ی نقطه‌ی اوج یا پایان فیلم، وجود فرضیه‌هایی مانع‌الجمع است. حال آن‌که در فیلم هنری، ناتمام ماندن فیلم در ذهن تماشاگر تلفیقی ناهمگن از فرضیه‌هایی را پدید می‌آورد که تصمیم‌گیری در مورد آن‌ها غیرممکن به نظر می‌رسد. او با ذکر مثالی از فیلم استراتژی عنکبوت^{۲۴} (برتولوچی، ۱۹۷۰)، آخرین نمای این فیلم را با تأکید بر ابهام صرفاً زمانی، در قلمرو بازی با زمان، چنان گسترده می‌داند که معتقد است با پایان یافتن فیلم، داستان فیلم تمام نمی‌شود. پل شریدر^{۲۵} نیز معتقد است: «فیلم‌های آمریکایی بر این فرض استوارند که زندگی شما را با مشکل مواجه می‌کند، در حالی که فیلم‌های اروپایی بر این عقیده استوارند که زندگی شما را با معضل رودرو می‌کند-«مشکل» را می‌شود حل کرد، ولی «معضل» را نمی‌شود. فقط می‌شود آن را کندوکاو کرد، همین» (اسلامی، ۱۳۸۶، ۴۵۰).

ویلیام اچ. فیلیپس^{۲۶} در کتاب پیش در آمدی بر فیلم در فصل مربوط به «مؤلفه‌های روایی فیلم‌های داستانی»، فیلم‌ها را به دلیل پایان دادن به کنجکاوای بینندگان در خصوص پیامدهای رویدادهای فیلم، دارای بستار می‌داند، بستاری که بواسطه‌ی آن حسی از کمال در بینندگان بوجود می‌آید. اما این را نیز می‌افزاید که فیلم‌ها می‌توانند بدون بستار باشند و این مسئله را با پایان باز فیلم‌ها یکی می‌داند، یعنی زمانی که نتوان با قطعیت گفت که فلان شخصیت چه سرنوشتی پیدا می‌کند و یا علل رویدادهای مهم کدام‌اند. در مقابل استنباط فیلیپس برای عدم شکل‌گیری بستار در پایان آثار سینمایی مدرن، اندریاس بالینت کوواک^{۲۷} در کتاب خود می‌نویسد: «بستار داستانی به آن نقطه‌ای [از روایت] گفته می‌شود که نظم مجدداً به جهان داستان بازگردانده می‌شود. ممکن است این نظمی نوین باشد اما در اغلب موارد این همان نظم اولیه است که در ابتدا توسط رویداد محرکی بر هم می‌خورد و در پایان دوباره بازگردانده می‌شود. یکی از خصوصیت‌های بارز روایت مدرنیستی که در بسیاری از فیلم‌های مدرن به کار گرفته شده است، این است که بستار را از داستان می‌گیرند. این ابزار می‌تواند در تمام ژانرها، سبک‌ها و شکل‌های روایی پدیدار شود و اگر چه از ویژگی‌های اواخر دوران مدرن به حساب می‌آید، لیکن شرطی لازم [و اجباری] در

روایت مدرنیستی نیست. در مقابل، بسیاری از فیلم‌های مدرن بستار معمول روایی را ارائه می‌کنند (از نفس افتاده، همه‌ی فیلم‌های تارکوفسکی و فلینی). حتی برخی از فیلم‌های رمان نو نیز اختتام روایی دارند، مانند سال گذشته در مارین باد، موری یل و قطار سریع السیر سراسری اروپا. در مقابل بسیاری از فیلم‌های ساخته شده در این دوره، به جز فقدان بستار روایی، وجه اشتراک زیادی با مدرنیسم ندارند» (Kovács, 2007, 77). در سینمای مدرن، پایان‌ها به بهترین شکل نشان می‌دهند که کارگردانان یکپارچگی و استحکام در ساختار درام را چندان جدی نمی‌گرفتند. برای مثال، پایان داستان بسیاری از فیلم‌های موج نو یک تراژدی غافلگیرکننده و دور از انتظار است. ساختار دراماتیک سنتی اجازه‌ی وقوع رویدادهای تراژیک از پیش زمینه‌چینی نشده را در پایان داستان نمی‌داد. یک روایت سنتی می‌توانست با یک مرگ تصادفی آغاز شود، اما نمی‌توانست با مرگ زمینه‌چینی‌نشده‌ی قهرمان اصلی پایان پذیرد. این مسئله باعث می‌شد که پایان داستان غیرمنطقی و تصادفی باشد. در فیلم‌هایی مانند از نفس افتاده^{۲۸} (گدار، ۱۹۶۰)، به پیاپیست شلیک کنید^{۲۹} (تروفو، ۱۹۶۰) و ژول و ژیم^{۳۰} (تروفو، ۱۹۶۱) این اتفاق افتاده است و کارگردانان این آثار با چنین پایان‌بندی‌هایی روایت خود را تا حدود زیادی بر اساس اتفاق پیش برده‌اند و حتی فیلمسازان پست‌مدرن آینده را نیز از قید و بندهای سنگین روایت آزاد کرده‌اند. این فیلم‌ها بخت را به مهمترین عنصر دراماتیک روایت مدرن تبدیل کردند، عنصری که از دوران مدرن گذر کرد و در روایت پست‌مدرن اهمیت بیشتری یافت.

پایان بسط‌یافته

پایان بسط‌یافته شیوه‌ای است در پایان‌بندی فیلم که گاهی با افزودن بعضی نماها (گاهی بیرون از داستان) به نوعی باعث بسط یافتن بستار فیلم می‌شود. در این نوع پایان‌بندی، در انتهای فیلم دریچه‌ای نو باز می‌شود تا تفسیرهای زیادی برای ادامه‌ی فیلم ممکن شود. یان کامرون^{۳۱} و رابین وود^{۳۲} در کتاب «آنتونیونی» در خصوص سکانس پایانی فیلم کسوف^{۳۳} می‌نویسند: «در پایان بهت‌انگیز آن در ۵۸ نمای انتهایی که حدود هفت دقیقه طول می‌کشد، هیچ یک از شخصیت‌های اصلی دیده نمی‌شوند. مقطع بودن صحنه‌ی اول به عنوان وسیله‌ای برای ایجاد فضا عملکردی موفقیت‌آمیز دارد و حالت خستگی، که انسان در آن حال بیشتر جزئیات نامربوط را جذب می‌کند، و نیز احساس عدم تماس با محیط را به خوبی نشان می‌دهد» (کامرون و وود، ۱۹۸۰، ۱۳۲). در پایان‌های بسط‌یافته، پایان داستان چند دقیقه قبل از پایان فیلم اتفاق می‌افتد اما فیلم تمام نمی‌شود. به عبارتی فیلمساز داستان را در وضعیتی به پایان می‌رساند که هنوز در تماشاگر حس ادامه یافتن داستان وجود دارد. در این الگوی پایانی، کارگردان از نماهایی استفاده می‌کند که در طول فیلم دیده نشده‌اند و برای بیننده آشنا نیستند. سکانس‌های پایانی سینمای مدرن نیز همچون سینمای کلاسیک، فرصتی مناسب برای خلاقیت و نوآوری را در اختیار فیلمسازان قرار می‌دهند. گاهی کارگردان‌های سینمای مدرن، شیوه‌های جدید را به کار می‌برند. یکی از نمونه‌های کاربرد شیوه‌های جدید در آثار سینمای مدرن، سکانس پایانی فیلم کسوف (آنتونیونی، ۱۹۶۲) است. «سال‌هاست که درباره‌ی هفت دقیقه‌ی پایانی کسوف حرف‌های زیادی زده شده است و پایان این فیلم از بحث برانگیزترین پایان‌های تاریخ سینما محسوب می‌شود. ظاهراً علتش این است که شخصیت‌های اصلی در آن حضور ندارند. اما فیلم می‌تواند حکایت آن شخصیت‌ها نباشد، بلکه حکایت خیابان‌هایی باشد که روزی پیرو و ویتوریا در آن قدم زدند، و حکایت چهارراهی که لحظه‌ای کنار بشکه‌ی پر از آب ایستادند و درشکه‌ای را در حال عبور تماشا کردند ... فیلم حکایت

چهارراهی است که دو نفر در آنجا قرار گذاشتند و هیچ کدام نیامدند» (اسلامی، ۱۳۸۶، ۳۷۰).
یان کامرون و رابین وود در کتاب خود درباره‌ی سکانس پایانی فیلم کسوف می‌نویسند:
زمانی که ما برای آخرین بار شخصیت‌های اصلی فیلم را می‌بینیم حدود هفت دقیقه از فیلم باقی مانده است. این فصل پیوندی است از نماهایی از گوشه و کنار و اطراف منطقه‌ای که پیرو و ویتوریا در آن با یکدیگر ملاقات می‌کردند و این ملاقات از ساعت‌های پایانی بعد از ظهر تا فرا رسیدن شب به طول می‌انجامید. آن‌ها می‌افزایند که در ابتدا قرار نبوده است که این فصل فیلم از پیوند نماهایی تشکیل شود که شخصیت‌های اصلی در آنها نباشند. آن‌ها معتقدند عامل دیگری که پایان فیلم را هراس‌انگیز می‌سازد نماهایی است که می‌بینیم، اما ممکن است مربوط به شب بعد از آخرین ملاقات آن‌ها در دفتر نیز باشد، شبی که در وعده‌گاه حاضر نمی‌شوند. اما به آسانی ممکن است مربوط به شب دیگری باشد و آنتونیونی از ما دعوت می‌کند او را در این نتیجه‌گیری، که تنهایی وضعیت عادی انسان است، همراهی کنیم (نک. کامرون و وود، ۱۹۸۰، ۱۴۸-۱۵۰).
نمونه‌ی دیگری که می‌توان در سینمای مدرن برای الگوی پایان‌های بسط‌یافته به آن اشاره کرد، فیلم پرسونا (برگمان، ۱۹۶۶) و سکانس پایانی این فیلم است. این فیلم به صورت مکانیکی پایان می‌پذیرد (پروژکتوری که در ابتدای فیلم روشن شده بود، خاموش می‌شود). این فیلم درباره‌ی یک بازیگر است. نمایش فیلم پایان می‌یابد اما داستان ناتمام باقی می‌ماند. استفاده از این الگو علاوه بر ناتمام گذاشتن داستان فیلم، شیوه‌ای نامتعارف از بستار را در اختیار کارگردان فیلم گذاشته است که فاقد الگوی مشخص و آشناست و با این ترفند برگمان میان جهان فیلم و جهان واقعی جدایی می‌افکند. استفاده از این شیوه داستان را پیچیده‌تر از آن چیزی نشان می‌دهد که در ذهن تماشاگر شکل گرفته است.

کدهای پایانی: نشانه‌هایی برای پیش‌بینی پایان فیلم

با مطالعه و بررسی نماهای پایانی فیلم‌ها به مجموعه‌ای از قراردادهای سینمایی برای نقطه‌ی پایان فیلم دست می‌یابیم. این کدها یا نشانه‌های پایانی مجموعه‌ای از تمهیدات سینمایی‌اند که به شکلی برای سکانس‌های پایانی فیلم‌ها طراحی شده‌اند که بتوانند حس نزدیک شدن پایان فیلم را در بیننده برانگیزند و بدین وسیله علاوه بر ایجاد نوعی آگاهی ذهنی از پایان فیلم، تماشاگر را برای ترک سالن سینما آماده سازند. سینمای مدرن، همانند سینمای کلاسیک، با مجموعه‌ای از کدهای پایانی در سکانس‌های نهایی به فیلم‌های خود پایان می‌دهد. فیلم‌های مدرن دو الگوی مشخص برای سکانس‌های پایانی خود دارند: یا از الگوهای کدهای پایانی سینمای کلاسیک پیروی می‌کنند و یا الگوهای خاص خود را به کار می‌برند. در برخی از آثار سینمای مدرن ما شاهد دورشدن بازیگر یا بازیگران از دوربین در نمای پایانی هستیم. برای مثال، در نمای پایانی فیلم جذابیت پنهان بورژوازی^{۲۴} (بونوئل، ۱۹۷۲) شخصیت‌های اصلی فیلم از دوربین دور می‌شوند. علاوه بر این کدهای پایانی، سینمای مدرن از یکی دیگر از کدهای پایانی سینمای کلاسیک نیز در برخی از فیلم‌های خود استفاده می‌کند. در برخی از آثار ما شاهد دور شدن وسیله‌ی نقلیه از دوربین هستیم. در فیلم پرسونا در نمای آخر، شخصیت فیلم با سوار اتوبوس شدن از دوربین دور می‌شود. گاهی نیز در نمای پایانی فیلم‌های این دوره، عکس این ماجرا اتفاق می‌افتد و این دوربین است که بازیگر و صحنه را ترک می‌گوید و از آن‌ها فاصله می‌گیرد. در فیلم سامورائی^{۲۵} (ملویل، ۱۹۶۷) پس از کشته شدن قهرمان فیلم، دوربین به آرامی از صحنه دور می‌شود. گاهی حرکت دوربین در نمای پایانی این فیلم‌ها، حرکت فیزیکی نیست و ما شاهد جابه‌جایی دوربین نیستیم بلکه این لنز دوربین

است که با حرکت زوم خود پایان فیلم را اعلام می‌کند. در نمای پایانی فیلم فریادها و نجواها^{۳۶} (برگمان، ۱۹۷۳) دوربین با حرکت زوم خود به شخصیت فیلم نزدیک می‌شود و فیلم پایان می‌یابد. برگمان از این کد پایانی در فیلم دیگر خود، فانی و الکساندر^{۳۷} (۱۹۸۲)، نیز استفاده کرده است. علاوه بر حرکت‌های دوربین و بازیگران کد پایانی دیگری نیز در فیلم‌های دوره‌ی مدرن بکار می‌رود. برخی از فیلم‌ها برای پایان خود از قاب ثابت^{۳۸} استفاده می‌کنند و نمای پایانی فیلم ثابت می‌ماند. فیلم ۴۰۰ ضربه (تروفو، ۱۹۵۹) در نمای پایانی از قاب ثابت به عنوان یک کد پایانی استفاده می‌کند. دیوید بوردول و کریستین تامسون درباره‌ی کارکرد قاب ثابت در پایان فیلم ۴۰۰ ضربه می‌نویسند: «خودداری طرح و توطئه از ارائه‌ی معلول‌ها، به‌ویژه در پایان فیلم چشم‌گیر است. یک نمونه‌ی معروف صحنه نهایی فیلم ۴۰۰ ضربه اثر تروفو است. پسرک، آنتوان دوانل، از یک دارالتأدیب گریخته است و در طول ساحل می‌دود. دوربین روی چهره‌ی او زوم می‌کند و قاب ثابت می‌شود. طرح و توطئه فاش نمی‌کند که آیا او دستگیر و دوباره بازگردانده می‌شود، و ما را با این فکر برجا می‌گذارد که بعد چه خواهد شد» (بوردول و تامسون، ۱۳۸۳، ۷۸). ریچارد نیوپرت نیز در مورد نمای پایانی فیلم ۴۰۰ ضربه می‌نویسد: «در پایان ۴۰۰ ضربه، قاب ایستا به نماد عدم قطعیت روایی تبدیل می‌شود» (Neupert, 1995, 91).

سینمای مدرن با توجه به داستان‌هایی که برای فیلم‌های خود می‌پسندید و با توجه به کنش شخصیت‌ها، شیوه‌ی دیگری از دکوپاژ سکانس‌های پایانی را به کار می‌گرفت. فیلم‌های این دوره از داستان‌هایی در جهت هر چه ذهنی ترکردن کنش‌های شخصیت‌هایش بهره می‌برد. شخصیت‌های سینمای مدرن در مقابل شخصیت‌های کنش‌مند سینمای کلاسیک، حالتی منفعل داشتند و این یکی از دلایلی است که سکانس‌های اوج و پایانی سینمای مدرن معمولاً از ریتم تندی برخوردار نیستند. این شیوه‌ی داستان‌گویی که منجر به کنش‌های درونی شخصیت فیلم و کنجکاوی ذهنی وی می‌شود با عدم تحرک در سکانس‌های پایانی، باعث می‌شود که سینمای مدرن در دکوپاژ نماهای پایانی به سمت نماهای نزدیک حرکت کند و با جبران ریتم کند روایی، فیلم‌ها را در این نماها به پایان برساند. البته همه‌ی فیلمسازان مدرن از این الگو پیروی نمی‌کنند. برای مثال، آنتونیونی معمولاً فیلم‌های خود را در نماهای باز به پایان می‌رساند. سینمای مدرن به دلیل داستان‌های ذهنی خود که با چالش‌های درونی شخصیت‌ها همراه است در نماهای پایانی میل به استفاده از نماهای نزدیک شخصیت‌ها دارد. فیلم‌های مدرن گاهی داستان‌هایی را نقل می‌کنند که از ذهن راوی داستان خارج می‌شود و بیننده پس از دیدن فیلم، با نمایی نزدیک دوباره به ذهن راوی باز می‌گردد. فیلم‌های برگمان معمولاً این ویژگی را دارند که در نمایی نزدیک به پایان می‌رسند. سینمای مدرن، برخلاف سینمای کلاسیک که در نماهای پایانی به دنبال خارج کردن تماشاگر از جهان داستان و دورکردن او از فیلم است، به دنبال آن است که در نماهای پایانی برخی از این آثار، با رفتن به سمت نماهای نزدیک، تماشاگر را به درون داستان بکشاند. کارگردان‌های سینمای مدرن با استفاده از نماهای نزدیک در نماهای پایانی خود، تماشاگر را دوباره با موضوع فیلم درگیر می‌کردند و با این طراحی سعی داشتند که ذهن تماشاگر پس از پایان فیلم نیز همچنان با موضوع درگیر باشد. از این نوع دکوپاژ نماهای پایانی می‌توان به پایان فیلم‌های فریادها و نجواها (۱۹۷۳)، توت فرنگی‌های وحشی^{۳۹} (۱۹۵۷) و ساعت‌های گرگ و میش (۱۹۶۸)، هر سه ساخته‌ی اینگمار برگمان، اشاره نمود.

ژاک لوک گدار نیز در فیلم از نفس افتاده (۱۹۶۰) از این شیوه‌ی دکوپاژی استفاده می‌کند و این در حالی است که در فیلم پیرو خله^{۴۰} (گدار، ۱۹۶۵) پس از نمای نزدیک از شخصیت فیلم، انفجار را در نمای خیلی دور به بیننده نشان می‌دهد و داستان را به پایان می‌رساند.

پایان باز: الگوی مسلط در روایت سینمای مدرن

ریچارد نیوپرت در مورد شیوه‌ی روایی در فیلم‌هایی با پایان‌های باز می‌نویسد: «شیوه‌ی روایی در فیلم‌هایی که از داستان باز بهره می‌برند درست به اندازه‌ی فیلم‌های با متن بسته، دارای پایان است، اما داستان آن‌ها تا اندازه‌ی حل‌نشده و در نتیجه ناتمام باقی گذاشته می‌شود ... فیلم با «پایان باز» کم‌ترین هنجارشکنی را دارد، چرا که پیش از پایان به واسطه‌ی همه‌ی اتفاقات دایجتیک^۱، داستان دچار تعلیق می‌شود. با این حال، این امر، پایان‌بندی روایت را تقویت می‌کند. استدلال جان گِراخ^۲ درباره‌ی متون ادبی که در طبقه‌ی روایی دوم جای می‌گیرند این است که «خواننده اغلب اوقات با داستان باز سر و کار دارد، داستانی که به نظر می‌رسد پس از نقطه‌ی پایان هم ادامه می‌یابد». فیلم‌های با پایان باز جایگزین جذابی برای پایان‌های بسته و راه حل پرسش‌های مطرح در فیلم‌های با متن بسته بشمار می‌روند ... این فیلم‌ها اغلب ناتوانی خود در حل مسائله‌ها را به کمک یک زیبایی‌شناسی واقع‌گرایانه، توجیه می‌کنند» (Neupert, 1995, 75).

ویلیام چارلز سیسکا در مقاله‌ای با عنوان بافت باز در پی‌رو خله اثر ژان لوک گدار می‌نویسد: بافت باز به روشی مدرن برای ترکیب چندین شیوه و راهبرد سنتی ارتباط در متنی واحد گفته می‌شود. سیسکا پدیده‌ی بافت باز را انکار حقایق مطلق و نیز فرم‌های مطلق در اندیشه‌ی مدرن می‌داند و با اشاره به مقاله‌ی ضدسینما از پیتر وولن^۳ می‌نویسد: وولن آنچه را ما بافت باز می‌نامیم، تحت عنوان داستان چندگانه^۴ و شکاف^۵ مطرح می‌کند. توصیف وولن از داستان چندگانه چنین است: «به عنوان یک داستان واحد، چندین دنیای درهم‌تنیده و به هم پیوسته وجود دارد». وی شکاف را اینگونه بسط می‌دهد: «پایان باز، حاشیه‌روی، رابطه‌ی بینامتنی - اشاره، نقل قول و هزل» و می‌افزاید «این نقل قول‌ها و اشاره‌ها، به جای این‌که دال بر التقاط باشند، ... به عنوان ویژگی‌های ساختاری و معنای فیلم‌ها، به نوعی استقلال دست می‌یابند» (به نقل از سیسکا، ۱۳۷۷، ۲۶۰).

ریچارد نیوپرت در کتاب "The End" در فصل مربوط به «پایان‌های بسته» می‌نویسد: پایان‌های بسته، یکپارچگی خود را به طرح و ساختار خود مدیون‌اند. یک ساختار روایتی از سلسله‌ای از عملکردهای پی‌درپی در داستان تشکیل شده است. این خطوط، طرح را به صورت موازی و یا در زنجیره‌ی علی‌پیش می‌برند. در این شیوه، راوی داستان خود را به شکلی قانون‌مند پیش می‌برد. وی معتقد است که فیلم‌های با پایان باز بطور معمول سعی می‌کنند راه‌های جذاب‌تری را برای نشان دادن یک دنیای داستانی صادقانه پیدا کنند. او می‌افزاید فیلم‌هایی با پایان باز شامل یک روایت ناتمام هستند که دقیقاً همانند یک فیلم با پایان بسته به پایان می‌رسد. اما داستان آن‌ها بدون حل و فصل پرسش‌های مطرح شده در ذهن تماشاگران و به شکل ناتمام رها می‌شود. فیلم‌های با داستان باز، فاقد آن پیوندهای محکمی هستند که در داستان‌های بسته به چشم می‌خورد و در صورتی که حذف‌های قابل توجه و پرشماری در آن قسمت‌ها وجود داشته باشد، سبب محدود شدن اتفاقات داستان یا حتی حذف آن‌ها می‌گردد. درحالی‌که برخی منتقدان در نقد چنین فیلم‌هایی، آن‌ها را ناتمام می‌خوانند، مدافعان داستان باز در فیلم، سریعاً واکنش نشان می‌دهند و باز بودن، حل نکردن و وحدت عمل کمتر در این فیلم‌ها را به اجتناب صادقانه از هنجارهای مصنوعی داستان و جشنواره‌ای از ابهام در هنر و جهان واقعی تعبیر می‌کنند. نیوپرت می‌افزاید: «منتقدان مختلفی چون آندره بازن^۶، فرانک کرمود^۷ و پائولین کائل^۸ به ستایش از قصه‌ای می‌پردازند که احتمال وقوع اتفاقی در آینده را حفظ کند، چرا که احتمال و عدم قطعیت، نفوذ زیادی در تجربه‌ی ما از دنیای واقعی دارند و چیزهایی هستند که همیشه با آن‌ها سر و کار داریم. گِراخ نیز در تأیید این امر، پیچیدگی و باز بودن را شاخصه‌ی قصه‌گویی «طبیعی» تری می‌داند: «مسأله این نبود که قصه،

نگاه ما به جهان را تحریف می‌کرد، مشکل، زنجیره‌های سببی بود که بسیار پیچیده‌تر و ظریف‌تر از الگوهای خطی و مستقیم قصه بودند». فیلم‌های با داستان باز نیز اغلب به تلاش برای برقراری رابطه‌ای تازه، نامتعارف‌تر و زنده‌تر با تجربه‌ی زندگی واقعی تعبیر می‌شوند، از این رو فیلم‌های با داستان باز از واقعیت قراردادی و مدون‌تر موجود در متن‌های بسته فاصله می‌گیرند» (Neu-pert, 1995, 76). نیوپرت در ادامه می‌گوید: فیلم‌های با داستان باز بطور کلی در جستجوی راه‌هایی جذاب‌تر برای روایت دنیای ساختگی با نوعی صداقت و نزدیکی بیش‌ترند. در واقع، فیلم‌هایی که با نتیجه‌گیری قطعی پایان نمی‌یابند، اغلب مسائلی را مطرح می‌کنند که از سوی نویسنده یا روایت، به شکلی غیرقابل‌حل بیان شده‌اند.

نیوپرت نبود پایانی شاد یا حتی قطعی را یکی از شاخصه‌هایی می‌داند که نئورئالیست‌ها بر آن تأکید داشتند و معتقد است که بسیاری از فیلم‌های هنری پس از جنگ جهانی دوم به این شیوه دامن زده‌اند. نیوپرت از قول کریستین تامسون می‌نویسد: از اواخر دهه‌ی ۱۹۴۰ به بعد، ابهام به عنوان نشانه‌ای برای رئالیسم، به عرفی آشنا تبدیل شد. فیلم‌های نئورئالیستی ایتالیایی، مانند دزد دوچرخه^۹، که از پایان‌های باز و رخداد‌های احتمالی بهره می‌بردند، از جمله نخستین فیلم‌هایی بودند که به شکل گسترده به این مفهوم پرداختند. فیلم‌هایی که در فرانسه توسط رابرت برسون^{۱۰}، ژاک تاتی^{۱۱} و موج نوی فرانسه ساخته شدند، از جمله منابع مهم زیبایی‌شناسی باز بودن پایان فیلم بشمار می‌روند. نیوپرت می‌افزاید: «موج نوی فرانسه بطور کلی نمونه‌ی بارزی از طیف گسترده‌ی انواع قصه‌گویی است و ۴۰۰ ضربه در ساختار داستان تعلیقی، دقیقاً در دسته‌ی زیبایی‌شناسی «داستان باز» قرار می‌گیرد. آن طور که دیوید بوردول و کریستن تامسون می‌نویسند، بنای قصه‌های موج نو بر ارتباطات سببی بی‌قاعده است: «به علاوه، فیلم‌ها قهرمان هدف-محور ندارند. قهرمان‌ها ممکن است بی‌هدف سفر کنند و بدون برنامه در ماجراهایی درگیر شوند». «داستان آنتوان دوانل، مثل داستان دیگر شخصیت‌های موج نو، از عموزاده‌های شابرول (۱۹۵۹)، تا پال در زنانه و مردانه (گذار، ۱۹۶۵) یا جرومی در زانوی کلر (رومر، ۱۹۶۹) بسیار پیچیده‌تر از قصه‌هایی هستند که از یکپارچگی و نتیجه‌گیری کلاسیک برخوردارند» (Neupert, 1995, 78). وی در ادامه با بیان این نکته که بعضی از منتقدان این گونه فیلم‌ها را به اشتباه بی‌پایان می‌پندارد، با نقل قول از مدافعان پایان باز، بسته نبودن، عدم شفافیت و یکپارچگی ضعیف کنش‌های این آثار بواسطه‌ی پرهیز از فرم‌های داستان‌های ساختگی را، دلیل خشنودی ناشی از ابهام در هنر و دنیای واقعی نمی‌داند و معتقد است که فیلم‌های با پایان باز معمولاً تماشاگرانی را که به جای فرم‌های فرمول‌شده‌ی کلاسیک در جستجوی گزینه‌های در دسترس هستند، ارضا می‌کند.

اندریاس بالینت کوواک درباره‌ی پایان باز می‌نویسد: «برداشت عمومی در مورد سینمای مدرن این است که به جای بازگو کردن داستان با یک شروع و پایان روشن، داستان را به طریقی بازگو کند که فهمش برای بینندگان مشکل است، و یافتن پاسخ بسیاری از جزئیات و توضیحات به عهده‌ی بینندگان گذاشته می‌شود» (Kovács, 2007, 56). رابرت مک کی^{۱۲} در بخش «عناصر داستان» در مقایسه‌ی شاه‌پیرنگ (روایت سینمای کلاسیک) با خرده‌پیرنگ (روایت سینمای هنری) می‌نویسد: «شاه‌پیرنگ دارای پایان بسته است، یعنی به تمام پرسش‌هایی که در داستان مطرح شده و به تمام عواطفی که برانگیخته شده‌اند پاسخ داده شده است. بیننده هنگام ترک سالن تجربه‌ای تام و تمام را از سرگذرانده است، نه شک و تردیدی باقی مانده است و نه کمبود و نقصی. در مقابل، خرده‌پیرنگ معمولاً پایان داستان را به شکلی باز می‌گذارد. به اغلب پرسش‌هایی که در داستان مطرح شده‌اند پاسخ داده می‌شود اما یک یا شاید دو پرسش بی‌پاسخ می‌ماند و این بر عهده‌ی

تماشاگر است که پس از تماشای فیلم پاسخی برای آن‌ها بیابد. عواطف برانگیخته شده در فیلم نیز بطور معمول ارضا می‌شوند اما شاید ارضای بخشی از عواطف نیز به تماشاگر واگذاشته شود. اگرچه شاید خرده‌پیرنگ در پایان بر فکر و احساس علامت سؤال می‌گذارد اما «پایان باز» به این معنی نیست که فیلم در میانه‌ی راه به پایان می‌رسد و همه چیز را پا در هوا رها می‌کند. پرسشی که مطرح می‌شود باید قابلیت پاسخ‌یافتن داشته باشد و احساسی که برانگیخته می‌شود قابلیت بر طرف شدن. آنچه که تا لحظه‌ی پایان روی داده است، گزینه‌ها و انتخاب‌های مشخص و محدودی را پیش می‌کشد که پایان را تا حدودی می‌بندد» (مک کی، ۱۳۸۲، ۳۳-۳۴).

وگلر^۳ در کتاب سفر نویسنده در بخش «بازگشت به اکسیر» می‌نویسد: از زاویه‌ی دید پایان باز، داستان‌گویی بعد از پایان داستان، در ذهن و قلب مخاطبان، در گفت‌وگوها و حتی مشاجره‌هایی که مردم در کافه‌ها و بعد از دیدن فیلم یا خواندن یک رمان با هم دارند ادامه می‌یابد. نویسنده‌ی سبک پایان باز ترجیح می‌دهد نتیجه‌گیری اخلاقی را بر عهده‌ی خواننده یا بیننده بگذارد. برخی از پرسش‌ها یا حل معماها با طرح پرسش‌های تازه به پایان می‌رسند و این پرسش‌ها تا مدت‌ها پس از داستان در ذهن مخاطب باقی است. وگلر معتقد است در رویکرد پایان باز، جهان مکانی مبهم و ناکامل است و برای داستان‌های پیچیده‌تری که از لبه‌ی تیغ واقع‌گرایی بهره می‌برند، این فرم مناسب‌تر است.

فیلم‌های سینمای کلاسیک بطور معمول با پایان‌های ساختگی، احساس کمال را به ذهن متبادر می‌کنند و علاقمندند که مخاطبان در پایان فیلم به نتیجه‌ای قطعی و عاری از هر نوع ابهام دست یابند. در مقابل، پایان‌های بسته محصول اندیشه‌ای هستند که مخاطبان خود را به تفکر بیشتر وامی‌دارند. این فیلم‌ها علت رویدادها را معلق رها می‌کنند و گره‌گشایی کاملی ارائه نمی‌دهند. دیوید بوردول، جنت استایگر^۴ و کریستین تامسون در کتاب Classical Hollywood Cinema در خصوص پایان باز می‌نویسند: «سینمای هنری فدریکو فلینی، اینگمار برگمان و میکال آنجلو آنتونیونی با سر باز زدن از مشخص کردن ضرب‌الاجلی برای دوره‌ی زمانی رویدادها و جایگزین کردن قرارهای ملاقات با برخوردهای اتفاقی و پایان باز آن‌ها، که به مخاطب اجازه نمی‌دهد زمان کامل شدن زنجیره‌ی علی و معلولی را پیش‌بینی کند، شخصیت می‌یابند» (Bordwell, Staiger, Thompson, 1985, 46).

پایان مبهم در فیلم‌های مدرن

بسیاری از فیلمسازان سینمای مدرن پایان‌های فیلم‌های خود را به نوعی به سوی ابهام پیش می‌برند. در این نوع آثار داستان‌هایی گفته می‌شود که می‌توان خوانش‌های متنوعی از آن‌ها داشت. در این نوع پایان‌بندی تماشاگر در حالتی از بلاتکلیفی رها می‌شود. سینمای کلاسیک همواره سعی داشت این مسئله را به بیننده القاء کند که جهان در کنترل انسان است اما با پایان مبهم فیلم‌ها، انسان درمی‌یابد که نقش تعیین‌کننده‌ای در کنترل جهان و حوادث پیرامون خود ندارد و دنیا بسیار پیچیده‌تر از آن است که انسان بتواند آنرا تحت تسلط خویش داشته باشد. فیلم سال گذشته در مارین باد (رنه، ۱۹۶۱) نمونه‌ای شاخص از ایجاد ابهام در سینمای مدرن است. «معمولاً پیرنگ فیلم چه پیچیده باشد و چه ساده - به تماشاگر اجازه می‌دهد که در ذهن خود یک داستان منطقی (به لحاظ سببی) و سر راست (به لحاظ زمانی) بنا کند. اما مارین باد فیلم متفاوتی است. داستان این فیلم نامشخص است. فیلم فقط پیرنگ دارد؛ داستانی برای استنباط کردن وجود ندارد. دلایل این است که مارین باد استراتژی ایجاد ابهام را به حد نهایت رسانده است. فیلم تماماً براساس ابهام بنا شده است. در حین تماشای صحنه‌های آغازین فیلم، به نظر می‌آید که وقایع

فیلم ما را به سمت یک داستان سوق می‌دهد، داستانی بسیار پیچیده. اما کمی بعد تناقص‌ها شروع می‌شود» (اسلامی، ۱۳۸۶، ۱۵۶).

دیوید بوردول و کریستین تامسون در کتاب هنر سینما در نقد تحلیلی فیلم سال گذشته در مارین باد، می‌نویسند: طرح و توطئه‌ی یک فیلم چه ساده و چه مشکل به بیننده امکان می‌دهد که روابط علی و ترتیب زمانی داستان فیلم را در ذهن خود بسازد، اما این مسئله در فیلم «سال گذشته در مارین باد» متفاوت است. تبیین داستان آن ناممکن است و فیلم فقط یک طرح و توطئه دارد، بدون آن که بتوان داستانی واحد و منسجم از آن استنتاج کرد و به همین سبب این فیلم غرق در ابهام است. بوردول استراتژی کلی سینمای هنری را ایجاد ابهام می‌داند اما او ابهام را فقط نوعی ویژگی فرمی قلمداد می‌کند و برای این استراتژی فی‌الغالب اولوی نسبت به سینمای کلاسیک که سر راست و قطعی‌تر است، قائل نیست و معتقد است: «مهم این است که سینمای هنری با استراتژی ایجاد ابهام، خودش را به هنرهای قرن بیستم [جنبش مدرنیسم] نزدیک می‌کند» (اسلامی، ۱۳۸۶، ۳۶۸).

آلن رنه در فیلم سال گذشته در مارین باد ابهام زمانی را به اوج می‌رساند. در این فیلم «هر سکانس به یک یا چند سکانس دیگر به عنوان گاه یک زمان گذشته، گاه آینده و گاه زمان حال رجعت دارد. این دیالکتیک ابهام (داستانی وجود ندارد و حوادثی بی‌انجام و بی‌آغازند) مولد ساختارهای پیچیده‌ای است که مستقل از ساختارهای روایتی و فضایی آن وجود دارد. در این فیلم، مدام مرز بین زمان گذشته و حال در هم می‌شکند و این دو زمان با هم یکی تلقی می‌شوند. زمان‌ها چنان در هم می‌آمیزند که تشخیص آن‌ها از یکدیگر واقعاً ناممکن می‌شود. زمان، پرسشی اساسی و مهم‌ترین نکته‌ی ناشناخته در این فیلم است» (جعفری، ۱۳۷۹، ۱۶۶).

بوردول در کتاب روایت فیلم داستانی، در فصل «روایت سینمای هنری»، می‌نویسد: نکته‌ی کلی‌تری که گاه در فیلم‌های هنری به چشم می‌خورد این است که فیلم، با طرحواره‌ای که ما درباره‌ی داستان متعارف در ذهن داریم، همخوانی ندارد. ممکن است که فیلم برای آگاهی ما از وقایع داستان هیچ تمهیدی به کار نگیرد و تماشاگر را به دوباره اندیشیدن درباره‌ی فیلم مجبور سازد. بوردول معتقد است که شاید بتوان با مسامحه گفت که شعار ناظر بر رویه‌ی روایتی سینمای هنری چنین است: «این فیلم را تفسیر کنید، آن هم به گونه‌ای که ابهام در آن به نهایت برسد» (بوردول، ۱۳۸۵، ۱۴۰).

آندره تارکوفسکی نیز در آثارش از نوعی ابهام بهره می‌جوید. «ابهام برای او نیز همچون بسیاری از سینماگران مدرن اروپا یک استراتژی مهم تلقی می‌شود (بی‌شک بخشی از رازآمیز بودن فیلم‌های او نیز به همین استراتژی ربط پیدا می‌کند). از این نظر آینه شاخص‌ترین فیلم اوست و شاید عجیب‌ترین محصول هنری کشور شوروی طی هفتاد سال حکومت کمونیست‌ها باشد. به لحاظ پیچیدگی و ابهام شاید بتوان این فیلم را با سال گذشته در مارین باد آلن رنه مقایسه کرد، هرچند در نهایت، گستردگی ابهام در ساختار فرمی آینه محدودتر از فیلم رنه است» (اسلامی، ۱۳۸۶، ۳۷۶).

عدم تعین^{۵۵} در سینمای مدرن

جرالد گراف در مقاله‌ی تعین و عدم تعین در نقد می‌نویسد: «یکی از بحث‌برانگیزترین پدیده‌ها در نظریه‌ی ادبی جدید این است که وجود نوعی «عدم تعین» ریشه‌ای در متون ادبی امکان دستیابی به تفسیر «درست» یا «غلط» متن را به امری غیرممکن مبدل می‌کند ... نظریه‌پرداز معروف، ئی.

دی. هیرش^{۶۶}، استدلال کرده است که «بدون تعیین با ثبات معنا نمی‌توان هیچ دانش یا شناختی از تفسیر کسب کرد، و نمی‌توان از بسیاری انضباط‌های انسان‌گرایانه که بر تفسیر متن مبتنی است دانش یا شناختی به دست آورد» (گراف، ۱۳۷۷، ۳۳). گراف در ادامه می‌افزاید: هرچند واژه‌ی عدم تعیین به تازگی در نقد ادبی معمول شده است، اما می‌توان نتیجه‌ای را که به آن اشاره دارد از جمله مسائلی دانست که ذهن بدیع‌دانان و فلاسفه را از اوایل عهد باستان به خود مشغول داشته است. آن‌ها بر این گمان بوده‌اند که یکی از ابعاد ادبیات، آن بعدی است که به فهم عقلانی در نمی‌آید. در دهه‌های هفتاد و هشتاد، اشتیاق منتقدان برای تأکید بر آن عنصری که در آثار ادبی در برابر تعریف مشخص و واضح مقاومت می‌کند، بیشتر بر اساس عدم تعیین بیان شده است تا ابهام. گراف معتقد است: «ابهام به آن خاصیتی در یک متن اطلاق می‌شود که هر چند ممکن است فرار باشد، اما فرض بر این است که ما سرانجام می‌توانیم با تفسیر متن آن را شرح دهیم. برعکس، «عدم تعیین» به آن خاصیتی در یک متن اطلاق می‌شود که در تفسیر متن رسوخ کرده و به آن تسری می‌یابد، به نحوی که نه فقط ادبیات بلکه تفسیر ادبیات نیز دچار عدم قطعیت می‌شود. به عبارت دیگر، مفهوم عدم تعیین دامنه‌ی اطلاق اصطلاح «ابهام» را با عدم قطعیت بخشیدن به تفسیر ادبیات، علاوه بر خود ادبیات، گسترش می‌دهد» (گراف، ۱۳۷۷، ۳۵).

آندره بازن، در نوشته‌ای درباره‌ی ویتوریو دسیکا و روبرتو روسلینی، این ایمان به ساختار بی‌قاعده‌ی داستان و عدم حل مسئله‌ها در قصه را توصیف می‌کند: «فاصله‌های خالی، فضاهای سفید، و قسمت‌هایی از اتفاق که نشان داده نشده‌اند، خودشان ماهیتی عینی دارند: آجرهایی که جایشان در بنای ساختمان خالی است. این موضوع در زندگی واقعی نیز به همین شکل است: ما از هر آنچه که برای دیگران رخ می‌دهد، خبر نداریم» (Neupert, 1995, 76). عدم تعیین یکی از ویژگی‌های فیلم‌های مدرن است و به سبب این ویژگی، خوانش‌های مربوط به سرنوشت بشر از فیلم‌های مدرن کنار گذاشته می‌شود. سرنوشت بشر بر روی کره خاکی، به‌ویژه در یک‌صد سال اخیر، با جنگ‌هایی بی‌پایان و اتفاقاتی از این دست گره خورده است. دیوید بوردول، جنت استایگر و کریستین تامسون درباره‌ی عدم تعیین در فیلم‌های مدرن می‌نویسند: «یکی از ویژگی‌های نه چندان پیش پا افتاده‌ی فیلم آوانگارد یا مدرنیست، این است که این فیلم‌ها اغلب به ما اجازه نمی‌دهند که بدانیم کی به پایان خواهند رسید. در این سنت فیلم‌سازی، فیلم‌ها به شکلی تعمدی، از نوعی حس عدم قطعیت درباره‌ی مرزهایشان بهره می‌برند» (Bordwell, Staiger, Thompson, 1985, 36).

یان کامرون و رابین وود در کتاب آنتونیونی درباره‌ی فیلم کسوف می‌نویسند: عاملی که پایان این فیلم را هراس‌انگیز می‌سازد مشخص نبودن پایان آن است، سپس می‌افزایند: وقتی در سال ۱۹۶۰ در لندن از آنتونیونی درباره‌ی سرنوشت آنا در فیلم ماجرا پرسیدند، او پاسخ داد: «نمی‌دانم، کسی به من گفت او خودکشی کرده، ولی باور نمی‌کنم» (کامرون و وود، ۱۹۸۰، ۹۳۸، ۷). یان کامرون و رابین وود این جمله را نشانگر اندیشه‌ی آنتونیونی درباره‌ی ساختار داستان و سرنوشت شخصیت‌های فیلم‌هایش می‌دانند. از نظر این دو منتقد سینما، ظهور فیلم کسوف (آنتونیونی، ۱۹۶۲) به بحث درباره‌ی این که پایان «ماجرا» (آنتونیونی، ۱۹۵۹) خوش بینانه‌تر است یا پایان «شب» (آنتونیونی، ۱۹۶۰) و این که آیا اصلاً هیچ یک پایان خوش بینانه‌ای دارند، پایان داد زیرا وضعیت تناقض‌آمیز پیرو و ویتوریا نشان می‌دهد که علی‌رغم امکان نتیجه‌گیری کلی از مسائلی که شخصیت‌های این فیلم‌ها با آن روبرو هستند، تصمیم نهایی شخصی است و بستگی به روحیه‌ی هر یک از زوج‌ها دارد. کامرون و وود می‌افزایند: ارزش آنتونیونی از قدرت مشاهده و شیوه‌ی ارائه‌ی رفتار انسان‌ها سرچشمه می‌گیرد. آن‌ها در مورد فیلم صحرای

سرخ (آنتونیونی، ۱۹۶۴) نیز می‌نویسند: «یکی از ویژگی‌های اساسی فیلم «صحرای سرخ» که خاصیت مضطرب‌کننده‌ی فیلم نیز تا حدی ناشی از آن است، استفاده از صداها یا حادثه‌هایی است که نمی‌توان آن‌ها را به سادگی و با قاطعیت تفسیر نمود. برای مثال، فریاد مرموزی (اگر قبول داشته باشیم یک فریاد است) که در زمان حضور کورادو، جولیانا و دیگران در کلبه شنیده می‌شود. جولیانا و لیندا آن را می‌شنوند و «ما» نیز آن را می‌شنویم، هر چند در تماشای اول هنگامی که این موضوع مورد بحث قرار می‌گیرد ما مطمئن نیستیم که آن را شنیده‌ایم. طبق معمول فیلم‌های آنتونیونی، ما در وضعیتی قرار داریم که در عدم اطمینان جولیانا سهیم می‌شویم... تمایل آنتونیونی به رو به رو کردن تماشاچی با حوادثی که ماهیت آن‌ها نامعلوم است و آزاد گذاردن آنها در تفسیر این وقایع، از ابتدای فیلم، جایی که جولیانا ساندویچی از یک کارگر حیرت‌زده می‌خرد آشکار می‌گردد» (کامرون و وود، ۱۹۸۰: ۹۳۸، ۱۶۴ و ۱۶۵).

اندریاس بالینت کوواک در خصوص عدم تعیین در سینمای مدرن می‌نویسد: «در بین مؤلفان بزرگ سبک مدرن، همه‌ی فیلم‌های دوران اوج آنتونیونی پایان‌های نامتعیین دارند. در واقع، این یکی از ویژگی‌های مهمی است که دوره‌ی پیش‌مدرن و مدرن او را از یکدیگر جدا می‌سازد. معمولاً ساختار پایان باز با مفهوم پیش‌بینی‌ناپذیری یا عدم قطعیتی پیوند دارد که به این شکل در فیلم چهره می‌نماید. این حکم در مورد فیلم‌های بونوئل، آلن رنه و رب گریه که شامل مؤلفه‌ی پایان باز هستند نیز صادق است» (Kovács, 2007, 78).

دیوید بوردول در کتاب روایت فیلم داستانی در فصل «روایت سینمای هنری» درباره‌ی فیلم‌های دهه‌ی ۱۹۶۰ می‌نویسد: این فیلم‌ها تماشاگر را پس از ترک سالن به تفکر وامی‌دارند، ابهام و فعل و انفعال‌های متقابل طرحواره‌های جایگزین همواره وجود خواهند داشت. او علاوه بر این، پایان غیرمنتظره یا غم‌آلود را نه تنها دال بر قدرتمندی روایت، بلکه نشانه‌ی فروتنی آن نیز می‌داند چرا که تماشاگر چنین استنباط می‌کند که روایت بر این نکته اذعان دارد که زندگی پیچیده است و این پیچیدگی به اندازه‌ای است که حتی هنر نیز به پای آن نمی‌رسد و تنها راه حفظ این پیچیدگی آن است که رویدادها معلق و پرسش‌ها بدون پاسخ باقی بمانند و این نکته جنبشی تازه در قلمرو واقع‌گرایی است. بوردول معتقد است که «شب مانند بسیاری دیگر از فیلم‌های هنری، ناگشوده ماندن گره داستان را زمانی برملا می‌سازد که در مهمانی زنی از حیوانی نویسنده می‌پرسد چگونه می‌توان به یک داستان پایان داد؟ و او پاسخ می‌دهد: به شیوه‌های بسیار متفاوت» (بوردول، ۱۳۸۵، ۱۳۲). بوردول دوپهلوی بودن روابط علی و معلولی بین شخصیت‌ها را نتیجه‌ی وجود آمدن ساختاری می‌داند که به مجموعه‌های کم‌وبیش چندداستانی متکی است. درحالی که قهرمان فیلم هالیوودی با سرعت به سوی هدف در حرکت است، شخصیت اول فیلم هنری به شکلی انفعالی از موقعیتی دیگر می‌گذرد. از این رو به تصویر کشیدن زندگینامه‌ی افراد یا واقعه‌نامه‌ی زندگی را برای سینمای هنری بسیار مناسب می‌داند و معتقد است که قهرمان سینمای هنری بر خلاف قهرمان کلاسیک نه تنها برای هدف خاصی به مبارزه نمی‌پردازد بلکه بی‌هدف در مسیری که قلمرو اجتماعی فیلم نشان می‌دهد، سرگردان است.

نتیجه‌گیری

مطالعه و بررسی پیرامون سکانس‌های پایانی فیلم‌های مدرن نشان می‌دهد که بخش پایانی این آثار نقش مهمی در پیچیدگی ساختاری و روایی آن‌ها ایفا می‌کند. کارگردان‌های سینمای مدرن در سکانس‌های پایانی نهایت خلاقیت خویش را در به چالش کشیدن تماشاگر به کار می‌برند و

همواره بر آن بودند که بتوانند پس از پایان اثر، درگیری ذهنی تماشاگر را با فیلم تا مدت‌ها حفظ نمایند و او را به تفکر درباره‌ی موضوع فیلم وادارند. این مقاله بر آن بود تا بتواند با یافتن الگوهای ساختاری و روایی برای سکانس‌های پایانی فیلم‌های دوره‌ی مدرن، به طبقه‌بندی فاکتورهای پردازد که بتوان با استفاده از آن‌ها سکانس پایانی فیلم‌های سینمای مدرن را مورد تحلیل قرار داد. با توجه به آن‌چه که بیان شد، می‌توان سکانس‌های پایانی فیلم‌های مدرن را بر اساس دو ویژگی ساختار دکوپاژی و روایتی مورد بررسی قرار داد. در ساختار دکوپاژی این فیلم‌ها برای این که پیش از پایان فیلم، نوعی پیش آگاهی از پایان فیلم به تماشاگر ارائه شود، در کنار کدهای پایانی از براکتینگ تصویری و صوتی استفاده می‌شد. از نظر روایتی نیز پایان باز این فیلم‌ها با ایجاد حس عدم تعین و افزایش ابهام در تماشاگر باعث می‌شد کارگردانان با به چالش کشیدن ذهن و فکر تماشاگر، او را به تفکر هر چه بیشتر درباره‌ی انسان و پیچیدگی‌های درونی او ترغیب نمایند.

پی‌نوشت‌ها

۱. این جدول با تحلیل و بررسی سکانس پایانی ۱۲۷ فیلم شاخص تاریخ سینما از پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد پدرام صدرائی طباطبائی، با عنوان «بررسی تحلیلی ساختار سکانس پایانی فیلم‌های سینمایی» (کلاسیک، مدرن و پست‌مدرن) به راهنمایی دکتر شهاب الدین عادل استخراج شده است.

2. William Charless Siska

۳. سیسکا، ویلیام اچ. (۱۳۷۷)، «بافت باز در پی یرو خله اثر ژان لوک گدار»، ترجمه محمد گذر آبادی، فصلنامه‌ی فارابی، دوره‌ی هشتم، شماره‌ی سوم، شماره‌ی مسلسل ۳۱، صص ۲۶۰-۲۶۸.

۴. گراف، جرال (۱۳۷۷)، «تعین و عدم تعین در نقد»، ترجمه منصور براهیمی، فصلنامه‌ی فارابی، دوره هشتم، شماره‌ی اول، شماره‌ی مسلسل ۲۹، صص ۳۲-۴۵.

5. Gerald Graff

6. Richard Neupert

7. Bracketing

با توجه به نبود معادل مناسب برای واژه‌ی لاتین Bracketing در ترجمه‌های فارسی در متن این مقاله به ناچار کلمه‌ی «براکتینگ» به کار برده شده است.

8. Bracket

9. A Sunday in the Country

10. Winchester 73

11. David Bordwell

12. Persona

13. Ingmar Bergman

14. Last Year at Marienbad

15. 2001: A Space Odyssey

16. Stanley Kubrick

17. Also Sprach Zarathustra

18. Richard Strauss

19. The 400 Blows

20. Francois Truffaut

21. Hour of the Wolf

22. Closure

در این مقاله بر اساس معادل‌سازی آقای فتاح محمدی در ترجمه‌ی کتاب «پیش‌درآمدی بر فیلم» نوشته‌ی ویلیام اچ. فیلیپس واژه‌ی «بستار» معادل واژه‌ی لاتین Closure استفاده شده است.

23. Kristin Thompson

24. The Spider's Stratagem

25. Paul Schrader

26. William H. Phillips

27. Andras Balint Kovacs
28. Breathless
29. Shoot the Piano Player
30. Jules and Jim
31. Yan Cameron
32. Robin Wood
33. L' Eclisse
34. The Discreet Charm of the Bourgeoisie
35. Le Samourai
36. Cries and Whispers
37. Fanny and Alexander
38. Freeze Frame
39. Wild Strawberries
40. Pierrot Le Fou
41. Diegetic

Diegesis - به روایتگری [Narration] اشاره دارد، یعنی محتوای روایت، دنیای خیالی یا قصوی به شکلی که در داستان توصیف شده است. این اصطلاح در فیلم به همهی آن چیزهایی اشاره دارد که عملاً روی پرده اتفاق می‌افتند، یعنی واقعیت قصوی. ... اصطلاح صدای دایجتیک از همین جا می‌آید، که عبارت است از صدایی که «به طور طبیعی» در فضای پرده حدوث می‌یابد. (هیوارد، ۱۳۸۶، ۸۸)

42. John Gerlach
43. Peter Wollen
44. Multiple Diegesis
45. Aperture
46. Andre Bazin
47. Frank Kermode
48. Pauline Kael
49. Bicycle thieves
50. Robert Bresson
51. Jacques Tati
52. Robert Mckee
53. Christopher Vogler
54. Janet Staiger
55. Uncertainty
56. E. D. Hirsch

منابع

- اسلامی، مجید (۱۳۸۶)، *مفاهیم نقد فیلم*، تهران: نشر نی.
- بوردول، دیوید (۱۳۸۵)، *روایت در فیلم داستانی (جلد دوم)*، ترجمه سید علاءالدین طباطبائی، تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی.
- بوردول، دیوید، تامسون، کریستین (۱۳۸۳)، *هنر سینما*، ترجمه فتاح محمدی، تهران: نشر مرکز.
- جعفری، مهرآور (۱۳۷۹)، «رمان نو در سینما»، *فصلنامه‌ی فارابی*، دوره‌ی هشتم، شماره‌ی دوم، شماره‌ی مسلسل ۳۸، صص ۱۵۳-۱۷۲.
- سیسکا، ویلیام چارلز (۱۳۷۷)، «بافت باز در پی‌رو خله اثر ژان لوک گدار»، ترجمه محمد گذرآبادی، *فصلنامه‌ی فارابی*، دوره‌ی هشتم، شماره‌ی سوم، شماره‌ی مسلسل ۳۱، صص ۲۶۰-۲۶۸.
- فیلیپس، ویلیام اچ. (۱۳۸۸)، *پیش‌درآمدی بر فیلم*، ترجمه فتاح محمدی، تهران: انتشارات بنیاد سینمایی فارابی.
- کامرون، جان، وود، رابین (۱۹۸۰)، *آنتونینی*، ترجمه فریدون معزی مقدم، تهران: تهیه شده در اداره‌ی کل تحقیقات و روابط سینمایی، وزارت فرهنگ و هنر، شماره‌ی کتاب‌شناسی ملی ۱۹۸۰۹۳۸.
- کر می‌یر، هاروی (۱۳۸۵)، «هنر مدرن و فلسفه مدرن»، ترجمه فتاح محمدی، *فصلنامه‌ی فارابی*، دوره‌ی شانزدهم،

- شماره‌ی اول، شماره‌ی مسلسل ۶۱، صص ۵-۲۱.
- گراف، جرال (۱۳۷۷)، «تعیین و عدم تعیین در نقد»، ترجمه‌ی منصور براهیمی، فصلنامه‌ی *فارابی*، دوره‌ی هشتم، شماره‌ی اول، شماره‌ی مسلسل ۲۹، صص ۳۲-۴۵.
 - مک کی، رابرت (۱۳۸۲)، *داستان: ساختار، سبک و اصول فیلمنامه نویسی*، ترجمه‌ی محمد گذرآبادی، تهران: انتشارات هرمس.
 - ووگلر، کریستوفر (۱۳۸۷)، *سفر نویسنده*، ترجمه‌ی محمد گذرآبادی، تهران: انتشارات مینوی خرد.
 - هیوارد، سوزان (۱۳۸۶)، *مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی*، ترجمه‌ی فتاح محمدی، زنجان: نشر هزاره‌ی سوم.
 - Bordwell, David, Staiger, Janet, Thompson, Kristin (1985), *THE CLASSICAL HOLLYWOOD CINEMA: FILM STYLE & MODE OF PRODUCTION TO 1960*, Routledge & Kegan Paul PLC. First Published.
 - Kovács, András Bálint (2007), *SCREENING MODERNISM: EUROPEAN ART CINEMA, 1950-1980*, The University of Chicago Press, London.
 - Neupert, Richard (1995), *THE END: NARRATION AND CLOSURE IN THE CINEMA*, Wayne State University Press, Detroit.