

کاربردهای گرافیک در میان‌نویس‌های فیلم‌های وس اندرسون

چکیده

در دوران سینمای صامت میان‌نویس‌ها پل ارتباطی میان شخصیت‌های فیلم، روایت و تماشاگران بودند. با اضافه شدن صدا به صنعت سینما، کاربرد و جایگاه میان‌نویس‌ها دچار تحول شد. این پژوهش تلاش دارد تا انواع میان‌نویس‌ها و عناصر گرافیکی موجود در فیلم‌های وس اندرسون را بررسی و به گونه‌شناسی انواع کاربردهای گرافیک در سینما بپردازد. در همین راستا میان‌نویس فیلم‌های وس اندرسون بر مبنای پنج مؤلفه که شامل انواع میان‌نویس، حرکت، تکنیک وارد کردن، اهمیت میان‌نویس‌ها با توجه به روایت فیلم و رابطه با دیگر عناصر فیلم است، مورد بررسی قرار گرفته و سپس گرافیک به کار رفته درون آن‌ها براساس سه مؤلفه‌ی ارتباط عناصر گرافیکی با روایت فیلم، حضور عناصر گرافیکی به عنوان یونیفرم و نوع عنصر گرافیکی به کار رفته درون میان‌نویس مورد تحلیل قرار می‌گیرند. این پژوهش که از نوع کیفی و با روش توصیفی تحلیلی انجام پذیرفته به دنبال پاسخ به این پرسش است میان‌نویس‌ها و گرافیک به کار رفته درون آن‌ها چه نقشی در شکل گرفتن هویت بصری فیلم‌های وس اندرسون ایفا می‌کنند؟ یافته‌های تحقیق بیانگر آن است که استفاده از عناصر گرافیکی در قالب یونیفرم در طراحی میان‌نویس‌ها و تکرار آن‌ها می‌تواند باعث شکل گرفتن هویت بصری فیلم در ذهن تماشاگر شود. رنگ‌ها، فونت و عناصر گرافیکی استفاده شده در هویت بصری و میان‌نویس‌های فیلم در تعیین محدوده زمانی فیلم تأثیرگذار هستند. جهت طراحی اشیاء گرافیکی و میان‌نویس‌ها درون فیلم ابتدا نیاز به تحقیق و بررسی و دسترسی به فیلم‌نامه است. پس از بررسی فیلم‌های هتل بزرگ بوداپست و گزارش فرانسوی این‌گونه به نظر می‌رسد که سبک شخصی کارگردان در شکل دادن هویت بصری فیلم تأثیرگذار بوده است

کلیدواژه‌ها: گرافیک کاربردی، گرافیک در سینما، میان‌نویس فیلم، وس اندرسون.

این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نویسنده اول به راهنمایی نویسنده دوم با عنوان "کاربردهای گرافیک در میان‌نویس فیلم‌های وس اندرسون" است.

فاطمه تაკیان

کارشناسی ارشد ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه سوره، تهران، ایران.

fatemehtakian@gmail.com

سمیه رمضان ماهی

استادیار گروه ارتباط تصویری، دانشکده هنر، دانشگاه سوره، تهران، ایران، نویسنده مسئول.

rameznanmahi.s@soore.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳-۰۱-۱۸

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳-۰۵-۱۱

1-DOI:10.22051/PGR.2024.46831.1258

حالت^{۳۳} و هم در بیان^{۳۴} (Lessing, 1788: 23).

مقدمه

طراحی گرافیک‌هایی که در فیلم‌سازی به کار گرفته می‌شوند، در شکل دادن دنیای سینمایی یک‌دست و قابل‌باور که مخاطب بتواند با آن‌ها ارتباط برقرار کند، تأثیر بسیاری دارند. با این حال طراحی گرافیک در فیلم‌سازی به‌طور کلی مورد تحقیق و بررسی چندانی قرار نگرفته است. در برخی فیلم‌ها، مانند آثار کارگردان آمریکایی وس اندرسون، طراحی گرافیک از اولویت بالایی برخوردار است. او با کمک گرفتن از طراحی گرافیک در آثار خود، دنیای سینمایی را به تصویر می‌کشد که دارای هویت بصری بسیار قوی هستند و مخاطبان را در نگاه اول به خود جذب می‌کنند. در اکثر فیلم‌های او میان‌نویس‌ها مسئولیت انتقال اطلاعاتی مانند تاریخ، زمان و مکان به مخاطب را دارند در صورتی که در اکثر فیلم‌ها این اطلاعات به صورت واضح ذکر نمی‌شوند و یا شخصیت‌های فیلم نقش انتقال آن‌ها را به مخاطبان دارند، این انتقال اطلاعات از طریق نوشتار، رنگ و فرم نقش بسیار مهمی در شکل دادن هویت بصری فیلم در ذهن مخاطب و روایت داستان فیلم دارد. هدف کلی در این پژوهش مطالعه کاربردهای گرافیک در میان‌نویس‌های وس اندرسون جهت آگاهی بر این کاربردها و دسته‌بندی‌ها است. در این پژوهش به واسطه مطالعه فیلم‌های وس اندرسون به شناخت و بررسی نوع میان‌نویس‌های استفاده شده در این فیلم‌ها پرداخته می‌شود. در این پژوهش به شفاف‌سازی رابطه میان طراحی گرافیک و سینما پرداخته می‌شود. تا به این پرسش پاسخ دهد که میان‌نویس‌ها و گرافیک به کار رفته درون آن‌ها چه نقشی در شکل گرفتن هویت بصری فیلم‌های وس اندرسون ایفا می‌کنند؟

پیشینه پژوهش

با توجه به بررسی‌های انجام شده، در موضوع کاربردهای گرافیک در میان‌نویس‌های فیلم‌های وس اندرسون، پژوهشی به‌طور مشخص که فقط به بررسی کاربردهای گرافیک در میان‌نویس‌های فیلم‌های وس اندرسون پرداخته باشد؛ دیده نشده است. از پژوهش‌های هم‌راستا می‌توان به این موارد اشاره کرد، فدائی و سلیمیان (۱۴۰۱)، در مقاله خود تحت عنوان بررسی نقش ویدیومپینگ‌ها در گرافیک محیطی قرن بیست و یکم با تکیه بر نظرات پل ویریلیو و لو مانوویچ، به اهمیت و تأثیر ویدیومپینگ‌ها در گرافیک محیطی شهرهای امروزی و این مسئله که چگونه ویدیومپینگ‌ها در ارتباطات

شهری امروزی به عنوان یک هنر و رسانه می‌توانند مؤثر باشند، پرداخته‌است. این مقاله نگاهی به کاربردهای معاصر گرافیک در دیگر شاخه‌های هنر دارد. شیخانی (۱۳۸۶)، در مقاله خود تحت عنوان «مرز بین سینما و گرافیک»، به بررسی ارتباط کمتر دیده شده میان هویت اثر سینمایی و اثر گرافیکی را با بهره گرفتن از مثال‌های تاریخ سینما و گرافیک همچون آثار سائول باس پرداخته است. او همچنین به این موضوع اشاره می‌کند که طراحی گرافیک به تنهایی کاربرد ندارد و همیشه با ضروریات اولیه مانند قصه و چگونگی بیان آن ارتباط دارد. انی اتکینز (۲۰۲۰)، در کتاب خود تحت عنوان «نامه‌های عاشقانه جعلی، تلگرام‌های جعلی و نقشه‌های فرار از زندان: طراحی وسایل گرافیکی برای فیلم‌سازی» به مراحل طراحی وسایل گرافیکی برای فیلم، که بازیگران با آن‌ها در تعامل هستند، اهمیت تحقیق قبل از شروع به طراحی برای رسیدن به آثاری دارای جزئیات برای ساخت هویت بصری فیلم و جزئیاتی در رابطه با آثارش در برخی فیلم‌ها می‌پردازد. صادقی (۱۳۸۷)، در کتاب خود تحت عنوان «گرافیک و سینما»، به تفصیل ارتباط میان گرافیک و سینما پرداخته، و سپس به بررسی ابتدائی‌ترین اشتراکات این دو حوزه، یعنی طراحی پوستر و تیتراژ سینمایی و مشترکات کمی پیچیده‌تر که به مباحث تطبیق رنگ با صدا و خط کرسی با خط نگاه اختصاص دارد می‌پردازد. او همچنین به بررسی تاریخچه گرافیک از دوران سینمای صامت تا دوران معاصر و کاربردهای آن می‌پردازد. سعیدی پور (۱۳۷۶)، در کتاب خود تحت عنوان «گرافیک در عنوان‌بندی فیلم»، به اهمیت عنوان‌بندی و نقش آن در شناخت سبک کارگردان، تأثیر متقابل تصویر، صدا و نوشته‌گذاری در فیلم، مفهوم عنوان‌بندی، تاریخچه تحول گرافیک در عنوان‌بندی و مصاحبه با کارگردان‌ها و طراحان گرافیک در فیلم می‌پردازد. تود (۲۰۱۹)، در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود تحت عنوان «طراحی گرافیک و سینما: آنالیز زبان گرافیک به عنوان یک استراتژی برای روایت فیلم در فیلم‌های معاصر هالیوود»، به رابطه میان گرافیک و سینما، سیستمی برای تشخیص کاربردهای گرافیک در سینما، نقش گرافیک در شکل دادن روایت داستان و هویت بصری فیلم می‌پردازد و تعدادی از فیلم‌هایی که از نظر طراحی گرافیک قوی هستند را مورد بررسی قرار داده و آنالیز می‌کند. آراگانو (۲۰۰۶)، در پایان‌نامه کارشناسی ارشد خود تحت عنوان «بُعد گرافیکی سینما، به نحوه کاربرد گرافیک در سینما» از دوران سینمای صامت تا سینمای معاصر می‌پردازد و در نتیجه

- اهمیت میان‌نویس‌ها با توجه به روایت فیلم: مهم و یا ثانویه

- رابطه با دیگر عناصر فیلم: اضافی، مستقل و یا مکمل

گرافیک موجود در میان‌نویس‌ها با در نظر گرفتن محتوا و نوع میان‌نویس می‌تواند متفاوت باشد و کاربردهای آن نیز متغیر است. پس از مشاهده فیلم‌های وس اندرسون عناصر گرافیکی موجود در میان‌نویس این فیلم‌ها به شرح زیر دسته‌بندی می‌شوند:

- ارتباط عناصر گرافیکی با روایت فیلم: ارتباط مستقیم، غیر مستقیم و خارج از روایت

- حضور عناصر گرافیکی به صورت یونیفرم در میان نویس

- نوع عنصر گرافیکی به کار رفته درون میان‌نویس: عناصر نوشتاری، عناصر تصویری و عناصر گرافیکی که جهت انتقال بهتر زیبایی شناختی فیلم افزوده می‌شوند (بافت، پترن، نویز و ...)

تاریخچه حضور میان‌نویس در سینما

«سینما تقریباً تا دهه اول قرن بیستم به نام «سینمای جاذبه‌ها» معروف بود، جایی که مخاطبان برای دیدن مناظر بصری می‌رفتند که هیچ ارتباطی میان صحنه‌ها و اتفاقات آن نبود، این فیلم‌ها از طریق ارتباط مستقیم چشمی با دوربین، توجه کامل تماشاگر را به خود جلب می‌کردند (Gunning, 2006: 382). در ابتدا میان‌نویس‌ها به صورت دست‌نویس به روی زمینه‌ای کاملاً سیاه نوشته می‌شدند، تضاد رنگ زمینه سیاه و نوشتار سفید باعث جلب سریع توجه تماشاگر به نوشته‌ها می‌شد، در حدود دهه ۱۹۲۰ م در کنار استفاده از زمینه‌های سیاه برای میان‌نویس‌ها، استفاده از بافت نیز رایج شد. ثابت ماندن نگاه برای مدت طولانی بر نوشته‌های سفید که تضاد رنگی بسیاری با زمینه سیاه داشتند باعث اذیت شدن چشم تماشاگران می‌شد، تغییر زمینه میان‌نویس‌ها از سیاه به خاکستری تیره باعث می‌شد تا این مسئله تا حدودی کاهش یابد. بافت‌های استفاده شده در میان‌نویس‌های این دوره شبیه به بافت موکت یا پارچه است که حروف به صورت سفید بر آن نوشته شده‌اند. در حدود همین دهه در میان‌نویس‌ها از قاب‌های خطی ساده و حتی قاب‌هایی با خطوط منحنی نیز استفاده می‌شد. «در زمان رضاشاه، تولیدکنندگان برخی از فیلم‌های صامت اکشن و حادثه‌ای؛ برای انتقال داستان، توضیحات متنی را به فیلم اضافه می‌کردند.

به راهی برای دسته‌بندی عناصر گرافیکی به کار رفته درون سینما دست یافت. او در این پایان‌نامه به بررسی نقش عناصر گرافیکی و نحوه استفاده از آن‌ها در فیلم می‌پردازد. بدیع بودن پژوهش حاضر از آن روست که طراحی گرافیک در فیلم و سینما به صورت گسترده مورد مطالعه و پژوهش قرار نگرفته است، مطالعه و آگاهی بر کاربردهای طراحی گرافیک در فیلم و سینما می‌تواند سبب اشتغال‌زایی شده و بهره گرفتن از امکانات آن در سینمای ایران می‌تواند باعث تولید فیلم‌هایی دارای هویتی منسجم شود که حاصل استفاده از فرم‌ها، رنگ‌ها و میان‌نویس‌هایی است که سبب ساخت دنیای سینمایی یکپارچه‌ای می‌شوند و در ذهن مخاطبان ماندگار هستند.

روش انجام پژوهش

این پژوهش از نوع کیفی و با روش توصیفی تحلیلی است، شیوه و روش آن به روش کتابخانه‌ای با استفاده از داده‌های کتابخانه‌ای و مشاهده آثار به روش میدانی است. موردهای مطالعاتی در این پژوهش فیلم‌های ساخته شده توسط وس اندرسون هستند که از میان‌نویس درون آن‌ها استفاده شده و از لحاظ طراحی گرافیک و بهره‌گیری از آن غنی هستند. به این جهت فیلم‌های انتخاب شده باید دارای میان‌نویس بوده، هویت بصری آن‌ها از لحاظ گرافیکی غنی باشد، توسط وس اندرسون کارگردانی شده باشند و دنیای سینمایی آن‌ها دارای مشخصه‌ای منحصر به فرد باشد. بر همین اساس فیلم‌های متعددی مشاهده شدند و از میان آن‌ها دو فیلم انتخاب شد که حضور این خصوصیات درون آن‌ها به وضوح قابل مشاهده است. دو فیلم انتخابی به این شرح می‌باشند؛ فیلم هتل بزرگ بوداپست^۱ اثر سال ۲۰۱۴ و فیلم گزارش فرانسوی^۲ اثر سال ۲۰۲۱ پس از مشاهده فیلم‌های انتخابی و آنالیز آن‌ها با بهره گرفتن از سیستمی که هلنا تود در پایان‌نامه خود جهت دسته‌بندی اشیاء گرافیکی به کار برده است و تغییر آن براساس محتوای میان‌نویس‌های موجود در فیلم‌های وس اندرسون به شرح زیر دسته‌بندی شدند:

- انواع میان‌نویس: دیالوگ و توضیحی (میان‌نویس‌های توضیحی خود به چند دسته تقسیم می‌شوند: میان‌نویس‌های زمان و مکان، میان‌نویس‌های اطلاعات افزوده و یا مکمل فیلم‌نامه، میان‌نویس‌های جداکننده بخش یا فصل)

- حرکت: میان‌نویس‌های ثابت و متحرک

- تکنیک وارد کردن میان‌نویس: بین سکانس، همراه با سکانس و یا درون سکانس

تاریخ سینما، در عنوان فیلم‌ها و میان‌نویس‌ها اتفاق افتاد. «میان‌نویس‌های استفاده شده در فیلم‌های صامت را می‌توان به دو زیردسته تقسیم کرد: میان‌نویس‌های توضیحی و میان‌نویس‌های دیالوگ. هدف میان‌نویس‌های توضیحی انتقال اطلاعات اضافی درباره داستان بود، که اغلب مربوط به عواملی مانند زمان و مکان بودند. هدف میان‌نویس‌های دیالوگ، ترجمه بصری صحبت‌ها میان شخصیت‌ها بود، با انتخاب نقاط مهم گفتگو که برای درک بهتر داستان ضروری بودند. ظهور میان‌نویس‌های دیالوگ نتیجه‌ای مستقیم از عدم وجود صدای هماهنگ بود. اما میان‌نویس‌های توضیحی به عنوان یک استراتژی روایتی بیرون از روایت فیلم معرفی شدند و قابلیت گرافیکی آن‌ها مورد بررسی قرار گرفت» (Chisholm, 1987: 137). با رسیدن به اواسط دهه ۱۹۳۰م اکثر فیلم‌ها دارای صدا و دیالوگ بودند این امر باعث مرگ فیلم‌های صامت شد. رابطه فیلم و تماشاگران و زبان فیلم در این زمان متحول شد. پس از ورود صدا به فیلم‌ها طراحی گرافیک در عنوان میان‌نویس‌ها به‌طور کلی از صنعت سینما خارج نشد، درواقع نوعی از میان‌نویس‌ها که میان‌نویس‌های دیالوگ بودند از رده خارج شدند، اما میان‌نویس‌های توصیفی در حال پیدا کردن جایگاه خود در صنعت فیلم‌سازی و زبان بصری فیلم‌ها بودند. کارگردان‌ها بدون توجه به عنصر صدا همچنان می‌توانستند از میان‌نویس‌های توصیفی به عنوان ابزاری استراتژیک برای انتقال بهتر روایت فیلم استفاده کنند. هرچند میان‌نویس‌ها با حضور عنصر صدا در صنعت فیلم دچار تحول شدند و مورد تأثیر قرار گرفتند اما عنوان‌های آغازین و پایانی فیلم‌ها و وسایل گرافیکی فیلم‌برداری شده، چندان مورد تأثیر قرار نگرفتند چراکه پیامی که به تماشاگر منتقل می‌کردند وابسته به صدا نبود. استفاده از میان‌نویس‌ها دیگر ضروری نبود و همین امر موجب شد تا استفاده از آن‌ها خلاقانه و محدود شود، این لحظه مهمی برای تعیین قدرت و جایگاه طراحی گرافیک در سینما و فیلم‌سازی بود. «در پایان دوره‌ی سینمای صامت، سینما خود را به عنوان یک صنعت و نهایتاً به عنوان هنر هفتم معرفی کرد. هیچ‌کدام از این اتفاقات بدون فناوری رخ نمی‌داد، و به واقع سینما به عنوان یک هنر به وسیله خصوصیت فناوری‌اش تعریف می‌شود» (Smith, 1996: 3).

گرافیک در سینمای معاصر

این توضیحات که میان‌نویس نام داشتند در سکانس‌های مختلف داستان نمایش داده می‌شدند. اما از آنجایی که میان‌نویس‌ها به زبان اصلی و اغلب انگلیسی نوشته شده بودند، مترجمی میان‌نویس‌ها را به صورت هم‌زمان ترجمه کرده و با صدای بلند برای تماشاگران می‌خواند. سرانجام در سال ۱۳۰۹ سینماداران اقدام به ترجمه متن میان‌نویس‌ها به زبان فارسی کردند. اما به دلیل آنکه بسیاری از تماشاگران بی‌سواد بوده و سواد خواندن نداشتند تأثیر مثبتی در انتقال داستان فیلم به وجود نیامده و سبب هرج‌ومرج سالن سینما می‌شد. چراکه افراد باسواد با صدای بلند اقدام به خواندن میان‌نویس‌ها کرده و و نظم را برهم می‌زدند. به همین دلیل در نهایت در سال ۱۳۱۵ خواندن میان‌نویس‌ها با صدای بلند ممنوع شد (تاریخ سینما در ایران، ۱۴۰۰).



تصویر ۱. تعدادی از اشیاء گرافیکی طراحی شده در فیلم هتل بزرگ بوداپست (URL۱).



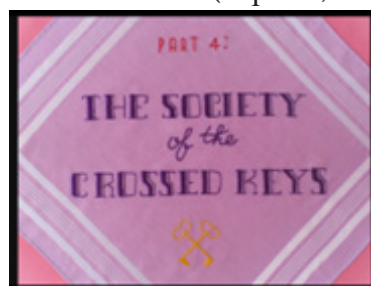
تصویر ۲. تیتراژ آغازین فیلم گتسبی بزرگ (URL۲).

اکثر نوشته‌هایی که درون میان‌نویس‌های این دوره دیده می‌شوند، فارغ از ژانر فیلم با یک نوع خط و یک نوع تایپوگرافی نوشته شده‌اند و صرفاً برای انتقال اطلاعات به تماشاگر هستند و توجهی به نوع حروف، زوایای آن‌ها و... نشده است. دی. دبلیو. گریفیث^۳ کارگردان و فیلمساز آمریکایی که در اکثر آثار خود از گرافیک و عناصر گرافیکی بهره می‌برد در فیلم تعصب^۴ اثر سال ۱۹۱۶م و فیلم تولد یک ملت^۵ اثر سال ۱۹۱۵م، از میان‌نویس‌ها برای انتقال بهتر مفهوم روایت فیلم و درک آن استفاده کرد. بدون شک اولین استفاده از گرافیک و عناصر گرافیکی در

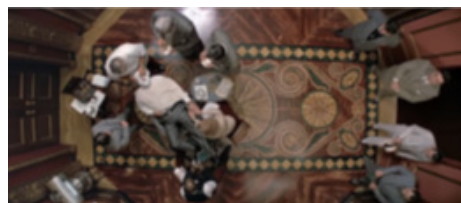
گرافیک در سینمای معاصر را می‌توان به سه دسته کلی تقسیم کرد؛ اشیاء گرافیکی فیلم‌برداری شده، تیتراژهای آغازین و پایانی و میان‌نویس‌ها. نمونه این سه دسته‌بندی را می‌توان در تصاویر ۱، ۲ و ۳ مشاهده کرد. اگرچه هر یک از این دسته‌ها می‌توان چندین زیر مجموعه داشته باشد چراکه با پیشرفت تکنولوژی طراحان گرافیک می‌توانند بیش از پیش با طراحی و تولید آثار گرافیکی در انتقال روایت داستان فیلم و ساخت هویت بصری تأثیر داشته باشند. «سائول می‌گوید که لوگو یک فیلم مانند لوگوی یک شرکت است، اما عمر کوتاه‌تر برای انجام وظیفه خود دارد. لوگو یک فیلم همچنان باید جذاب باشد و جوهر فیلم را بیان کند. بنابراین او لوگو و تیتراژ فیلم را به طور مشابه اختراع کرد. طراحی لوگو فیلم و تیتراژ قبل از شروع فیلم، احوال و حالت داستان را پیش از داستان روایت می‌کرد» (Petit, ۲۰۱۴, para. ۲).

سرآمیک‌های آرایشگاه وجود دارد که پاتریشیا فون براندنشتاین، تصویری از یک خورشید در مرکز اثر را ارائه می‌دهد که باقی عناصر در حال چرخیدن به دور آن هستند و خورشید به عنوان عنصری حیاتی به وجودشان معنا می‌بخشد. براندنشتاین به دلیل طمع بودن کارکترهای فیلم و حال و هوایی که در دهه بیست شیکاگو غالب بود رنگ سبز را در هویت فیلم استفاده کرده است. سائول باس طراح گرافیک آمریکایی، از نخستین طراحانی است که در حوزه تیتراژ، نشانه و پوستر فیلم به صورت همزمان فعالیت داشته است. تأثیر او در گرافیک سینمایی جهان انکار ناپذیر است. باس بنیانگذار شیوه نویسی در طراحی تیتراژ سینمایی بود. این تیتراژها متناسب با هویت فیلم و جدانشدنی از آن بودند. باس با استفاده از عناصر گرافیکی مانند شکل‌های هندسی و تایپوگرافی‌هایی که معمولاً دست‌نویس بودند روایت پیچیده فیلم را به نمایش می‌گذاشت. طراحی‌های باس رویکردی مینیمالیست داشتند. او پوسترهای فیلم‌ها را نیز طراحی می‌کرد و هویت فیلم‌ها و طراحی‌های موجود در تیتراژ آغازین را دوباره تولید می‌کرد با این تفاوت که در پوسترها طرح‌هایش ثابت و بدون حرکت بودند، که نمونه آن در تصویر ۵ مشاهده می‌شود. «موضوع فیلم هرچه که باشد، طراح باید ساعت‌های زیادی را صرف اطمینان از دقیق بودن جزئیات بصری که در تصاویر به نمایش می‌گذارد، بگذراند. با وجود اینکه افراد زیادی برای او کار خواهند کرد، باز هم برای او لازم است که دانش عمومی بسیار گسترده‌ای از دوره‌ها و سبک‌های لباس، معماری، هنرهای تزئینی و... داشته باشد» (St. John Marner, & Stringer, ۱۹۷۴:۴۴).

تصویر ۳. نمونه استفاده از گرافیک در میان‌نویس (مأخذ: فیلم هتل بزرگ بوداپست).



تصویر ۳. نمونه استفاده از گرافیک در میان‌نویس (مأخذ: فیلم هتل بزرگ بوداپست).



تصویر ۴. صحنه‌ایی از فیلم تسخیر ناپذیران که در طراحی روی زمین تشبیه کاپون به پادشاه خورشید را نشان می‌دهد (URL۳).



تصویر ۵. پوستر فیلم آناتومی یک قتل اثر سائول باس (URL۷).

در برخی از فیلم‌ها طراحان از گرافیک و عناصر آن به صورت غیر مستقیم و یا در قالب استعاره استفاده می‌کنند، در فیلم تسخیر ناپذیران اثر سال ۱۹۸۷ که توسط بریان دیپالما کارگردانی شده است، آل کاپون فردی بسیار قدرتمند است که شهر شیکاگو حول محور او می‌چرخد، همان‌طور که در تصویر ۴ دیده می‌شود در صحنه‌ای از فیلم کاپون در آرایشگاه حضور دارد و افراد به دور آن و در حال ارائه خدمات به او هستند در پس‌زمینه این صحنه طرحی بروی

سه کاربرد گرافیک در فیلم می‌توانند به صورت فیزیکی و یا مجازی باشند، به‌طور مثال اشیاء گرافیکی فیلم‌برداری شده حضور فیزیکی دارند،

۳۰، ۶۰ و ۸۰ میلادی. در ارتفاعات پوشیده از برف، در دهه ۳۰ میلادی در مرز شرقی اروپا و در جمهوری خیالی و سابق زوبرفکا که حکومتی فاشیستی اداره آن را برعهده دارد هتلی با نام هتل بزرگ بوداپست وجود دارد که مهمانان آن اغلب افراد منزوی، مسن و غنی هستند. فیلم هتل بزرگ بوداپست تنها فیلم وس اندرسون است که درون آن با ورود به دهه های تاریخی متفاوت تناسب تصویر تغییر می کند. فیلم با تناسب ۱۶:۹ که در سینمای امروز مورد استفاده است شروع می شود. این تناسب نشان دهنده دهه ۸۰ میلادی است این نسبت تصویر به تماشاگر سرخ می دهد که سکانسی که در حال پخش است به زمان حال و معاصر نزدیک تر است و آنچه بعد از این صحنه مشاهده خواهد کرد به دوران قبل اشاره خواهند داشت. فیلم به نسبت ۲:۳۵:۱ تغییر می کند و به روایت فیلم در دهه ۶۰ می پردازد. این نسبت تصویر مورد استفاده در فیلم های دهه ۶۰ میلادی بوده و یادآور آن دوران است. میزان زیادی از روایت فیلم دارای تناسب ۴:۳ است که یادآور دهه ۳۰ میلادی است. وس اندرسون با انتخاب این تناسب سعی در القای حس سینما کلاسیک دهه ۳۰ به تماشاگران داشته است. پس از تماشای میزانی از فیلم تماشاگر با دهه های درون فیلم آشنا شده است و با دیدن هریک از این نسبت ها ناخودآگاه دهه تاریخی که در حال پخش شدن است را تشخیص می دهد. نورپردازی و رنگ از مواردی هستند که در فیلم های وس اندرسون جایگاه ویژه ای دارند. به طور مثال در سکانس های آغازین فیلم هتل بزرگ بوداپست که زیرو مصطفی در میانسالی خود به سر می برد و به شرح زندگی خود و گوستاو می پردازد با نزدیک شدن دوربین به صورت او نورها برای القای حس دراماتیک شدن صحنه کم می شوند. این کم شدن نور علاوه بر القای حس دراماتیک بودن صحنه، علاقه مصطفی زیر به دورانی که در حال شرح دادن آن است و اتفاقات رخ داده و حضور گوستاو را نیز به مخاطب القا می کند. ترکیب بندی، چیدمان صحنه و حجم حضور شخصیت ها درون هر صحنه یکی دیگر از مواردی است که به عنوان مشخصه ای از سبک وس اندرسون شناخته می شود. جایگاه شخصیت ها در ترکیب بندی صحنه می تواند گویای اهمیت ها درون فیلم یا سکانس باشد. به طور مثال در سکانس های اولیه فیلم زیر و در پس زمینه و گوشه فریم دیده می شود در حالی که گوستاو در نمایی نزدیک به دوربین و در مرکز قرار دارد. فاصله موجود میان شخصیت ها و پررنگ تر بودن حضور گوستاو در پلان های اولیه دوربین نشان از فرمان برداری زیرو

درون صحنه فیلم قرار گرفته و بازیگران با آن ها برخورد دارند. این اشیاء به صورت دستی و یا با استفاده از ماشین های چاپ تولید می شوند. اما تیتراژهای آغازین و پایانی و میان نویس ها توسط رایانه تولید شده و به صورت مجازی هستند و در مرحله پس از تولید در فیلم مونتاژ می شوند. سبکی از طراحی گرافیک در فیلم که در سال های اخیر رشد کرده است، ساخت و طراحی رابط کاربری است که فرمی مجازی دارد. این گونه از طراحی گرافیک ها اغلب در فیلم های علمی-تخیلی دیده می شوند که هدف اصلی حضورشان نمایش تکنولوژی موجود در آینده است. این رابط های کاربری اغلب فرضی بوده و در زندگی واقعی کاربردی نخواهند داشت و صرفاً به عنوان نمایی از آنچه به عنوان تکنولوژی در آینده وجود خواهد داشت ظاهر می شوند. یکی دیگر از موارد استفاده از گرافیک درون فیلم از طریق انیمیشن است. انیمیشن ها به انتخاب کارگردان و طراح تولید می توانند اطلاعاتی مضاعف را به تماشاگر انتقال دهند و به عنوان راهی برای پویاتر کردن داستان فیلم استفاده شوند. از دیگر کاربردهای جالب انیمیشن های گرافیکی در فیلم استفاده از آن ها در غالب شبکه های اجتماعی است. در فیلم های معاصر هالیوود گاهی اوقات عناصر گرافیکی شکل عناصر رسانه های اجتماعی را به خود گرفته و از طریق گوشی های هوشمند و رایانه ها دیده می شوند، مانند پیام ها، شکله ها و رابط کاربری شبکه های اجتماعی مانند تویتر، فیس بوک و ...

یافته ها

در این پژوهش ابتدا به خلاصه ای از داستان و اطلاعات موردهای مطالعاتی این پژوهش پرداخته می شود و سپس طبق دسته بندی که در روش تحقیق ارائه شد به انواع میان نویس ها و گرافیک به کار رفته در این فیلم ها پرداخته می شود. در انتهای توضیحات هر مورد مطالعاتی جدولی جهت سهولت شناسایی این میان نویس ها و گرافیک بکار رفته درون آن ها جایگذاری شده است.

هتل بزرگ بوداپست

مورد مطالعاتی اول فیلم هتل بزرگ بوداپست اثر سال ۲۰۱۴ م است. ژانر این فیلم کمدی-درام و به نویسندگی و کارگردانی وس اندرسون است. طراح تولید آن آدام استاک هیوسن کارگردان هنری آن استیو سامرزگیل^۷ و طراح گرافیک آن انی اتکینز است. روند روایت فیلم در سه دهه مختلف جریان دارد، دهه های

میان‌نویس‌های زمان و مکان به دلیل نوع اطلاعاتی که به تماشاگر منتقل می‌کنند، در انتقال صحیح روایت فیلم و درک تماشاگر از دوره تاریخی و اتفاقاتی که در حال رخ دادن است، تأثیر بسیاری دارند.

رابطه با دیگر عناصر فیلم

این نوع میان‌نویس‌ها مکمل روایت فیلم و اتفاقاتی که در حال رخ دادن است، هستند و به دلیل تکنیک واردسازی آن‌ها میان‌نویس‌های زمان و مکان فیلم هتل بزرگ بوداپست همراه با تصویر فیلم و شخصیت‌ها مشاهده می‌شوند و سکانس را کامل می‌کنند.

ارتباط عناصر گرافیکی با روایت فیلم

در مقایسه با دیگر میان‌نویس‌های موجود در فیلم‌های اندرسون اینگونه به نظر می‌آید که میان‌نویس‌های زمان و مکان از لحاظ بصری اولویت کمتری نسبت به باقی میان‌نویس‌ها دارند هرچند از لحاظ نوع اطلاعات دارای اولویت بالایی هستند.

حضور عناصر گرافیکی به صورت یونیفرم در

میان‌نویس

میان‌نویس‌های زمان و مکان در فیلم هتل بزرگ بوداپست دارای یونیفرم نیستند و صرفاً به صورت نوشتار بر تصویر فیلم اضافه شده‌اند و یا به صورت نوشتار بروی دیوارها، تابلوها و درها نوشته شده‌اند.

نوع عنصر گرافیکی به کار رفته درون

میان‌نویس

فونت استفاده شده در این میان‌نویس‌ها فونت Archer نام دارد، همان‌طور که در تصویر ۷ مشاهده می‌شود حروف این فونت سریف‌هایی دارند که حس نوشتارهای تایپ شده توسط ماشین‌های تایپ قدیمی را به تماشاگر منتقل می‌کنند. در برخی از این میان‌نویس‌ها که بروی دیوار و یا تابلو قرار دارند بافت‌هایی وجود دارد که حس کهنگی نوشتار در فضا و یکی بودن با صحنه را به مخاطب منتقل کند و در تضاد با این تلاش برای یکی بودن نوشتار با صحنه، مقیاس نوشته‌ها به‌گونه‌ای انتخاب شده است که در کمترین زمان نگاه تماشاگر را به خود جذب کند به‌طور مثال در سکانس‌های که زیرو در مقابل در زندان حضور دارد بروی دیوار آن در ابعادی بزرگ نام مکان نوشته شده است. نوشته اولین عنصری است که چشم تماشاگر را در این نقطه به خود جذب می‌کند.

از گوستاو به عنوان فردی که تصمیم‌گیرنده نهایی است دارد. در سکانس‌های بعدی فیلم جایگاه زیرو با کمک به گوستاو تغییر پیدا می‌کند، حال زیرو هم‌راستا با گوستاو درون سکانس‌ها دیده می‌شود

نوع میان‌نویس‌های زمان و مکان

در فیلمی مانند فیلم هتل بزرگ بوداپست که روایت آن در دهه‌ها و مکان‌های متفاوت رخ می‌دهد وجود میان‌نویس‌های زمان و مکان در انتقال اطلاعات و برداشت تماشاگر از روایت فیلم بسیار تأثیر گذار است. با حضور این نوع میان‌نویس‌ها ارتباطی که تماشاگر با روایت فیلم و خط زمانی آن برقرار می‌کند در مدت زمان کمتری اتفاق می‌افتد، نمونه این میان‌نویس را می‌توان در تصویر ۶ قابل



تصویر ۶. نمونه میان‌نویس زمان و مکان در فیلم هتل بزرگ بوداپست (مأخذ: فیلم هتل بزرگ بوداپست).

حرکت

میان‌نویس‌های زمان و مکان در فیلم هتل بزرگ بوداپست ثابت بوده و دارای حرکت و انیمیشن نیستند.

تکنیک وارد کردن میان‌نویس

این نوع میان‌نویس‌ها به عنوان صحنه‌ایی جداگانه درون فیلم دیده نمی‌شوند بلکه همراه با تصویر فیلم و در زمانی بسیار کوتاه اطلاعات زمان و مکان را به تماشاگر منتقل می‌کنند. میان‌نویس‌های زمان و مکان در دو حالت در فیلم هتل بزرگ بوداپست مشاهده می‌شوند، حالت اول تنها با استفاده از فونت به عنوان نوشتاری افزوده بر تصویر فیلم مشاهده می‌شوند که بعد از فیلم‌برداری و با استفاده از برنامه‌های ادیت به فیلم اضافه شده‌اند و در حالت دوم این اطلاعات قبل از فیلم‌برداری درون سکانس وارد شده‌اند و در قالب نوشتاری بروی دیوار، تابلو و یا نوشتاری روی در دیده می‌شوند.

اهمیت میان‌نویس‌ها با توجه به روایت فیلم

جلب می‌کنند، این نمونه از میان‌نویس‌های مکمل پس از فیلم‌برداری و در مرحله ادیت و تدوین به فیلم افزوده می‌شوند.

اهمیت میان‌نویس‌ها با توجه به روایت فیلم

این میان‌نویس‌ها شامل اطلاعات گوناگونی هستند که شاید عدم حضورشان درون فیلم صدمه‌ایی به روایت فیلم وارد نکند اما حضورشان در برداشت تماشاگر و درک بهتر او از روایت تأثیر بسیاری می‌گذارد.

رابطه با دیگر عناصر فیلم

این نوع میان‌نویس‌ها نیز مکمل روایت فیلم و اتفاقاتی که در حال رخ دادن است، هستند و با انتقال اطلاعات افزوده به تماشاگر باعث درک بهتر سکانس می‌شوند.

ارتباط عناصر گرافیکی با روایت فیلم

این میان‌نویس‌ها ارتباطی مستقیم با روایت فیلم دارند و خارج از آن نیستند. اطلاعاتی که به تماشاگر منتقل می‌کنند در راستای فیلم‌نامه بوده و برای درک بهتر تماشاگر است.

حضور عناصر گرافیکی به صورت یونیفرم در میان‌نویس

میان‌نویس‌های مکمل اطلاعات متفاوت و متنوعی را شامل می‌شوند و دارای یک یونیفرم کلی نیستند، با این حال میان‌نویس‌هایی که در قالب صفحات روزنامه پدیدار می‌شوند دارای یونیفرم هستند. که در آن تصاویر در در مرکز روزنامه و یا سمت چپ جایگذاری شده‌اند، عنوان روزنامه در بالای صفحه و به صورت وسط چین قرار دارد و تیترا اصلی خبر در بالای تصاویر قرار گرفته و طول آن همسان با طول روزنامه‌ایی است که تماشاگر مشاهده می‌کند.

نوع عنصر گرافیکی به کار رفته درون میان‌نویس

در این میان‌نویس به دلیل تغییر دهه و خط زمانی فیلم از فونت‌ها و رنگ‌های مختلفی استفاده شده است. همان‌طور که در تصویر ۹ مشاهده می‌شود در این میان‌نویس پرونده اکتا مشاهده می‌شود که برای انتقال زیبایی شناختی دهه ۱۹۳۰م از فریم و کادرهای آرت دکو^۸ دارای فرم‌های مثلث شکل و



17 November
Start of the Lutz Blitz

تصویر ۷. آنالیز فونت میان‌نویس فیلم هتل بزرگ بوداپست (مأخذ: نگارندگان).

نوع میان‌نویس: میان‌نویس‌های اطلاعات افزوده و یا مکمل فیلم‌نامه

این نوع میان‌نویس‌ها شامل اطلاعاتی هستند که حضور آن‌ها در فیلم باعث انتقال بهتر روایت فیلم به تماشاگر می‌شود. این میان‌نویس‌ها می‌توانند تابلویی درون یک موزه، صفحاتی از یک روزنامه، پرونده یکی شخصیت‌های فیلم و یا حتی قبض تحویل لباس یکی از شخصیت‌ها باشند. نمونه این میان‌نویس را می‌توان در تصویر ۸ قابل مشاهده



تصویر ۸. نمونه میان‌نویس مکمل در فیلم هتل بزرگ بوداپست (مأخذ: فیلم هتل بزرگ بوداپست).

حرکت

میان‌نویس‌های مکمل نیز مانند میان‌نویس‌های زمان و مکان ثابت بوده و دارای حرکت و انیمیشن نیستند.

تکنیک وارد کردن میان‌نویس

این نوع میان‌نویس‌ها به دلیل تنوع اطلاعاتی که به تماشاگر منتقل می‌کنند با تکنیک‌های متفاوتی وارد فیلم می‌شوند، برخی از آن‌ها مانند تابلو موزه و اتوبوس در حین فیلم‌برداری وارد فیلم می‌شوند، برخی دیگر نیز مانند صفحات اول روزنامه به عنوان صحنه‌ایی جداگانه تمام تمرکز تماشاگر را به خود

میان‌نویس‌های مکمل نیز مانند میان‌نویس‌های زمان و مکان ثابت بوده و دارای حرکت و انیمیشن نیستند.

تکنیک وارد کردن میان‌نویس

این نوع میان‌نویس‌ها به دلیل تنوع اطلاعاتی که به تماشاگر منتقل می‌کنند با تکنیک‌های متفاوتی وارد فیلم می‌شوند، برخی از آن‌ها مانند تابلو موزه و توبوس در حین فیلم‌برداری وارد فیلم می‌شوند، برخی دیگر نیز مانند صفحات اول روزنامه به عنوان صحنه‌ایی جداگانه تمام تمرکز تماشاگر را به خود جلب می‌کنند، این نمونه از میان‌نویس‌های مکمل پس از فیلم‌برداری و در مرحله ادیت و تدوین به فیلم افزوده می‌شوند.

اهمیت میان‌نویس‌ها با توجه به روایت فیلم

این میان‌نویس‌ها شامل اطلاعات گوناگونی هستند که شاید عدم حضورشان درون فیلم صدمه‌ایی به روایت فیلم وارد نکند اما حضورشان در برداشت تماشاگر و درک بهتر او از روایت تأثیر بسیاری می‌گذارد.

رابطه با دیگر عناصر فیلم

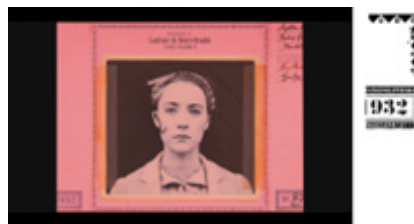
این نوع میان‌نویس‌ها نیز مکمل روایت فیلم و اتفاقاتی که در حال رخ دادن است، هستند و با انتقال اطلاعات افزوده به تماشاگر باعث درک بهتر سکانس می‌شوند.

ارتباط عناصر گرافیکی با روایت فیلم

این میان‌نویس‌ها ارتباطی مستقیم با روایت فیلم دارند و خارج از آن نیستند. اطلاعاتی که به تماشاگر منتقل می‌کنند در راستای فیلم‌نامه بوده و برای درک بهتر تماشاگر است.

حضور عناصر گرافیکی به صورت یونیفرم در میان‌نویس

میان‌نویس‌های مکمل اطلاعات متفاوت و متنوعی را شامل می‌شوند و دارای یک یونیفرم کلی نیستند، با این حال میان‌نویس‌هایی که در قالب صفحات روزنامه پدیدار می‌شوند دارای یونیفرم هستند. که در آن تصاویر در در مرکز روزنامه و یا سمت چپ جایگذاری شده‌اند، عنوان روزنامه در بالای صفحه و به صورت وسط چین قرار دارد و تیتر اصلی خبر در بالای تصاویر قرار گرفته و طول آن همسان با طول روزنامه‌ایی است که تماشاگر مشاهده می‌کند.



تصویر ۹. میان‌نویس پرونده اکتا (مأخذ: فیلم هتل بزرگ بوداپست)

این نوع میان‌نویس‌ها شامل اطلاعاتی هستند که در فیلم به کرات دیده می‌شود. در اکثر میان‌نویس‌های به کار رفته در این فیلم اطلاعات مهم در مرکز صفحه و به صورت وسط‌چین چیدمان شده‌اند. عمده فونت‌های به کار رفته در فیلم هتل بزرگ بوداپست را می‌توان در تصویر ۱۰ مشاهده کرد. در صحنه‌ایی از فیلم هتل بزرگ بوداپست که زیرو و گوستاو در حال تلاش برای رساندن پیامی از طریق هتل‌های متفاوت هستند با برقراری تماس با هریک از این هتل‌ها میان‌نویس مربوط به آن هتل در صفحه پدیدار می‌شود که تصاویری محو از فضای هتل در پس زمینه‌اش قرار دارد و در مرکز تصویر کلید مختص به هر هتل دیده می‌شود که اسم آن بروی کلید حکاکی شده است. هر هتل پالت رنگی، فونت و متریال مختص به خود را دارد که در تصویر ۱۱ می‌توان نمونه آن را مشاهده کرد.

Archer	Renaissance-Struttur
Beaufort	TRAJAN
FF DIN	RUSSIAN
Old English	BEBAS
Münchner Struttur	Cheltenham

تصویر ۱۰. فونت‌های به کار رفته در فیلم هتل بزرگ بوداپست (مأخذ: نگارندگان).



تصویر ۱۱. میان‌نویس معرفی هتل‌ها (مأخذ: فیلم هتل بزرگ بوداپست).

نوع میان‌نویس: میان‌نویس‌های جداکننده بخش یا فصل

نوع عنصر گرافیکی به کار رفته درون میان نویسی

در این نوع میان نویسی نیز به دلیل تغییر دهه و خط زمانی فیلم از فونت‌ها و رنگ‌های مختلفی استفاده شده است. نوشتار به کار رفته درون این میان نویسی‌ها به صورت دستی و با الهام از فونت‌هایی که در طول فیلم استفاده شده است نوشته شده‌اند. در جدول ۱ و ۲ میان نویسی‌ها و عناصر گرافیکی موجود در این فیلم دسته‌بندی و بررسی شده‌اند. جهت پرهیز از تکرار تنها یک نمونه از هر نوع میان نویسی و یونیفرم به کار رفته درون فیلم تحلیل شده است.

جدول ۱. دسته‌بندی میان نویسی‌های فیلم هتل بوداپست (مأخذ: نگارندگان).

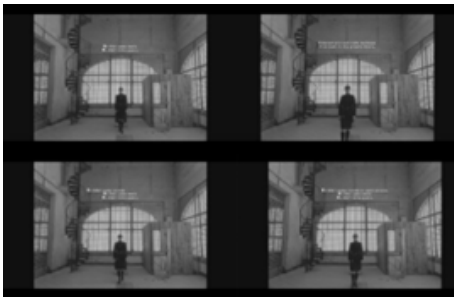
میان نویسی	نوع میان نویسی	نوع حرکت	تکنیک وارد کردن	اهمیت نسبت به روایت	رابطه با دیگر عناصر فیلم
	توضیحی جداکننده بخش	ثابت	بین سکانس	مهم	مکمل
	توضیحی مکان و زمان	ثابت	همراه با سکانس	مهم	مکمل
	توضیحی اطلاعات افزوده	ثابت	بین سکانس	ثانویه	مکمل
	توضیحی اطلاعات افزوده	ثابت	بین سکانس	مهم	مکمل
	توضیحی اطلاعات افزوده	ثابت	همراه با سکانس	ثانویه	اضافی
	توضیحی اطلاعات افزوده	ثابت	بین سکانس	ثانویه	مکمل

جدول ۲. دسته‌بندی عناصر گرافیکی در میان‌نویس‌های فیلم هتل بوداپس (مأخذ: نگارندگان).

میان‌نویس	نوع عنصر گرافیکی به کار رفته	ارتباط با روایت فیلم	یونیفورم گرافیکی
	- استفاده از بافت و لکه‌های کاغذ - مهرها - فونت‌های مشابه ماشین تایپ و نوشتارهای دست‌نویس	غیر مستقیم	ندارد
	- لوگو زوبروکا - نوشتار تیر و عنوان‌ها مناسب با هویت گزارش‌ها - استفاده از مهرها و اثر انگشت - افزودن بافت برای نزدیک شدن به دهه تاریخی	غیر مستقیم	ندارد
	- استفاده از بافت کاغذ و جوهر در فصلی که مرتبط با وصیت‌نامه است - استفاده از نوشتار دست‌نویس، مهر و بافت کاغذ	مستقیم	ندارد
	- استفاده از طرح روی در هتل که یادآور گوستاو است - استفاده از رنگ‌های صورتی و قرمز که در هویت هتل دیده می‌شوند.	مستقیم	ندارد
	- استفاده از سبک نقاشی رنگ‌روغن که مرتبط با شخصیت مادام کودات است. - استفاده از اشکال و بنرها برای نوشتار - استفاده از پترن در پس زمینه - استفاده از رنگ‌های هشدار دهنده و تاریک	مستقیم	ندارد
	- استفاده از پترن‌هایی که در اواخر دهه ۶۰ و اوایل دهه ۷۰ میلادی مورد استفاده قرار می‌گرفتند. - استفاده از رنگ‌های مرتبط با دهه ۶۰ و ۷۰ میلادی	مستقیم	دارد
	- استفاده از فونت‌های داری سریف و یادآور ماشین‌های تایپ - افزودن خوردگی‌های بسیار ریز برای ایجاد حس جوهر و ماشین تایپ	مستقیم	ندارد
	- استفاده از فونت، لوگو و هویت بصری مختص هر هتل - حضور رنگ و فرم‌هایی که با هویت هر هتل هم‌خوانی دارند.	مستقیم	دارد
	- استفاده از فونت‌های متفاوت برای ایجاد تمایز میان لوگو روزنامه - استفاده از سلسله مراتب و کنتراست در اندازه نوشته‌ها - به کار بردن فونت‌های مرتبط با دهه تاریخی روزنامه	غیر مستقیم	دارد

فیلم گزارش فرانسوی

مشاهده کرد.



تصویر ۱۲. میان‌نویس دیالوگ (مأخذ: فیلم گزارش فرانسوی) (مأخذ: نگارندگان).

حرکت

میان‌نویس‌های دیالوگ به کار رفته درون فیلم گزارش فرانسوی به صورت کلمه به کلمه و همراه با صحبت شخصیت‌های فیلم افزوده و کامل می‌شوند. این میان‌نویس‌ها با ریتم دیالوگ‌های شخصیت فیلم هماهنگ هستند و تماشاگر این امکان را دارد تا همزمان با صحبت‌های شخصیت که به زبان فرانسوی هستند معادل انگلیسی آن‌ها را بخواند.

تکنیک وارد کردن میان‌نویس

این نوع میان‌نویس‌ها به عنوان صحنه‌ای جداگانه درون فیلم دیده نمی‌شوند بلکه همراه با تصویر فیلم و در زمانی بسیار کوتاه اطلاعات زمان و مکان را به تماشاگر منتقل می‌کنند.

اهمیت میان‌نویس‌ها با توجه به روایت فیلم

اهمیت حضور میان‌نویس‌های دیالوگ با توجه وجود به عنصر صدا درون فیلم‌ها پایین می‌آید اما به دلیل فرانسوی بودن زبان شخصیت فیلم و برای انتقال بهتر جملات او همراه با ریتم گفتار شخصیت نوشتار دیالوگ‌های او در صحنه پدیدار می‌شوند.

رابطه با دیگر عناصر فیلم

این نوع میان‌نویس‌ها مکمل روایت فیلم و اتفاقاتی که در حال رخ دادن است، هستند و به دلیل تکنیک واردسازی آن‌ها میان‌نویس‌های دیالوگ فیلم گزارش فرانسوی همراه با تصویر فیلم و شخصیت‌ها مشاهده می‌شوند و سکانس را کامل می‌کنند.

ارتباط عناصر گرافیکی با روایت فیلم

در این نوع میان‌نویس‌ها که در واقع زیرنویس دیالوگ‌های شخصیت فیلم هستند، تنها از نوشتار استفاده شده است و بجز فونت استفاده شده در

مورد مطالعاتی دوم فیلم گزارش فرانسوی اثر سال ۲۰۲۱ میلادی است. ژانر این فیلم کمدی-درام و به نویسندگی و کارگردانی وس اندرسون است. طراح تولید آن آدام استاک هیوسن، کارگردان هنری آن لوییچاوانن^۹ و طراح گرافیک آن اریکا دورن^{۱۰} است که این فیلم اولین تجربه‌اش به عنوان طراحی گرافیک اصلی برای فیلم بود، هرچند او در فیلم‌های قبلی وس اندرسون نیز با او همکاری داشته است. روند روایت فیلم حول محور کارکنان یک نشریه به نام گزارش فرانسوی در شهری خیالی در فرانسه می‌گذرد، روایت فیلم آخرین مقالاتی که نویسندگان این نشریه منتشر خواهند کرد را به تصویر می‌کشد، که در چهار واقع‌خلاقه خلاصه می‌شوند، گزارش یک نویسنده سوار بر دوچرخه از شهر، دوران محکومیت یک نقاش دیوانه، شورش دانش‌آموزان و ماجرای یک گروگان‌گیری. سردبیر این نشریه پیش از مرگ خود وصیت کرده است که پس از مرگ او آخرین شماره نشریه منتشر شده و سپس نشریه به‌طور کامل متوقف شود. هویت بصری فیلم برپایه جلد و صفحات نشریه است که توسط اریکا دورن و با الهام از مجله نیویورکر^{۱۱} طراحی شده است. طبق گفته دورن نسخه فیزیکی کاملی از این نشریه وجود ندارد و تنها جلد و صفحاتی از آن که به عنوان میان‌نویس در فیلم استفاده می‌شوند طراحی شده‌اند و باقی نشریه تنها در تخیلات تماشاگر وجود خواهد داشت. در یکی از سکانس‌های تعقیب و گریز فیلم تبدیل به انیمیشن می‌شود. رنگ‌های به کار رفته در فیلم گزارش فرانسوی همانند باقی فیلم‌های وس اندرسون، رنگ‌هایی روشن، شاد و دارای اشباع رنگی بالا هستند، پالت رنگی این فیلم تشکیل شده از رنگ‌های گرم است که شهر را در رنگ‌های گرم و قهوه‌ای به تصویر می‌کشد. وس اندرسون در اکثر فیلم‌هایش قرینه بودن سکانس‌ها را کنترل می‌کند و سعی بر آن دارد تا شخصیت‌ها، نوشته‌ها و اشیاء گرافیکی در مرکز تصویر قرار گیرند.

نوع میان‌نویس: میان‌نویس‌های دیالوگ

میان‌نویس‌های دیالوگ پس از دوران سینما صامت بسیار اندک مورد استفاده قرار می‌گیرند. در فیلم گزارش فرانسوی برای انتقال بهتر صحبت شخصیت‌ها که میزانی از این صحبت‌ها به زبان فرانسوی هستند از میان‌نویس‌های دیالوگ استفاده شده است که در تصویر ۱۳ می‌توان نمونه آن را

آن‌ها از عنصر گرافیکی دیگری بهره نبرده‌اند و صرفاً در آن‌ها از نوشتار استفاده شده است.

حضور عناصر گرافیکی به صورت یونیفرم در میان نویس

میان‌نویس‌های دیالوگ در فیلم گزارش فرانسوی دارای یونیفرم نیستند و صرفاً به صورت نوشتار بر تصویر فیلم اضافه شده‌اند تا دیالوگ شخصیت‌ها را به تماشاگر بهتر منتقل کنند.

نوع عنصر گرافیکی به کار رفته درون میان نویس

فونت استفاده شده در این میان‌نویس‌ها فونت Egyptian painters نام دارد، حروف این فونت به دلیل سریف‌هایی که دارند حس نوشتارهای تایپ شده توسط ماشین‌های تایپ قدیمی را به تماشاگر منتقل می‌کنند.

نوع میان‌نویس‌ها: میان‌نویس‌های زمان و مکان

میان‌نویس‌های موجود در فیلم گزارش فرانسوی همانند میان‌نویس‌های فیلم هتل بزرگ بوداپست با استفاده از فونتی کاربردی که ظاهری مشابه ماشین‌های تایپ دارند تلاش بر انتقال اطلاعات به تماشاگر را دارند که در تصویر ۱۴ می‌توان نمونه آن را مشاهده کرد.



تصویر ۱۴. نمونه میان‌نویس زمان و مکان در فیلم گزارش فرانسوی (مأخذ: فیلم گزارش فرانسوی).

حرکت

این میان‌نویس‌ها ثابت بوده و دارای حرکت و انیمیشن نیستند.

تکنیک وارد کردن میان‌نویس

برخی از این میان‌نویس‌ها به عنوان صحنه‌ای جداگانه درون فیلم دیده نمی‌شوند بلکه همراه با تصویر فیلم و در زمانی بسیار کوتاه اطلاعات زمان و

مکان را به تماشاگر منتقل می‌کنند و برخی دیگر از میان‌نویس‌های زمان و مکان در فیلم گزارش فرانسوی به صورت جداگانه و همراه با تصویری از شهر در صحنه پدیدار می‌شوند.

اهمیت میان‌نویس‌ها با توجه به روایت فیلم

میان‌نویس‌های زمان و مکان به دلیل نوع اطلاعاتی که به تماشاگر منتقل می‌کنند، در انتقال صحیح روایت فیلم و درک تماشاگر از دوره تاریخی و اتفاقاتی که در حال رخ دادن است، تأثیر بسیاری دارند.

رابطه با دیگر عناصر فیلم

این نوع میان‌نویس‌ها مکمل روایت فیلم و اتفاقاتی که در حال رخ دادن است، هستند و به دلیل تکنیک واردسازی آن‌ها میان‌نویس‌های زمان و مکان فیلم گزارش فرانسوی همراه با تصویر فیلم و شخصیت‌ها مشاهده می‌شوند و سکانس را کامل می‌کنند.

ارتباط عناصر گرافیکی با روایت فیلم

در این نوع میان‌نویس‌ها تنها از نوشتار استفاده شده است و بجز فونت استفاده شده در آن‌ها از عنصر گرافیکی دیگری بهره نبرده‌اند.

حضور عناصر گرافیکی به صورت یونیفرم در میان نویس

میان‌نویس‌های زمان و مکان در فیلم گزارش فرانسوی دارای یونیفرم نیستند و صرفاً به صورت نوشتار بر تصویر فیلم اضافه شده‌اند.

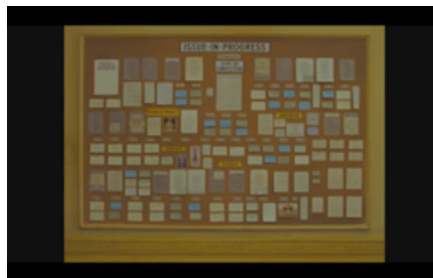
نوع عنصر گرافیکی به کار رفته درون میان نویس

فونت استفاده شده در این میان‌نویس‌ها فونت Futura نام دارد، رنگ زرد به کار رفته در این نوشتار و جایگاه قرارگیری آن در پایین تصویر یادآور فیلم‌های کلاسیک است.

نوع میان‌نویس‌ها: میان‌نویس‌های اطلاعات افزوده و یا مکمل فیلم‌نامه

این نوع میان‌نویس‌ها شامل اطلاعاتی هستند که حضور آن‌ها در فیلم باعث انتقال بهتر روایت فیلم به تماشاگر می‌شود. این میان‌نویس‌ها می‌توانند تابلو اطلاعات و مقالات شماره بعد نشریه، نوشتار روی دیوار، مجموع هزینه و اسکناس‌ها و... باشد که در تصویر ۱۵ می‌توان نمونه آن را مشاهده کرد.

نشریه استفاده شده است که همانند باقی آثار وس اندرسون چیدمانی وسط چین دارند که از اطلاعات و عناصر اضافی در آن پرهیز شده است. رنگ‌های اشباع و روشن در این نوع میان‌نویس دیده نمی‌شود بلکه تنها رنگ کاغذ و جوهر به چشم می‌آید. دلیل عدم حضور رنگ در صفحات مقالات فیلم گزارش فرانسوی می‌تواند برای تحکیم و القا حس حرفه‌ای بودن نویسندگان نشریه باشد، علاوه بر نوشتار و ترکیب وسط چین در نقطه مرکزی این میان‌نویس‌ها تصویرسازی خطی در آن قرار دارد که در تمامی این میان‌نویس‌ها تکرار می‌شود.



تصویر ۱۵. نمونه میان‌نویس مکمل در فیلم گزارش فرانسوی (مأخذ: فیلم گزارش فرانسوی).

حرکت

میان‌نویس‌های مکمل نیز مانند میان‌نویس‌های زمان و مکان ثابت بوده و دارای حرکت و انیمیشن نیستند.

تکنیک وارد کردن میان‌نویس

برای تمرکز و جذب بهتر نگاه و توجه تماشاگر این نوع میان‌نویس‌ها در بین دو سکانس و به عنوان صحنه‌ای جداگانه در فیلم دیده می‌شوند. این میان‌نویس‌ها برای ارتباط عمیق‌تر با تماشاگر در قالب صفحاتی از نشریه طراحی شده‌اند.

اهمیت میان‌نویس‌ها با توجه به روایت فیلم

با توجه به این موضوع که میان‌نویس‌های جداکننده فصل و بخش از مشخصه‌های فیلم‌های وس اندرسون هستند حضور آن‌ها از اولویت بالایی برخوردار است چرا که تأثیر بسیاری بر هویت بصری فیلم و برداشت تماشاگر خواهند داشت. در فیلم گزارش فرانسوی قبل از هر گزارش تماشاگر اطلاعاتی مختصر و کوتاه را در رابطه با گزارش پیش‌رو و بخشی که گزارش در آن قرار می‌گیرد دریافت می‌کند در این میان‌نویس‌ها علاوه بر اطلاعات ذکر شده تماشاگر با شخصیتی که گزارش را ارائه می‌دهد نیز آشنا می‌شود.

رابطه با دیگر عناصر فیلم

این نوع میان‌نویس‌ها نیز مکمل روایت فیلم و اتفاقاتی که در حال رخ دادن است، هستند و با انتقال اطلاعاتی همچون شماره بخشی که تماشاگر شاهد آن خواهد بود و تیتراژ آن باعث می‌شود تماشاگر اطلاعاتی، هرچند مختصر و کوتاه را درباره بخش پیش‌رو کسب کند.

ارتباط عناصر گرافیکی با روایت فیلم

در طراحی این نوع میان‌نویس‌ها از قالب ستون‌های

حضور عناصر گرافیکی به صورت یونیفرم در میان‌نویس

در طراحی این نوع میان‌نویس‌ها از قالب ستون‌های نشریه استفاده شده است که همانند باقی آثار وس اندرسون چیدمانی وسط چین دارند که از اطلاعات و عناصر اضافی در آن پرهیز شده است. در این نوع از میان‌نویس‌ها رنگ‌های اشباع و روشن دیده نمی‌شوند بلکه رنگ کاغذ و جوهر فقط به چشم می‌آید. دلیل عدم حضور رنگ در صفحات مقالات فیلم گزارش فرانسوی می‌تواند برای تحکیم و القا حس حرفه‌ای بودن نویسندگان نشریه باشد، علاوه بر نوشتار و ترکیب وسط چین در نقطه مرکزی این میان‌نویس‌ها تصویرسازی خطی قرار دارد که در تمامی این میان‌نویس‌ها تکرار می‌شود.

نوع عنصر گرافیکی به کار رفته درون میان‌نویس

در این نوع میان‌نویس‌ها یونیفرم اصلی ثابت است و تنها عنوان و تصویرسازی آن تغییر است، در پروسه طراحی گرافیک این فیلم جاوی از نازار مسئول طراحی تصویرسازی‌های موجود در میان‌نویس‌های جداکننده فیلم گزارش فرانسوی بود. او به طراحی هریک از نویسندگان نشریه پرداخته است و با اضافه کردن آیتمی شخصی و کوچک به هر شخصیت سعی در معرفی آن‌ها درون میان‌نویس‌ها دارد. نوع دیگری از میان‌نویس‌های جداکننده در فیلم گزارش فرانسوی موجود است که به تفکیک بخش‌های نشریه می‌پردازد و با پس زمینه تصویر و عنوان هر بخش و تعداد صفحات پیش‌رو به تماشاگر اطلاعات لازم را منتقل می‌کند. نمونه این میان‌نویس‌ها را در تصویر ۱۶ قابل مشاهده است. هویت و ماهیت اصلی فیلم گزارش فرانسوی با الهام از مجله نیویورکر صورت گرفته است به گونه‌ای که حتی شخصیت‌های نشریه نیز الهام گرفته از نویسندگان نیویورکر هستند. عنوان

طراحی جلد‌هایی که برای این نشریه صورت گرفته است یادآور حس مجله‌های نیویورکر طی سالیان است. میان‌نویس‌های تفکیک مقالات و جلد‌های نشریه از آیتم‌های مهم در هویت بصری فیلم گزارش فرانسوی هستند. در جدول ۳ و ۴ میان‌نویس‌ها و عناصر گرافیکی موجود در این فیلم دسته‌بندی و بررسی شده‌اند



تصویر ۱۷. نمونه جلد مجله نیویورکر و نشریه گزارش فرانسوی (URL۵)

اصلی فیلم که با فونت Futura نوشته شده است طبق ایده اندرسون مشابه تابلو نشریه طراحی حتی چراغ‌های درون تابلو نیز در آن اعمال شدند تا حس زیبایی شناختی آن دوره و نشریه گزارش فرانسوی به طور کامل به تماشاگر منتقل شود، صفحات نشریه جلد و عنوان آن و حضور رنگ‌های شاد و روشن آن در طول فیلم باعث شکل گرفتن هویت بصری فیلم در ذهن تماشاگر می‌شود. نمونه جلد مجله نیویورکر و نشریه گزارش فرانسوی در تصویر ۱۷ قابل مشاهده است.



تصویر ۱۶. نمونه میان‌نویس جداکننده در فیلم گزارش فرانسوی (مأخذ: فیلم گزارش فرانسوی).

جدول ۳. دسته‌بندی میان‌نویس‌های در فیلم گزارش فرانسوی (مأخذ: نگارندگان).

میان‌نویس	نوع میان‌نویس	نوع حرکت	تکنیک وارد کردن	اهمیت نسبت به روایت	رابطه با دیگر عناصر فیلم
	توضیحی جداکننده بخش	ثابت	بین سکانس	مهم	مکمل
	توضیحی جداکننده بخش	ثابت	بین با سکانس	مهم	مکمل
	توضیحی اطلاعات افزوده	ثابت	بین سکانس	ثانویه	مکمل
	دیالوگ	متحرک	همراه با سکانس	مهم	مکمل
	توضیحی زمان و مکانف	ثابت	همراه با سکانس	ثانویه	مکمل
	توضیحی اطلاعات افزوده	متحرک	همراه با سکانس	ثانویه	مکمل

جدول ۴. دسته‌بندی عناصر گرافیکی در میان‌نویس‌های فیلم گزارش فرانسوی (مأخذ: نگارندگان).

میان‌نویس	نوع عنصر گرافیکی به کار رفته	ارتباط با روایت فیلم	یونیفرم گرافیکی
	- استفاده از نوشتار وسط چین و پس زمینه عکس - استفاده از فونت‌های به کار رفته در روزنامه	مستقیم	دارد
	- لوگو نوشتاری مجله - هویت بصری مجله شامل تصویرسازی و پترن به کار رفته در عطف	مستقیم	ندارد
	- نوشتار مشابه ماشین تایپ	مستقیم	ندارد
	- نوشتار دست‌نویس موجود بروی کاغذ	مستقیم	ندارد
	- لوگو نوشتاری مجله - متن تایپ شده توسط ماشین چاپ - امضاء	مستقیم	ندارد
	- بازسازی فضای روزنامه - وسط چین بودن عناصر - افزودن لبه‌های دارای خوردگی به تصاویر - استفاده از فونت‌های متفاوت جهت تیر و نوشتار بدنه متناسب با دهه تاریخی	مستقیم	دارد
	- استفاده از فضای روزنامه - تصویرسازی مختص هر نویسنده به صورت مینیچال و تا حدی طنز گونه - عنوان مقاله و اطلاعات آن - لوگو نوشتاری مجله	مستقیم	دارد

نتیجه‌گیری

گرافیکی درون فیلم ابتدا نیاز به تحقیق و بررسی و دسترسی به فیلم‌نامه است، پس از تحقیق و بررسی در رابطه با دوره تاریخی و محدوده مکانی فیلم عناصر گرافیکی و اشیاء مورد نیاز از درون فیلم‌نامه استخراج شده و جهت طراحی مورد بررسی قرار می‌گیرند. اشیاء گرافیکی می‌توانند دستی و یا با استفاده از برنامه‌های دیجیتال تولید شوند. میان‌نویس‌ها به دلیل تکرار در طول فیلم در ذهن تماشاگر ماندگار می‌شوند و اگر دارای مشخصه بصری خاص باشند می‌توانند به شکل‌گیری هویت بصری فیلم کمک بسیاری کنند. به طور کلی از طرح مباحث ذکر شده در این پژوهش می‌توان نتیجه گرفت که کاربردهای گرافیک در سینما به سه دسته تیتراژهای آغازین و پایانی، میان‌نویس‌ها و اشیاء گرافیکی تقسیم می‌شود. استفاده از طراحی گرافیک در فیلم می‌تواند در ذهنیت تماشاگر و برداشت او از روایت

پس از بررسی موردهای مطالعاتی می‌توان کاربردهای طراحی گرافیک در سینما را به سه دسته تقسیم کرد؛ تیتراژهای آغازین و پایانی، میان‌نویس‌ها و اشیاء گرافیکی. انتخاب فونت و رنگ‌های متناسب با دهه تاریخی فیلم و تکرار آن‌ها در میان‌نویس، اشیاء گرافیکی و تیتراژهای آغازین و پایانی در شکل دادن هویت فیلم تاثیر بسیاری خواهند داشت. سبک هنری کارگردان نیز نقش مهمی در شکل گرفتن هویت فیلم ایفا می‌کند. استفاده از پالت‌های رنگی اشباع، رنگ‌های بسیار زنده که در اغلب موارد با جستار مایه فیلم و آنچه تماشاگر در حال مشاهده است، در تضاد هستند و فونت‌های استفاده شده درون فیلم‌های وس اندرسون آثار او را از باقی فیلم‌ها متمایز می‌کند. جهت طراحی عناصر و اشیاء

References

- Chisholm, B. (1987). Reading Intertitles. *Journal of Popular Film and Television*, 15 (3).
- Fadaei, M; Salimian, R. (2022). Investigating the Role of Videomappings in 21st Century Environmental Graphics: Based on the Opinions of Paul Virilio and Lev Manovich. *Journal of Graphic Arts and Painting Research*, No. 9, pp. 130-145, (Text in Persian).
- Gunning, T. (2006). The Cinema of Attraction: Early Cinema its Spectator and the Avant-Garde. In Strauven W. (ed.) *The Cinema of Attractions Reloaded*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Mars R. Hero props: graphic design film television. 2017. Available from: <https://99percentinvisible.org/episode/hero-props-graphic-design-film-television/>. Accessed March 1 2022.
- Nowell-Smith, G. (1996). *The Oxford History of World Cinema*. New York: Oxford University Press.
- Petit, Z. (2014). When Saul Bass Met Hitchcock. *Printmag*. Retrieved from <https://www.printmag.com/imprint/saul-bass-hitchcock/> (Accessed: 7 June 2024).
- Saidi Pour, F. (2018). *Graphics in Film Titles* (3rd ed). Tehran: Sooreh Publication, (Text in Persian).
- Sadeghi, M. (2008). *Graphics and Cinema* (1st ed). Tehran: Mirdashti Publication, (Text in Persian).
- Sheikhaei, R. (2007). The Border Between Cinema and Graphics. *Honar-e Honarmand*, 19, 60-76. (Text in Persian).
- St. John Marner, T & Stringer M. (1974). *Film Design*. New York: A. S. Barnes and Co.
- Tude, H (2020). *Graphic design in film: building character identity and visual style in The Great Gatsby*. *Arts Culture Design*, 1. Available from: <https://doi.org/10.12681/dac.25968>. Accessed March 1 2022.
- Noornegar. (2021, September 11). The History of Cinema in Iran. *Noornegar Magazine*. Retrieved September 6, 2023, from <https://noornegar.com/blog/cinema-history-in-iran/>, (Text in Persian). URL
- URL1: <https://dribbble.com/tags/film-props> (Accessed: 7 June 2024).
- URL2: <https://finnspencer.com/The-Great-Gatsby-Movie-Titles> (Accessed: 7 June 2024).
- URL3: <https://www.retrozap.com/the-untouchables-1987-cinemanalysis/> (Accessed: 21 July 2023).
- URL4: www.imdb.com (Accessed: 21 July 2023).
- URL5: <https://arquitecturaviva.com/articles/the-new-yorker-writers-and-editors-who-inspired-the-french-dispatch> (Accessed: 7 June 2024).

فیلم تأثیرگذار باشد و نقش بسیار مهمی را ایفا کند. استفاده از نوشتارهای دست‌نویس و طراحی فونت برای یک فیلم، تحقیق و طراحی هویت فیلم براساس روایت و دهه تاریخی آن، استفاده از رنگ‌های متناسب با خط زمانی فیلم و سبک هنری کارگردان می‌تواند ابزاری قدرتمند در تشکیل دادن هویت بصری فیلم باشند. مشخصه‌های بصری استفاده شده در میان‌نویس فیلم‌های وس اندرسون اغلب در قالب یونیفرم ارائه می‌شوند. استفاده از یونیفرم در طراحی میان‌نویس‌ها این امکان را به تماشاگر می‌دهد تا با مشاهده میان‌نویس در مدت زمان کمتری متوجه نوع اطلاعاتی که در میان‌نویس حاضر است شود. با تکرار میان‌نویس در طول فیلم یونیفرم و هویت آن در حافظه تماشاگر ماندگار می‌شود. استفاده از عناصر گرافیکی به عنوان یونیفرم در میان‌نویس می‌تواند ابزاری قدرتمند در شکل دادن هویت بصری فیلم در ذهن تماشاگر باشد.

پی‌نوشت

1. The Grand Budapest Hotel
2. The French Dispatch
3. D. W. Griffith
4. Intolerance
5. The Birth of a Nation
6. Adam Stockhausen
7. Steve Summersgill
8. Art Deco
9. Loic Chavanon
10. Erica Dorn
11. The New Yorker
12. Javi Aznarez

منابع

- سعیدی پور، فرشته. (۱۳۹۷). *گرافیک در عنوان‌بندی فیلم*. چاپ سوم. تهران: سروش.
- شیخایی، رامین. (۱۳۸۶). *مرز بین سینما و گرافیک*. حرفه هنرمند. شماره ۱۹. ۷۶-۶۰.
- صادقی، مهدی. (۱۳۸۷). *گرافیک و سینما*. چاپ اول. تهران: میردشتی.
- فدائی، مجید؛ سلیمیان، ریحانه. (۱۴۰۱). بررسی نقش ویدیومپینگ‌ها در گرافیک محیطی قرن بیست و یکم با تکیه بر نظرات پل ویرلیو و لو مانوویچ. *پژوهش‌نامه گرافیک نقاشی*. شماره ۹. ۱۴۵-۱۳۰.