

بررسی و تحلیل طراحی گرافیک در سینمای هیچکاک

سپهر ابوفاضلی^۱، محمدرضا عزیزی^۲

دانشجوی کارشناسی ارتباط تصویری، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران جنوب، تهران، ایران.

کاندیدای دکترای تخصصی پژوهش هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد علوم و تحقیقات، تهران، ایران.

چکیده

مبحث گرافیک در سینما توسط پژوهشگران مختلف از جوانب زیادی مورد بررسی قرار گرفته و در آثار کارگردانان بسیاری مشهود است. هدف از نگارش این مقاله، بررسی و تحلیل تأثیر طراحی گرافیک در شکل‌گیری آثار سینمایی آلفرد هیچکاک است. شواهد نشان می‌دهد که فرایند ساخت فیلم‌های او به شدت تحت تأثیر تجربیات وی در طراحی گرافیک بوده است، درحالی‌که زیبایی‌شناسی و نمادشناسی عناصر بصری در فیلم‌های هیچکاک به کرات مورد بررسی قرار گرفته. پژوهش مستقلی درباره نقش طراحی گرافیک در آثار او کمتر انجام شده است. این مقاله با تدوین سرفصل‌های مرتبط و بررسی همکاری‌های هنری، تلاش می‌کند تا دیدگاهی نوین از تأثیر طراحی گرافیک بر روایت‌های بصری فیلم‌های هیچکاک ارائه دهد.

کلیدواژگان: طراحی گرافیک، سینما، آلفرد هیچکاک.

^۱ . s.aboufazeli@iau.ir

^۲ . mr.azizi@srbiau.ac.ir

مقدمه

در طی قرن اخیر، سینما به عنوان یک رسانه هنری در بیان داستان به صورت بصری مهم ترین نقش را ایفا کرده است. سینما یکی از جامع ترین و متنوع ترین شاخه های هنرهای تجسمی به شمار می رود که از آغاز تولد خود به عنوان ابزاری کارآمد برای قصه گویی توسط کارگردانان بزرگ مورد استفاده قرار گرفته است. با این حال، روایت بصری داستان ها تنها به هنر هفتم محدود نمی شود. القای مفاهیم و موضوعات روایتی به وسیله تصویر، از طریق شاخه های مختلف هنرهای تجسمی از جمله طراحی گرافیک، ارتباطی غیرقابل انکار با سینما دارد که زمینه ساز پژوهش حاضر بوده است. هرچند تفاوت های بارزی میان طراحی گرافیک و هنر سینما وجود دارد؛ اما هر دو این هنرها از یک پیشینه مشترک در فرم های هنری کلاسیک مانند طراحی و نقاشی بهره مند هستند. آنچه مرز مشخصی میان این دو هنر ایجاد می کند، پیشرفت فناوری و تکنولوژی است. رابطه میان گرافیک و سینما در مبانی هنرهای تجسمی به وضوح قابل مشاهده است؛ بنابراین با بهره مندی از دانش ارتباطات بصری، خلق هر نوعی از هنرهای تجسمی ممکن خواهد بود.

تعداد قابل توجهی از فیلم سازان معتبر و شناخته شده، با تکیه بر دانشی که در زمینه های مرتبط با گرافیک دارند، از نقاشان و طراحان بزرگ الهام گرفته و آثار برجسته ای خلق کرده اند. کیسی برن هالیوید در پایان نامه ای تحت عنوان "طراحی گرافیک و سینما: کاربرد طراحی گرافیک در هنر فیلم سازی" که در بهار ۲۰۱۶ به دانشگاه می سی سی پی جنوبی ارائه شده، به تحلیل کاربرد طراحی گرافیک در فیلم سازی پرداخته و با ذکر مثال های متعدد و مؤثر از دنیای سینما، بر قواعد طراحی در سینما تأکید کرده است. این پایان نامه همچنین در نگارش بخش اول پژوهش حاضر بسیار مفید واقع شده است. در مقاله مذکور، با اشاره به کاربرد رنگ، ترکیب بندی و سایر اصول طراحی، به بررسی رابطه مشهود میان طراحی و سینما پرداخته می شود و در نهایت، با ارائه دلایل مبتنی بر نمونه های تصویری و تحلیل دقیق، نتیجه گیری می شود که سینما و گرافیک هر دو از اصول و قواعد مشترکی در ارتباط با مخاطب برخوردار هستند. بر پایه این نتیجه گیری، فیلمی که با رعایت قواعد ضروری طراحی ساخته شده باشد، می تواند به عنوان یک اثر شاخص و ممتاز سینمایی در نظر گرفته شود. نگارنده پژوهش حاضر، با تکیه بر تحقیق مزبور، به بررسی و تحلیل کاربرد طراحی گرافیک در آثار سینمایی آلفرد هیچکاک پرداخته است. علت انتخاب این کارگردان نامدار که او را با نام استاد تعلیق می شناسند، پیشینه شغلی او در رشته گرافیک است؛ زیرا طبق ادعای مستند، داشتن پیشینه ای در طراحی منجر به خلق آثار قابل توجهی در سینما می شود. امروزه شهرت بصری فیلم های هیچکاک قابل انکار نیست. هیچکاک با تجربه ای که سابقاً در کار طراحی کسب کرده بود، به تکنیک های فنی منحصربه فردی دست یافت که سبک بصری ویژه او را شکل دادند. این موضوع به طور عمیق تر در مقاله ای

تحت عنوان "لمس هیچکاک: تکنیک های بصری در آثار آلفرد هیچکاک" که توسط پیج آ دریسکول در فوریه ۲۰۱۴ در نشریه International ResearchScape به چاپ رسید، مورد تحلیل قرار می گیرد. در این مقاله نیز با ارائه نمونه هایی سکانس محور از فیلم های این کارگردان، فنون خاصی آشکار می گردد که موجد سبک بصری ویژه هیچکاک بوده اند. سبکی که نه تنها او را در بریتانیا و آمریکا به شهرت قابل توجهی رساند؛ بلکه موجب شد تا جهانیان با آثارش آشنا شوند. پژوهش حاضر با تکیه بر شناختی کلی از فنون و تکنیک های بصری به کار رفته در فیلم های هیچکاک، به روش کافی ریشه های این فنون در طراحی گرافیک می پردازد تا ارتباطی که درصدد بررسی آن است، از شفافیت بیشتری برخوردار گردد. اگرچه گرافیک صرفاً شامل تکنیک های فنی نبوده و رسانه های دیگری همچون پوستر و تیتراژ آغازین در برقراری ارتباطی اثربخش نیز دربرمی گیرد. رسانه هایی که در سینمای هیچکاک به شکل ها و سبک های هنری مختلف حضور پررنگی داشته و بخش کلیدی و مهمی را در پیشبرد این پژوهش دارا هستند. به واسطه آشنایی با عرصه طراحی، اهمیت بهره مندی از کار خلاقانه هنرمندان طراح در پشت صحنه ساخت فیلم برای هیچکاک آشکار بود، به همین منظور، کارنامه هنری او همواره سرشار از همکاری های مقطعی و ادامه دار میان او و طراحان سرشناس بوده است. یکی از این طراحان پرآوازه، سائول بس بود که می توان از او به عنوان کلیدی ترین فرد در گرافیک سینمای هیچکاک یاد کرد. در اکتبر ۲۰۱۷، استفان یونگ در مقاله ای به نام "اوج بصری: سائول بس به عنوان مشاور تصویری هیچکاک" تیتراژهای آغازین طراحی شده توسط بس برای فیلم های هیچکاک به دقت زیر ذره بین قرار داد و رابطه کاری میان هیچکاک و بس را بررسی کرد. تیتراژ آغازین به عنوان رسانه ای گرافیکی در این پژوهش نقشی ضروری ایفا می کند. بررسی کتاب جان کریستوفر هوراک تحت عنوان "سائول بس: آناتومی طراحی فیلم" ذهنیتی کلی نسبت به سبک کاری بس ارائه می دهد که در آثار طراحی شده برای هیچکاک دیده می شوند. تونی لی مورال نویسنده کتاب "استوری بوردهای هیچکاک" به عنوان متخصصی هیچکاک شناس، تحقیقات گسترده ای در رابطه با این کارگردان صورت داده است که بسیاری از ابهامات را در زمینه مورد بحث شفاف سازی می نماید که بیشتر در بخش مربوط به استوری بورد خودنمایی می کند. بخش پایانی پژوهش به حضور سالوادور دالی در پشت صحنه اثر هیچکاک می پردازد. این بخش ارتباط مستقیمی با طراحی گرافیک ندارد، اگرچه دالی شخصیتی بسیار مهم نه تنها در نقاشی؛ بلکه در هنرهای تجسمی بوده و اهمیت شناخت آن برای علاقه مندان به هنر پوشیده نیست. بنابراین حضور تاریخی هنرمندی مؤثر و حائز اهمیت در هنرهای تجسمی مثل دالی در کنار یکی از مهم ترین کارگردانان تاریخ سینما از منظر طراحی گرافیک نیز مورد اهمیت واقع می شود.

چگونگی و جایگاه تقویت روایت های سینمایی هیچکاک توسط عناصر گرافیکی به عنوان رسانه ای مستقل موضوع اصلی مورد بحث

دوره چهارم، شماره ۱۳، زمستان ۱۴۰۳

به هر شکلی می‌تواند پیام و مفهومی متفاوت را به مخاطب القا کند؛ مثلاً ترکیببندی متقارن درک بصری راحت‌تر و ثبات بیشتری به همراه دارد. ترکیببندی‌های قرینه متعادل، چه در طراحی گرافیک و چه در فیلم، مفهوم صلابت را به همراه دارند. همچنین ترکیببندی‌های نامتقارن نیز می‌توانند در عین تعادل، مخاطب را درگیر کرده و در ذهن تنش ایجاد کنند. نمونه‌های ترکیببندی‌های نامتقارن شامل ترکیببندی یک سوم، نسبت‌های طلایی و ترکیببندی براساس سلسله عناصر مورد اهمیت هستند که هر کدام با کاربرد منحصر به فرد خود، دیگر عناصر موجود در اثر را ارج بخشیده و توجه را در کادر تصویر یا فیلم به طرز هدفمندی هدایت می‌کنند.

از اهمیت رنگ در بررسی گرافیک در سینما نمی‌توان گذشت؛ چراکه هرگونه استفاده از رنگ در فیلم باید هدفمند و در راستای انتقال پیام موردنظر باشد. رنگ در هر شکل هنری تأثیر به‌سزایی بر روان مخاطب باقی می‌گذارد. این تأثیرپذیری ذهن در سینما به اشکال هوشمندانه‌ای مورد استفاده قرار می‌گیرد. برای دستیابی به توانایی تحلیل اثرات رنگ بر بیننده فیلم، شناخت مبانی رنگ از جمله گرمی و سردی، تضاد رنگ‌ها، طیف رنگی، تیرگی روشنی و... مورد نیاز است.

تأثیر رنگ‌ها بر رفتار و واکنش مخاطب انکارناپذیر است. انواع طیف‌های رنگی مختلف در جایگاه‌های متفاوت، می‌توانند واکنش مخاطب را به شکلی هدفمند و یا غیر عمد تحت الشعاع قرار دهند؛ برای مثال، رنگ‌های گرم و پویا گاهی القای حس هیجان را به همراه دارند که واکنش فوری مخاطب را می‌طلبد (صادقی، ۱۴۰۳: ۳). در فیلم، رنگ‌های گرم معمولاً حس خانه یا عشق را القا می‌کنند، درحالی‌که رنگ‌های سرد حاکی از ترس یا افسردگی هستند. هنرمندان اکثراً جهت ایجاد یک شیوه ارتباطی ساده برای طراحی سکانس در فیلم یا طراحی گرافیک، از این ویژگی‌ها بهره می‌برند تا حس و حال مشخصی برای کلیت اثر مشخص نمایند. اکثر مواقع، طراحان به‌طور همزمان از رنگ‌های روشن و کدر استفاده می‌کنند تا روشن‌ترین رنگ‌ها را برجسته سازند، درحالی‌که باقی رنگ‌ها به‌صورت کدر نمایش داده می‌شوند تا توجه را از نقطه اصلی دور نسازند. همین قواعد در استفاده از رنگ در فیلم نیز کاربرد دارند؛ برای مثال، در فیلم "فهرست شیندلر" اثر استیون اسپیلبرگ تنها رنگی که در فیلم سراسر سیاه‌وسفید دیده می‌شود، کت قرمز رنگ دختر بچه‌ای یهودی است (Holifield, 2016: 9).

از مهم‌ترین موارد دیگری که می‌توان در رابطه با رنگ به آن اشاره کرد، ارزش رنگی است؛ یعنی تیرگی و روشنی که در سینما نمونه‌های قابل بحثی از آن را شاهد هستیم. به‌طور کلی انسان اساساً روشنی را نماد خیر، و تیرگی را نماد شر می‌داند. خیر و شر از گذشته جزو اصلی‌ترین مباحثی بوده است که سینما به آن پرداخته؛ چراکه از مهم‌ترین چالش‌ها و مسائل انسانی همین مقابله خیر و شر بوده و هست. همان‌طور که نیکی بدون وجود پلیدی بی معنا جلوه می‌کند و همواره شرارت جزو بدیهیات ناگزیر طبیعت بوده است، روشنی در رنگ نیز بدون وجود تیرگی قابل تصور نیست و معنای خاصی به همراه ندارد. کاربرد تیرگی و روشنی رنگ‌ها در سینما را می‌توان در فیلم‌های بسیار زیادی بررسی

پژوهش حاضر است. انتظار می‌رود که نتایج این تحقیق، زمینه‌ای بهتر برای درک ارتباط میان طراحی گرافیک و آثار یکی از بزرگ‌ترین کارگردانان تاریخ سینما را فراهم آورد.

گرافیک در سینما

طراحی گرافیک و فیلم‌سازی هردو در پایداری به نوآوری‌های تکنولوژی، ارتباطی و مصارف عمومی، به‌طرز به‌خصوصی منحصربه‌فرد عمل می‌کنند (Holifield, 2016). داشتن پیشینه‌ای در هنرهای تجسمی از رابطه‌ای حائز اهمیت با سینما برخوردار است، به‌خصوص هنگامی که بر روی پیام و کیفیت بصری یک فیلم پافشاری می‌شود. اگر یک فیلم‌ساز بتواند تکنیک‌های یک طراح گرافیک را مورد بررسی قرار داده و یاد بگیرد، فیلم موردنظر به حد قابل توجهی تأثیرگذار شده و معنای بصری پیدا خواهد کرد (Ibid: 2).

طراحی گرافیک و فیلم‌سازی معمولاً در انتظار عمومی بنا بر اختلافات فنی از یکدیگر تفکیک می‌شوند. تفاوت میان این دو به‌طور کلی در قالب است که در طراحی گرافیک یک سطح دو بعدی بی حرکت را به کار می‌گیرد، درحالی‌که در سینما یک قالب متحرک از هنر است که می‌تواند در لحظه کنش را به‌تصویر بکشد. فیلم‌سازان قادرند تا برای کارآمدترین معنای بصری، فنون طراحی را در سرتاسر ساخت فیلم‌هایشان مستقر سازند (Ibid: 16).

به‌نظر می‌رسد که تفاوت‌های مشهودی میان گرافیک سنتی و هنرهای تزئینی وجود دارد. در گذشته گرافیک سنتی شامل هنرهایی مثل طراحی، نقاشی، چاپ روی کاغذ، چاپ فلزی و تصویرسازی می‌شد. گرچه باید به‌خاطر داشت که با اختراع دوربین، به‌تدریج شاخه جدیدی از گرافیک پدید آمد که وظیفه‌اش ارائه اطلاعات و مفاهیم در قالب دیجیتال و همچنین پردازش اطلاعات تصاویر دنیای واقعی بود. گرافیک کامپیوتری در شاخه‌های متعددی مؤثر واقع گشته است و موجب تحولی در زمینه‌هایی از جمله انیمیشن، فیلم، بازی‌های رایانه‌ای، تبلیغات و طراحی گرافیک شده است (صادقی، ۱۴۰۲: ۲، ۴).

با پیشرفت تکنولوژی فیلم، شکل هنری آن هم دستخوش تغییر شد. فیلم‌سازان با تأثیر از جنبش‌های هنری و نظریات طراحی مجهز به ساخت آثاری هنری شدند که صرفاً تصاویری متحرک نبودند (Walker, 2016: 4). گرافیک و فیلم‌سازی هردو در فرم‌های هنری کلاسیکی مثل طراحی و نقاشی پیشینه مشترکی دارند؛ ولی توسط تکنولوژی از یکدیگر جدا شده‌اند. مسلماً گرافیک و فیلم‌سازی در عصر دیجیتال هم راستا با یکدیگر عمل می‌کنند (Carswell, 2016: 4). از: (Ibid).

درک رابطه میان گرافیک و سینما مستلزم دانستن مبانی طراحی مثل رنگ، ترکیببندی، نور و... است. با تکیه بر دانش ارتباطات بصری، می‌توانیم به خلق داستان در هر شکلی از هنر پردازیم، به‌خصوص هنر سینما؛ برای مثال در بحث ترکیببندی که از مهم‌ترین تکنیک‌های اولیه طراحی است، می‌توان گفت که هر نوع جایگذاری عناصر تصویری

فنون بصری هیچکاک

سبک کارگردانی منحصر به فرد هیچکاک موجب شده تا نام او برای هر کسی که حتی مخاطب فیلم‌هایش نیست، شناخته شده باشد. با اینکه مخاطبین آثار هیچکاک از لحاظ زبانی و فرهنگی متنوع هستند، ارتباط بصری آثارش جهانی است. یکی از جنبه‌های والایی که سبک ماندگار هیچکاک را شکل می‌دهد، کاربرد فنون بصری است. فنون بصری که هیچکاک در آثارش به کار گرفت، او را به کارگردانی جهانی تبدیل کرده است که تا به همین امروز آوازه او در سرتاسر سرزمین گسترده سینما به گوش می‌رسد (Driscoll, 2014).

هیچکاک برای القای مفاهیم، احساسات و تأثیرات محیطی از انواع تکنیک‌های روشنائی و تاریکی در نورپردازی بهره‌مند می‌شد تا برحسب نیاز سکانس یا هدف کلی فیلم، ذهن بیننده را فریب دهد. تکنیکی که در فیلم سیاه‌وسفید غریبه‌ها در قطار و بعداً در فیلم پرآوازه سرگیجه به صورت رنگی شاهد آن هستیم. در این راستا، یکی از تکنیک‌های نورپردازی مختص هیچکاک که قابل توجه است، استفاده از سایه‌های تاریک و غمگین است. البته نه به این معنا که سایه‌ها دقیقاً به شکل تار عنکبوت باشند؛ بلکه به این معنا که سایه‌هایی با الگوی پریشان و عجیب از عناصر اطراف خلق می‌شوند، الگوی مثل یک تار عنکبوت. این تکنیک نورپردازی نقش مؤثری در بسیاری از فیلم‌هایش داشته است (Ibid: 7).

پوستر

تا اینجا در موارد فنی مورد استفاده هیچکاک در فیلم‌هایش که می‌توانستند در راستای هدف پژوهش کمک‌کننده باشند، به طور مختصر پرداخته شد. از آنجایی که هیچکاک در اذهان عمومی به ساخت فیلم‌های دلهره‌آور شناخته می‌شود و اغلب او را با نام استاد تعلیق می‌شناسند، جا دارد تا در ادامه بخشی به بررسی ژانر وحشت در سینما اختصاص داده شده تا آشنایی بیشتری با ذهنیت کلی هیچکاک نسبت به سینما فراهم شود. متکی بر این دیدگاه، با بررسی ماهیت پوستر و پوستره‌های سینمایی در ژانر وحشت و در نهایت بررسی برخی از پوستره‌های فیلم‌های هیچکاک در رابطه با دو مورد قبلی، جایگاه پوستره‌های هیچکاک در سینما مورد بررسی قرار خواهد گرفت.

- ژانر وحشت: فیلم‌های ترسناک، ژانری از سینما هستند که هدفشان وحشت زده کردن بینندگان و القای احساسات منفی و فوبیایی است که مردم از آن‌ها رنج می‌برند. اولین فیلم‌های ترسناک، در اواخر قرن نوزدهم ساخته شدند. فیلم‌های ترسناک از لحاظ ژانر به زیرشاخه‌هایی تقسیم شده‌اند که شامل ۱- مستند (فیلم‌هایی که در حوادث و شخصیت‌های خیالی به صورت مستند نمایش داده می‌شوند) ۲- اسلشر (فیلم‌هایی که بیشتر روی خشونت و خون تمرکز

کرد که پایه و اساس مضامین آن‌ها خیر و شر است؛ برای مثال، در مجموعه فیلم‌های مشهوری مثل ارباب حلقه‌ها یا هری پاتر که از بارزترین مثال‌های مقابله خیر و شر در دنیای سینما شامل می‌شوند، می‌توان جایگذاری و برداشت هوشمندانه از تیرگی‌ها و روشنی‌های رنگی را در سکانس‌های مختلفی که هر کدام متضمن بحث و مقصودی هستند، مورد بررسی قرار داد.

اگرچه این برداشتی کلی از ارزش رنگی می‌باشد؛ چراکه این تیرگی و روشنی را در هر رنگی می‌توان به صورت جداگانه مورد تحلیل قرار داد. هر رنگی در طیف‌های تیره و روشن مختلف این قابلیت را دارد که حسی جداگانه و مفهومی متمایز را در ذهن مخاطب تزریق کند. طراحان و فیلم‌سازان هردو در راستای معنای اثر خویش، از این قابلیت‌های رنگی بهره می‌برند.

یکی از شیوه‌های مورد استفاده در هنرهای تجسمی برای ایجاد هماهنگی در میان عناصر اثر، استفاده از گرید یا خطوط راهنما است. این رویکرد به فرایند طراحی و ترکیب‌بندی نظم بخشیده و با از میان برداشتن سردرگمی، موجب وضوح بصری می‌شود. در فیلم، اما نحوه به کارگیری گرید با طراحی گرافیک متفاوت است؛ چراکه در فیلم‌سازی شاهد یک ساختار بصری ایستا و مشخصی نیستیم که بتوان برای آن خطوط راهنما در نظر گرفت، البته که می‌توان برای سکانس‌های ثابت مشخصی این رویکرد را در نظر داشت. اگرچه کاربرد گرید در سینما، در طراحی استوری بورد بسیار خودنمایی می‌کند. طراحی استوری بورد روشی است که در آن سکانس‌های کلیدی و حساس، پیش از فیلمبرداری توسط یک طراح یا کارگردان به روی کاغذ آورده می‌شوند؛ شیوه‌ای که آلفرد هیچکاک در بسیاری از فیلم‌هایش از آن بهره برد. هیچکاک به واسطه دانشی که از طریق فعالیت تبلیغاتی خود پیش از تبدیل شدن به یکی از مشهورترین کارگردانان جهان به آن رسیده بود، تحولات عظیمی در سینما به وجود آورد. هیچکاک زمان قابل توجهی را صرف طراحی استوری بورد برای سکانس‌های مختلف فیلم‌هایش می‌کرد و در نتیجه با برنامه‌ریزی تصویری صریح در مدت زمانی بسیار کوتاه فیلمبرداری سکانس موردنظرش را به پایان می‌رساند. با به کارگیری این شیوه و مشخص کردن ترکیب‌بندی کلی سکانس براساس گرید، تصویری جامع از چیزی که قرار است در مقابل دوربین فیلمبرداری قرار بگیرد، به دست می‌آید. مورد بعدی ایجاد یک نظام تصویری در کلیت اثر است. به این صورت که برای تصاویر مختلفی که در سرتاسر فیلم به صورت پراکنده دیده می‌شوند، یک ماهیت بصری هدفمند کامل در نظر گرفته می‌شود تا در ذهن بیننده فیلم، ماندگار شده و تأثیری با برنامه‌ریزی قبلی در ذهن مخاطب باقی بگذارد. این ماهیت بصری کلی می‌تواند شامل رنگ‌های ثابت یا مرتبط، ترکیب‌بندی مشخص، نورپردازی، حالات چهره و یا حتی پیکره‌های یک شکل باشد که همه این‌ها با کارگردانی درست در قالب یک فیلم سینمایی می‌توانند به عنوان نظام تصویری در نظر گرفته شوند (Ibid: 11-12, 14).

دوره چهارم، شماره ۱۳، زمستان ۱۴۰۳

از پوسترها، به سختی می‌توان تشخیص داد که پوستر دستی طراحی شده یا از عکاسی استفاده شده است. پوستر فیلم پرندگان آلفرد هیچکاک نمایانگر زنی وحشت‌زده است؛ احتمالاً علت استفاده از چنین تصویری این بوده که عنوان پرندگان به تنهایی یادآور موضوعی تهدیدآمیز نیست و نمی‌توانسته مخاطب را متقاعد کند که با ژانر وحشت روبه‌رو است. در سمت چپ تصویر شاهد تصویر خود کارگردان فیلم همراه با یکی از نقل قول‌های خودش هستیم. در پایین سمت راست پوستر، باز هم عکسی از بازیگر زن نقش اصلی فیلم را می‌بینیم. در نهایت پوسترهای طراحی شده برای این فیلم گواهی بر آن است که ترکیب زیبایی‌شناسی با بازاریابی موفق می‌تواند نتیجه خوبی به همراه داشته باشد (Granbacka, 2016: 30).

- شعار تبلیغاتی: شعارهای تبلیغاتی نظراتی هستند که روی بعضی از پوسترهای فیلم‌ها نمایش داده می‌شوند. هدف این شعارها برانگیختن کنجکاوی، بخشی از داستان و ادعای خلاقیت است. عنصری اجباری نیست؛ ولی می‌تواند به مخاطب اطمینان خاطر دهد که برای مثال فیلم موردنظر نقدهای خوبی دریافت کرده است. حتی می‌تواند شعاری تولیدشده توسط تیم تهیه فیلم باشد؛ اما در مواردی مثل فیلم‌های آلفرد هیچکاک، در پوستر فیلم پرندگان شاهد یکی از نقل قول‌های خودش هستیم: "... و به یاد داشته باش، جیغ بعدی که می‌شنوی می‌تواند برای خودت باشد!" (تصویر ۱؛ Ibid: 32).

رابطه غیرقابل انکار گرافیک و تبلیغات بر هیچ‌کس پوشیده نیست. هرگاه با شعاری تبلیغاتی مواجه شویم به نحوی با اثر گرافیک برخورد کرده‌ایم؛ بنابراین هر اثر گرافیکی نوعی تبلیغات محسوب می‌شود. طراحی پوستر، جلد کتاب، صفحه‌آرایی مجلات و... همگی در جهت جذب مخاطب عمل می‌کنند. پس گرافیک و تبلیغات همواره در موازای یکدیگر عمل می‌کنند. هدفی که یک اثر گرافیکی درصدد رسیدن به آن است، انتقال یک پیام یا القای یک مفهوم به شکلی بصری است. تأثیرگذاری این مفاهیم کاملاً مشروط به استفاده درست و مناسب از عناصر گرافیکی و چیدمان آن‌ها در کادری سازماندهی شده است (صداقت، ۱۴۰۳: ۵). پوستر در طراحی گرافیک در مبحث عرضه و تبلیغات مطرح می‌گردد؛ به‌طوری‌که لغت و تصویر به‌صورتی هدفمند در پی القای مفهومی خاص و به‌یادماندنی در کنار هم قرار می‌گیرند (مشکل‌گشا، مریم؛ ستاره احسنت، ۱۴۰۰: ۵). حضور گرافیک در سینمای هیچکاک نه تنها با اهداف هنری؛ بلکه همواره با چشم‌اندازهایی تجاری همراه بوده است؛ برای مثال در پوسترهای فیلم‌های روانی و پرندگان، اهداف تجاری مشهودتر از اهداف هنری هستند.

ظاهراً عنصر اصلی پوستر فیلم روانی، زنی در وسط پوستر است که به رنگ زرد به تصویر کشیده شده. رنگ زرد احساس خطر را تداعی می‌کند. در این مورد، از خودمان می‌پرسیم که آیا زن در خطر است یا

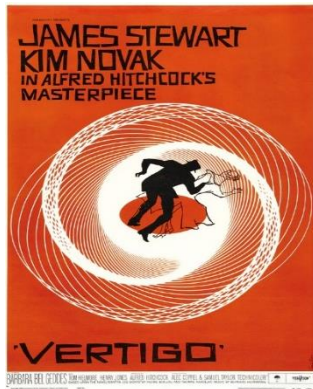
دارند تا روی داستان فیلم) فیلم روانی هیچکاک از موفق‌ترین آثار این ژانر است. ۳- فیلم‌های پسا آخرالزمانی (فیلم‌هایی که در آن‌ها دنیا مبتلا به یک ویروس یا نوعی فاجعه شده است و دانشانش حول محور افرادی پیش می‌رود که در تلاشند تا در بقایای دنیا زنده بمانند) (Granbacka, 2016: 6).

- تصویرسازی پوسترها: زمانی که پوسترهای فیلم‌های ترسناک در اوایل قرن بیستم ساخته شدند، از عکس استفاده نمی‌شد و هنرمندان بیشتر تمرکز و اشتیاقشان بر نمایش هنر پشت فیلم‌ها بود. این به آن معنا نیست که جلب توجه مردم اهمیت کمتری می‌داشت؛ بلکه چیزی که در آن دوران چشمگیر تلقی می‌شد، استفاده هوشمندانه از رنگ‌ها و زیبایی تصویرسازی‌ها بود. اگرچه واضح است که مقصود هنرمند، تجسم شوره‌ها و یا شخصیت‌های اصلی فیلم‌ها در پوسترها بودند، البته نه به‌صورت وحشیانه و خونینی که امروزه در پوسترهای مدرن مجسم می‌شوند (Ibid: 17).
- فونت و سبک حروف: ویلیام جیمز و هنری اشاره می‌کنند که حس تهدید می‌تواند؛ برای مثال توسط عنکبوت‌ها و مارها یا هر نوع حیوان تهدیدآمیز و خصومت‌ورزی که انسان می‌شناسد، تحریک شود. در نتیجه، هرچیزی که به مانند یک مار یا بندپایان باشد، می‌تواند مکانیزم حس ترس را تحریک کند. این شاید توجیهی بر استفاده وسیع از فونت‌های سریف (سرکش‌دار) در پوسترهای فیلم ترسناک باشد و مشخص کند که چرا به‌ندرت با سبک حروفی در پوسترهای فیلم‌های ترسناک برخورد می‌کنیم که سرکش ندارند. یکی دیگر از سبک‌های رایج طرح حروف مورد استفاده در پوسترهای فیلم ترسناک، حروف چکان است. درواقع این سبک حروف خاص به‌شدت کمیاب شده است. این سبک از تایپ فیس در پوسترهای فیلم‌های ترسناک معاصر به‌ندرت استفاده می‌شوند. رایج‌ترین سبک حروف در پوسترهای معاصر، فونت‌های سریف محور و تیز هستند. این می‌تواند مرتبط با همان تئوری تشخیص ترس باشد که بالاتر از آن صحبت شد (Ibid: 26-27).

هدف غایی پوستر، جلب توجه مخاطب است. طراحی پوستر باید از قابلیت برخوردار باشد که در عین استفاده از عناصر رنگی و شکلی مناسب، توجه بیننده را به خود جذب کند. قالبی که موضوع و مفهوم فیلم از طریق آن انتقال داده می‌شود، در کنار نشانه‌های تصویری و علائم نوشتاری مناسب، از خصوصیات بارز یک پوستر موفق است (مشکل‌گشا، مریم؛ ستاره احسنت، ۱۴۰۰: ۵).

می‌توان فرض کرد که فیلم روانی آلفرد هیچکاک یکی از اولین فیلم‌هایی بود که پوستر هنری عکس محور داشت. در رابطه با بعضی

مثال زدنی است و در کنار دیگر عناصر موجود در پوستر، سبک خاص و منحصربه‌فرد سائول بس را نمایان می‌کند (تصویر ۳).



تصویر ۳: پوستر فیلم سینمایی سرگیجه
محصول سال ۱۹۵۸ اثر آلفرد هیچکاک

تیتراژ آغازین

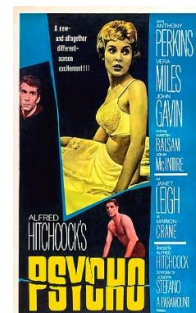
تیتراژ آغازین جزو دیگر مواردی است که در بررسی نقش گرافیک در سینمای آلفرد هیچکاک به‌شدت خودنمایی می‌کند. مسیری که در جمع‌آوری اطلاعات در این زمینه طی شد، مسیری متکی بر رابطه کاری میان هیچکاک و سائول بس بوده است. سائول بس یک طراح گرافیک آمریکایی موفق بود که بر هیچکاک تأثیرات بسیاری گذاشت و همکاری این دو موجب تحولاتی در گرافیک فیلم‌های هیچکاک شد؛ همچنین نقش مؤثری در افزایش محبوبیت و شهرت هیچکاک داشت.

بس به سبک هنری مینیمالیسم گرایش داشت و همواره درصدد انتقال پیام بصری در کوتاه‌ترین زمان و با کمترین عناصر، به خلق آثاری در زمینه‌های مختلف گرافیکی از جمله پوستر و تیتراژ آغازین می‌پرداخت. در آمریکا، طراحان زیادی برای طراحی پوستر از سبک مینیمالیسم بهره گرفته‌اند تا در عین اشاره به بخش‌های کلیدی داستان فیلم، جذابیت اثر را حفظ نمایند. تفاوت این شیوه در پوستر با پوسترهای قبلی به این صورت است که در اینجا عکس‌های بازیگران و تصاویر رنگی شلوغ و پر از جزئیات جایگاه خود را از دست می‌دهند و جای خود را به عکس‌های ساده؛ ولی عمیق واکذار می‌کنند که تأثیرگذاری بیشتری نسبت به سبک‌های گذشته دارند. چنین روشی وجهه هنری پوستر را نسبت به وجهه تبلیغاتی آن نمایان‌تر می‌سازد (بودزی، به نقل از: نادری و همکاران، ۱۳۹۸: ۴۲). چیزی که در طراحی اثر مینیمالیستی مدنظر هنرمند است، حذف اضافیات است. همان‌طور که اشاره شد، پوسترهای مینیمال با به‌کارگیری مهم‌ترین ایده، مفهومی کلیدی را به مخاطب انتقال می‌دهند. هنر مینیمال حاصل سادگی، خلوص، هماهنگی و چیدمان فرم‌های اساسی است (ابوت، به نقل از: همان، ۴۵).

در واقع خودش خطر است؟ معصومیت او، حالت چهره و زیبایی‌اش نشان می‌دهد که او نقش قربانی را بازی می‌کند. مردانی که در پوستر در سمت چپ و پایین کادر دیده می‌شوند، به رنگ قرمز پرداخته شده‌اند. قرمز احساس مرگ و شرارت را تداعی می‌کند. می‌توانیم فرض کنیم که یکی از این مردان نقش شرور داستان است؛ ولی نمی‌توان به قطعیت تشخیص داد که کدام یک از آن‌ها چنین نقشی را ایفا می‌کند. نواری در سمت راست شامل اطلاعاتی راجع به بازیگران و خدمه فیلم دیده می‌شود. رنگ این نوار آبی است که احتمالاً علت انتخاب این رنگ، جداسازی اطلاعات بازیگران و خدمه از باقی پوستر است؛ چراکه مرتبط با رابطه میان شخصیت‌ها نیست. البته چیزی که حائز اهمیت است، عنوان است. عنوان فیلم هم‌رنگ با زن دیده می‌شود. عنوان نیز با حروف ضخیم و در تضاد با حالت فونت باقی موارد است. احتمالاً علت استفاده از این رنگ، محدودیت و خساست به خرج دادن در استفاده از رنگ بوده که از مبانی طراحی گرافیک است تا در عین ایجاد هماهنگی در میان عناصر کادر، از رنگارنگ شدن پوستر اجتناب شود. درضمن، رنگ‌ها روشن هستند و تضاد میان آن‌ها فوق‌العاده به‌نظر می‌رسد. شعار تبلیغاتی "یک هیجان سینمایی جدید و کاملاً متفاوت!" در ترکیب با عنوان و باقی عناصر پوستر نشانگر آن است که با یک فیلم ترسناک طرفیم (تصویر ۲؛ Granbacka, 2016: 33).



تصویر ۱: پوستر فیلم سینمایی
پرندگان محصول سال ۱۹۶۳ اثر



تصویر ۲: پوستر فیلم سینمایی روانی
محصول سال ۱۹۶۰ اثر آلفرد هیچکاک

پوسترهای فیلم‌های هیچکاک در طیف‌های متفاوت از لحاظ سبک و مفهوم گرافیکی قرار می‌گیرند؛ موردی که به‌صورت گسترده در این پوسترها به چشم می‌خورد، دنبال کردن اهداف بازاریابی هم‌راستا با نگرشی هنری است. این نگرش هنری، در آثار مشترک هیچکاک و سائول بس به‌شدت ملموس واقع می‌شود. پوستر فیلم سرگیجه اولین و تنها پوستر بود که سائول بس برای هیچکاک طراحی کرد. این پوستر مینیمال از لحاظ بصری ارتباط مستقیمی با تیتراژ آغازین فیلم دارد که آن هم توسط سائول بس طراحی شده است. در این پوستر شاهد بازی زیبایی رنگ، متن و شکل هستیم. فرمی چرخان و متوهم به رنگی روشن، چشم ما را به وسط کادر؛ یعنی دو شخصیت اصلی فیلم در قالبی ساده‌سازی شده و متمایز از یکدیگر هدایت می‌کند. نوشتار این پوستر

دوره چهارم، شماره ۱۳، زمستان ۱۴۰۳

برادران ویتنی ابداع شده و توسعه یافته بود، به کار گرفت. هیچکاک شیفته تصاویر تکرارشونده‌ای شد که توسط کامپیوتر خلق شده بودند. در سال ۱۹۵۸ تا آن زمان کسی چنین چیزی ندیده بود، و چنین تأثیری بر شهرت هیچکاک به عنوان فیلم‌سازی مبتکر دخیل بود (Ibid: 157-158). با اینکه سائول بس تیتراژهای ماهرانه‌ای برای فیلم‌های متوسطی ساخته است، در رابطه با فیلم سرگیجه تیتراژش یک نمونه نمادین کوچکی از کلیت فیلم چندبافتی هیچکاک است. طراحی رنگ، تصویرسازی و طرح ماریجی کامپیوتری اهداف ذهنی هیچکاک را به مفهومی آوانگارد و در عین حال به تصویری نمادین از بینش تعبیر می‌کنند (تصویر ۴؛ Horak, 2014).



بعد از سرگیجه، هیچکاک بلافاصله بس را استخدام کرد تا تیتراژ آغازین فیلم بعدی‌اش؛ یعنی شمال از شمال غربی را بسازد، شراکتی که

تصویر ۴: تیتراژ آغازین فیلم سرگیجه محصول سال ۱۹۵۸ اثر آلفرد هیچکاک - طراح: سائول بس

گاهاً به عنوان ماه عسل آلفرد هیچکاک و سائول بس شناخته می‌شود (Jung, 2017: 159).

تیتراژ آغازین شمال از شمال غربی

پيامی که سائول بس در طراحی تیتراژ آغازین شمال از شمال غربی انتقال می‌دهد، بحران تغییر هویت است که موضوع کلی فیلم است؛ بنابراین باری دیگر سائول بس تمام حس‌وحال و داستان فیلم را در چند ثانیه از پیش نمایش می‌دهد. باتوجه به تیتراژ آغازین شمال از شمال غربی، بس با استفاده از فرم‌های خطی و راه‌راهی که نشانگر مسیر است، باری دیگر ترکیبی شاخص از طراحی گرافیک در همکاری نزدیک با لایو اکشن را به کار می‌گیرد. برخلاف سرگیجه با ماریج‌هایش (که گم کردن مسیر را به تصویر می‌کشید تا پیدا کردن یک راه)، تیتراژ شمال از شمال غربی در خدمت فرم‌های کامل و ساده است. خطوط باریک به هیچ وجه در مسیر افقی یا عمودی نیستند. درعوض کمی مورب هستند؛ ولی همیشه در یک مسیر باهم موازی‌اند. بیننده با موضوع اصلی فیلم آشنا می‌شود؛ داستان شخصی که در یک سفر خاص در حرکت است؛ اما ممکن است مسیرش همواره رو به جلو نباشد و در جهات مختلفی پیچ‌وتاب بخورد. وجود مقصدی مشخص در انتهای راه نامشخص به نظر می‌رسد، از آنجایی که هیچ کدام از خطوط پایانی ندارند. از لحاظ مفهوم هندسی، خطی که به چیزی متصل نباشد، نمی‌تواند نشان‌دهنده مسیر باشد؛ بنابراین سائول بس پا را فراتر می‌نهد. به‌طور کلی، حرکت عنصر کلیدی تیتراژ آغازین شمال از شمال غربی است. تک‌تک خطوط جمع

مسلماً هیچکاک و بس هردو از درک و حس هنری قدرتمندی برخوردار بودند که احتمالاً از پیشینه مشترکشان نشأت گرفته است. افراد کمی از این ماجرا باخبرند که هیچکاک قبل از اینکه به یک کارگردان فیلم تبدیل شود، تیتراژ آغازین بیش از ۲۰ فیلم را طراحی کرده بود و حتی یک متن نظری کوتاه نیز در رابطه با طراحی هنری عناوین فیلم‌های صامت در سن جوانی ۲۱ سالگی منتشر کرد و مخاطبینش را مطلع کرد که: "تیتراژهای بد می‌توانند به تصویر آسیب بزنند؛ چراکه فضایی خنثی ایجاد کرده و مبهم به نظر می‌رسند. تیتراژهای خوب محیطی هماهنگ به وجود می‌آورند و به تصویر کمک می‌کنند تا به درستی جریان پیدا کند". زمانی که سائول بس برای فیلم سرگیجه استخدام شد، خودش را به عنوان طراح گرافیک پیش‌تاز آمریکا تثبیت کرده و مشغول تدوین کمپین‌های تبلیغاتی و پوسترها برای استودیوهای بزرگ بود و درآمد خوبی از این کار داشت. زمانی که بیشتر تیتراژها به انتقال اطلاعات فرضی راجع به بازیگران و دست‌اندرکاران بسنده می‌کردند. برای بس، تیتراژ آغازین فرصتی ارزشمند بود تا حس‌وحال واقعی فیلم را تنظیم کرده و از همان ابتدا توجه بیننده را جلب نماید (Jung, 2017: 155-156).

تیتراژ آغازین سرگیجه

در سرگیجه، بس به کاوش پتانسیل بصری تزیینات و دوایری پرداخت تا ضعف و ترس نقش اول داستان را پیش بکشد، به خصوص علاقه‌اش به مدلی که از لحاظ بصری شرطی شده بود. اینکه بس تمام عناصر داستان اصلی را در تیتراژ آغازین مقرر می‌ساخت، بخشی از سبک محرز او بود. تیتراژ به رابطه میان دو شخصیت اصلی فیلم سرگیجه می‌پردازد که با وجود احساسی که نسبت به یکدیگر داشتند، با این حال یکدیگر را از دست می‌دهند. سرنوشت مشترک آن‌ها از لحاظ وابستگی مطلق نمایش داده می‌شود، درست مثل نماد جهانی بین و یانگ که در اینجا اثر بس از آن اقتباس می‌گیرد. بس با ترکیب آثار موشن گرافی خود با استفاده از جلوه‌های عکاسی نوآورانه با طراحی پوستر، موفق شد تا کاملاً به عنوان هنرمندی توسعه پیدا کند که قادر بود از طریق تعدادی تصویر و نماد، عنصر کلیدی داستان را اظهار کند. در مورد سرگیجه، نمای نزدیک شدیدی که از چشم انسان، مردمک و عنبیه که به درون ذهن پرپیچ‌وخم انسان محو می‌شود، مجسم شده است. این یک پیش‌گمانه از وضعیت ذهنی آشفته اسکاتی است، و به‌طور کلی‌تر، راجع به موضوع شیدایی است: ذهنی که عیناً به دور خود می‌چرخد. به همین دلیل است که ماریج‌ها بیش از ۸۰ درصد تیتراژ آغازین را دربرمی‌گیرند. انتقال ملایم از نمای نزدیک چشم به ماریج‌های متحرک رنگی در انواع شکل‌های درخشان، خود حاکی از سقوط فجیع نقش اول داستان به درون نابسامانی‌های مصیبت‌باری است که به‌زودی پس از یک تجربه بصری کوتاه؛ ولی نفس‌گیر، زندگی او را دربرمی‌گیرد (برخورد او با مدلین الستر). بس نیز همانند هیچکاک، از استعداد دیگر هنرمندان بهره می‌برد که برای تحلیلی صحیح از طراحی تیتراژ آغازین فیلم سرگیجه از اهمیت برخوردارند. در اینجا، اولین تصاویر رایانه‌ای در طراحی فیلم برای اولین بار مورد استفاده قرار گرفتند. بس یک تکنولوژی را که توسط

تیتراژ آغازین روانی

هیچکاک نه تنها برای ساخت سکانس تیتراژ روانی؛ بلکه برای مشاوره جهت طراحی بصری کلی فیلم، سائول بس را استخدام نمود و در تاریخ ۱۰ نوامبر ۱۹۵۹ بیست صفحه اول فیلمنامه را برای او ارسال کرد. درک سائول بس از مونتاژ برش سریع مسلماً همان دلیلی بود که هیچکاک او را برای طراحی سکانس حمام در فیلم روانی استخدام نمود که یکی از دلایل مهم شهرت این سکانس است. در لیست عوامل از بس با عنوان "مشاور تصویری" نام برده شد (لقبی که در فیلم‌های بعدی به "مشاور بصری" تغییر کرد) و در عین حال تحت عنوان دستیار کارگردانی هیچکاک نیز از او یاد می‌شود (Jung, 2017: 161). اذعان می‌شود که بس عناصر زیر را در فیلم ساخته است: ۱- طراحی نمای بیرونی خانه پیتس ۲- سکانس حمام ۳- قتل آربوگست ۴- برملاسازی جسد مادر ۵- سکانس پایانی و ۶- تیتراژ آغازین با حس و حال شیطانی. هیچکاک به طرز قابل ملاحظه‌ای علاقه‌مند بود تا استوری بورد بخش‌های مشکل را به سائول بس بسپارد به جای اینکه از تصویرساز تیم خود؛ یعنی جوزف هارلی بخواهد تا این کار را برایش انجام دهد (Horak, 2014).

سائول بس همچنین پاداشی برای کار روی سکانس حمام دریافت کرد. با اینکه هیچکاک از قبل مفهومی برای سکانس مطرح کرده بود؛ اما به هنگام به تصویر کشیدن سکانس با جدیت همکاری بس را مدنظر قرار می‌داد. از قرار معلوم هیچکاک فیلمنامه و چند یادداشت کوتاه شامل ایده‌هایش برای زوایای مشخصی که برای استفاده در سکانس مدنظر داشت را به بس ارائه کرد و بس ۴۸ طراحی به او تحویل داد که زمینه فیلمبرداری را شکل دادند (تصویر ۶؛ Jung, 2017: 162).

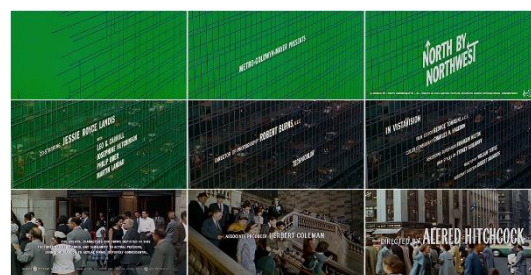
از نظر سائول بس، طراحی دستی جزو پیش نیازهای بسیار مهمی است که هر طراح گرافیکی باید آن را بداند. او معتقد بود یادگیری طراحی دستی برای دانشجویان هنر امری حیاتی است که در صورت چشم‌پوشی از آن، هنرجو ناگزیر به تحمل خسارات زیادی خواهد بود (Bass, n.d; 1).



تصویر ۶: استوری بوردهای طراحی شده برای فیلم روانی توسط سائول بس جوهره گران‌ترین (در آن زمان) و در عین حال شاید مختصرترین و مؤثرترین طراحی سائول بس متشکل از تضاد تصویری سیاه و سفید کامل است که فقط با خطوط و حروف پدیدار می‌شود. ما شاهد نوارهای سفیدرنگ صریح افقی (و بعداً عمودی) روی یک پس‌زمینه مشکی هستیم که در ادامه با نام‌های روی صفحه تلفیق می‌شوند. در عین حال

می‌شوند تا راه‌راهی را تشکیل دهند که پس‌زمینه سبز رنگ را پر می‌کند. در ادامه چیدمانی متقاطع شکل می‌گیرد که نقشه‌ای با چندین نقطه تلاقی ایجاد می‌کند که نماد مکان‌های ثابتی در فیلم‌اند که در آن شخصیت‌ها قبل از ادامه ماجرا فرصت تنفس پیدا می‌کنند. نام‌های بازیگران به‌طور همزمان از دو جهت مخالف دقیقاً در همان زاویه قبلی به‌صورت مستقیم وارد کادر می‌شوند. پس از مکث‌های کوتاه به‌منظور وقفه در مرکز قاب دوباره از هم جدا می‌شوند - در اینجا به ماهیت برخورد‌های گاه‌وبی‌گاه در طول مسیر اشاره می‌شود. این برخوردها غالباً تصادفی رخ می‌دهند و به‌ندرت دوام می‌آورند، بنابراین اشخاص قبل از اینکه با یکدیگر آشنا شوند، مجبور به خداحافظی می‌شوند. تمام این‌ها در عرض چند ثانیه در تیتراژ بس القاء می‌شود، تیتراژی که در زمان خودش به‌عنوان سطح جدیدی از تایپوگرافی متحرک اعلام شد. در ادامه خطوط راه‌راه به قالبی می‌رسند که یک ساختمان بزرگ را ترسیم کنند. با پس‌زمینه یکی می‌شوند، پس‌زمینه‌ای که چیزی نیست جز یک آسمان خراش با خطوطی که حالا با قاب‌های پنجره‌های آینه‌ای ادغام شده‌اند. برای تبدیل مفهوم اثر بس به واقعیتی سینمایی، هیچکاک از هرولد آدلر طراح تیتراژ کمک گرفت. قبل از آن آدلر بود که عناوین سرگیزجه را تکمیل کرده بود، درحالی‌که این همکاری میان بس و آدلر در سرگیزجه با به‌کارگیری حروف گوشه نرم، گرد و حاشیه‌دار با سبک مارپیچی تطبیق داده می‌شود، در شمال از شمال غربی تایپوگرافی از لحاظ کیفی بر روی یک ظاهر دقیق و حساب‌شده اعمال می‌شود، تا حروفی که از روی صفحه رد می‌شوند، به آسانی قابل جابه‌جایی باشند که بازهم موضوع تغییر هویت را در فیلم مورد تأکید قرار می‌دهد (Ibid: 159-160).

سپس در تیتراژ، سائول بس یک خلاصه بصری برای داستان یک مدیر تبلیغات در شهر نیویورک (با بازی کری گرانت) را خلق می‌کند که وقتی با یک آدمکش اشتباه گرفته می‌شود، زندگی‌اش به هرج و مرج کشیده می‌شود. درست بعد از تیتراژ، حضور کوتاه هیچکاک به‌عنوان یک شهروند کلافه، یکی دیگر از نمونه‌های پایان‌های غافلگیرکننده سائول بس است که امضای کار اوست، و این اولین باری نبود که هیچکاک به‌عنوان یک مسافر در وسایل نقلیه عمومی دیده می‌شود (تصویر ۵؛ Horak, 2014).



تصویر ۵: تیتراژ آغازین فیلم شمال از شمال غربی محصول سال ۱۹۵۹

دوره چهارم، شماره ۱۳، زمستان ۱۴۰۳

استوری بورد از تصویرسازی‌ها یا تصاویری که نمایانگر یک سکانس باشند، ساخته شده و به عنوان ابزاری برای پیش‌مصورسازی یک فیلم به کار گرفته می‌شود. مفهوم استوری بورد، به آن شکلی که امروزه می‌شناسیم، در طول اوایل دهه ۱۹۳۰ توسط شرکت والت دیزنی توسعه داده شد. استوری بورد در فیلم به کارگردانان و سینماگران کمک می‌کند تا سکانس‌ها را به تصویر کشیده و قابلیت القای اطلاعات و احساسات مدنظر فیلم را برای مخاطبان پیش‌بینی کنند. همچنین برای تشخیص مشکلات احتمالی از لحاظ ساختاری یا تولیدی به کار گرفته می‌شوند تا در زمان تهیه‌کنندگان صرفه‌جویی کرده و هزینه کلی تولید فیلم را ارزیابی کنند (Angelone, 2021).

طراحی استوری بورد در واقع کاری است که تصویرساز برای کارگردان انجام می‌دهد. یک تصویرساز سینمایی تصاویر را بر روی کاغذ آورده و در قالب استوری بورد طراحی می‌کند. در طراحی استوری بورد یک فیلمنامه برای آثار هیچکاک، به تصویرساز گفته می‌شد که بر مبنای فیلمنامه، چه تصاویری باید در استوری بورد آورده شوند. هیچکاک در مرحله فیلمنامه‌نویسی تا جزئی‌ترین موارد را در نظر می‌گرفت. به همین خاطر هیچکاک می‌گوید که مرحله فیلمبرداری برایش کاری خسته‌کننده است؛ چراکه همه چیز از قبل در دفترش انجام شده است (Lehman, به نقل از: Myers, 2010).

آلفرد هیچکاک فیلم‌سازی بسیار دقیق بود که بر اهمیت طراحی استوری بورد در فیلم‌هایش تأکید و با دقت تمامی فریم‌ها را طرح ریزی می‌کرد. به گفته تونی لی مورال، مستندساز و نویسنده انگلیسی کتاب استوری بوردهای هیچکاک در مصاحبه با اسکرین رنت، آلفرد هیچکاک برای منطق دوربین اهمیت ویژه‌ای قائل بود و بیشتر به کادربندی و محتویات درون کادر مستطیلی دوربین فکر می‌کرد. مورال در ادامه توضیح می‌دهد که در میراث سینمایی هیچکاک، مواردی مثل سکانس حمام در فیلم روانی، جمع شدن کلاغ‌ها روی آویزگاه جنگلی در پرندگان، یا سکانس حمله هواپیمای سم‌پاش در فیلم شمال از شمال غربی، همگی به‌طور دقیق مراحل استوری بورد را پشت سر گذاشته و با بخشی از شناخت ما از سینما عجین شدند. به‌طور کلی استوری بورد در سینمای هیچکاک شامل هنرمندان مختلف، طراحان تولید و تصویرسازان می‌شود، بنابراین صرفاً پای خود هیچکاک وسط نبود؛ بلکه زنان و مردانی بودند که در این راستا با او همکاری کردند. برای مثال اسکار ورن‌دورف، مهاجر آلمانی که در اواسط دهه ۱۹۳۰ روی چند فیلم هیچکاک کار کرد مثل فیلم ۳۹ پله یا خرابکاری. هنرمندی که مورال روی نام او تأکید نمود، دوروثی هالت است که جزو اولین زنان طراح استوری بورد بوده است که طراحی صحنه و استوری بورد فیلم‌های ربکا و سایه یک شک را عهده‌دار بود. در تجربه کار با هیچکاک یک الگو دیده می‌شود. بسیاری از افراد از او به عنوان یک کمالگرا یاد کرده‌اند، کسی که ایده‌های مدنظرش را روی کاغذ می‌آورد؛ ولی گفته می‌شود هیچکاک همه کار را خودش انجام می‌داد که این گفته حقیقت ندارد. در واقع از آنجایی که آغاز مسیر شغلی هیچکاک در اوایل دهه ۱۹۲۰ با طراحی استوری بورد برای تیتراژهای آغازین فیلم‌ها بود، خودش روی

با تکه‌تکه کردن بصری نام‌ها مضمون اصلی فیلم را آشکار می‌کند و قسمت مرکزی هر کلمه از بخش‌های موازی بالا و پایین از هم جدا



تصویر ۷: تیتراژ آغازین فیلم روانی محصول سال ۱۹۶۰ اثر آلفرد می‌شود، پروسه‌ای که "فرایندهای پویشی (scanning) ادراکی ما را مشوش می‌کند" و عمداً قاعده‌ای که هیچکاک جوان در سال ۱۹۲۱ در رابطه با طراحی تیتراژ مطرح کرده بود را نقض می‌کند؛ اینکه خوانایی آسان تیتراژ یک اولویت است (تصویر ۷: Jung, 2017: 164).

سائول بس از تجربه همکاری خود با هیچکاک در فیلم روانی، به عنوان تجربه‌ای سازنده و آموزنده یاد می‌کند و معتقد است سخاوت هیچکاک در واگذاری اختیارات در مرحله ساخت سکانس‌های طراحی‌شده توسط بس، بسیار تجربه‌ای جالب و استثنایی برای او بوده است؛ چراکه معتقد است هیچکاک در پروسه فیلم روانی، سائول بس را زیر بال و پر خود گرفته بود؛ برای مثال به گفته بس، هیچکاک به او لطف داشت و اجازه داد تا با تدوین‌گر فیلم روی سکانس مشهور حمام کار کند. اگرچه خودش ترجیح می‌داد تا با نمایش کمترین مقدار خون صحنه قتل زن در حمام را به تصویر بکشد و همان مقدار احساس ترس و وحشتی را که مد نظر هیچکاک بود منتقل کند؛ درواقع تنها خونی که سائول بس در طراحی سکانس مدنظر داشت، نمایش مقداری خون در کف حمام بود؛ اما هیچکاک نظر دیگری داشت و سکانس خون‌آلودتری را ترجیح می‌داد؛ اما به‌طور کلی سائول تجربه کار با هیچکاک در این فیلم را بسیار مفید می‌داند (Bass, n.d; 2).

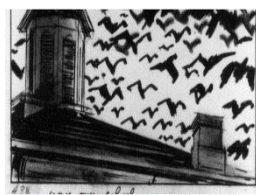
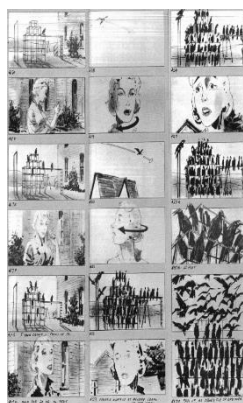
استوری بورد

در مرحله بعدی به بررسی موردی پرداخته خواهد شد که علاقه‌مندان به سینما اغلب در مباحثی حول محور هیچکاک از آن یاد می‌کنند، موردی که در موضوعی مثل بررسی گرافیک در سینمای آلفرد هیچکاک از اهمیت بسیار زیادی برخوردار است؛ چراکه ارتباط مستقیمی با تصویرسازی داشته که زیرشاخه ارتباط تصویری است؛ این مورد چیزی جز استوری بورد نیست. طراحی استوری بورد در آثار هیچکاک جزو موارد حیاتی در مراحل تولید بود؛ چراکه سبک بصری و کاری هیچکاک متکی بر طراحی استوری بورد در مرحله پیش‌مصورسازی بوده است. همان‌طور که پیش از این اشاره شد، هیچکاک با تکیه بر تجارب قبلی در عرصه تبلیغات، به مصورسازی فیلم در قالب استوری بورد پیش از شروع فیلمبرداری می‌پرداخته است. به همین منظور فرصتی فراهم می‌شود تا با تأکید بر فیلم‌های پرندگان و طناب، به نقش و اهمیت استوری بورد در آثار استاد تعلیق پرداخته شود.

کاغذ طراحی می‌کرد؛ ولی موضوع مشترکی که بارها و بارها تکرار می‌شود، این است که او به‌عنوان همکار در پشت صحنه حضور داشت؛ اما به دست‌اندرکاران آزادی عمل می‌داد تا کارشان را انجام دهند. او به کار آن‌ها اعتماد داشت؛ چراکه افراد حرفه‌ای را استخدام می‌کرد، و این موضوعی بود که به‌طور مکرر اتفاق می‌افتاد (Moral)، به نقل از: (Hermanns, 2023).

فیلم طناب، محصول سال ۱۹۴۸ برای کمپانی برادران وارنر، به تکنیک پیشگامانه‌ای که در تولید فیلم به کار گرفت، مشهور است. با اینکه به‌نظر می‌رسد این فیلم در یک برداشت بدون وقفه فیلمبرداری شده باشد؛ ولی درواقع متشکل از چند برداشت طولانی است که تقریباً هر کدام معادل با یک نوار فیلم‌اند. درحالی که هیچکاک از طناب به‌عنوان یک کلک سینمایی یاد می‌کند، استفاده متوالیش از یک برداشت که توهم داستان‌سرایی یک پارچه را ایجاد می‌کند، مرزهای فیلم‌سازی را جابه‌جا کرد. ۱۸ ورق طراحی دستی استوری بورد، مجموعه‌ای از طراحی‌های مدادی خود هیچکاک هستند که روی لحظات کلیدی داستان متمرکز می‌شوند. در تصویر زیر می‌بینیم که هیچکاک دقیقاً چه تصویری مدنظر داشته و بینش او از اولین فریاد قربانی با سایه‌های هاشوری (تصویر ۸) تا پنهان کردن جسدش داخل صندوق (تصویر ۹) چقدر با برداشت نهایی هم‌راستا بوده است. طراحی‌های دستی هیچکاک سکانس‌های مهمی را در طول فیلم ایجاد کرد. استوری بوردهایی که در دیدگان ذهن هیچکاک ساخته شدند همیشه نسبت به دوربین برتری داشتند (BritannicaAuctions, 2024).

و سپس برای فیلم پرندگان و بعد از آن ماری به این مقام شغلی بازگشت. زمانی که بویل و هیچکاک مشغول بررسی فیلمنامه بودند، بویل با ذغال به طراحی‌های سریع می‌پرداخت که اصطلاحاً آن‌ها را "خط خلی" می‌نامید، درحالی که خود کارگردان هم هزارچندگاهی برای تأکید بر ایده‌های معین چند طراحی دستی آماده می‌کرد. سکانس مدرسه با آن بنای شوم و اوج وحشیانه‌اش یکی از واضح‌ترین نمونه‌های استفاده هیچکاک از استوری بورد است. به درخواست لیدیا، ملانی به مدرسه بودگا پی می‌رود. او با استون مارتین خود بیرون مدرسه توقف کرده و درحالی که بچه‌های مدرسه با راهنمایی معلمشان آنی هی‌وورث در حال آواز خواندن هستند، ملانی بی صدا از آنی می‌خواهد که چند کلمه با او خصوصی صحبت کند. آنی نشان می‌دهد که چند دقیقه بعد خدمتش می‌رسد. بنابراین ملانی بیرون منتظر مانده و درحالی که روی نیمکت زمین بازی سیگار می‌کشد، کلاغ‌ها بی صدا بالای سازه‌های بازی جمع می‌شوند. بویل متعاقباً طرح خود را به هرولد میکلسن تحویل می‌داد، کسی که به‌عنوان طراح استوری بورد هیچکاک روی فیلم پرندگان و ماری کار کرد و براساس طرح‌های بویل، به طراحی استوری بورد نهایی با ریزترین جزئیات می‌پرداخت، حتی گاهی پیش از تأیید

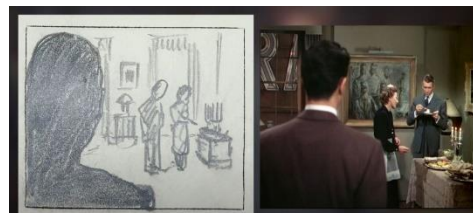
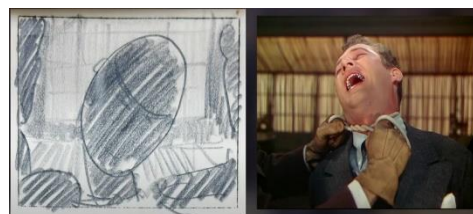


هیچکاک از خودش عناصری به کار اضافه می‌کرد. به این ترتیب برای سکانس‌ها چندین بار استوری بورد طراحی می‌شد، تا اینکه بالاخره محصول نهایی میکلسن مبنای فیلمبرداری قرار می‌گرفت (تصویر ۱۰: Laws, n.d).

تصویر ۱۰: استوری بوردهای فیلم پرندگان محصول سال ۱۹۶۳ اثر آلفرد هیچکاک

همکاری آلفرد هیچکاک و سالوادور دالی

فیلم طلسم‌شده محصول سال ۱۹۴۵ یکی دیگر از تکه‌های پازل گرافیک در سینمای هیچکاک است، فیلمی که به همکاری هنری آلفرد هیچکاک و سالوادور دالی هنرمند اسپانیایی شناخته می‌شود. چنین موضوعی بیشتر از لحاظ روانشناختی مورد بررسی قرار می‌گیرد؛ چراکه محتوای فیلم مستقیماً با اختلالات روانی در ارتباط است. با این حال، نقش اصول گرافیکی در سکانس مشهور خواب و خیال شخصیت جان



تصاویر ۸ و ۹: استوری بوردهای فیلم طناب محصول سال ۱۹۴۸ اثر آلفرد هیچکاک

برای فیلم پرندگان، هیچکاک به ایجاد استوری بورد با رابرت بویل پرداخت و آن‌ها با مرور فیلمنامه، جزئیات لحظه‌به‌لحظه هر وجه از تمامی صحنه‌ها را متصور شدند. بویل اولین بار در سال ۱۹۴۲ روی فیلم خرابکار در مقام دستیار مدیر هنری با هیچکاک کار کرده بود، مقامی که در سال ۱۹۴۳ برای فیلم سایه یک شک نیز عهده‌دار بود. در سال ۱۹۵۹ به‌عنوان طراح تولید برای فیلم شمال از شمال غربی فعالیت کرد

دوره چهارم، شماره ۱۳، زمستان ۱۴۰۳

خود فیلم. " در ادامه توضیح می‌دهد: "کیریکو، نقاش و هنرمند ایتالیایی نیز از همین ویژگی برخوردار است، می‌دونید، مثل سایه‌های طولانی، فواصل بی‌نهایت و خطوط موازی دارای پرسپکتیو؛ ولی دالی ایده‌های عجیبی داشت. او یک مجسمه می‌خواست پر از مورچه‌هایی که روی آن راه می‌رفتند که مثل یک صدف شکسته و از وسط نصف شود. و زیر آن، اینگرید برگمان، سرتاسر پوشیده از مورچه دیده شود! چنین چیزی ممکن نبود" (Springer, 2011).



تصاویر ۱۱ و ۱۲: حضور سالوادور دالی به همراه آلفرد هیچکاک در پشت صحنه فیلم طلسم‌شده محصول سال ۱۹۴۵

اینگرید برگمان به‌عنوان روانپزشکی که عاشق رئیس جدیدش دکتر آنتونی ادواردز می‌شود، در فیلم طلسم‌شده به ایفای نقش پرداخت. از بخت بد شخصیت عاشق‌پیشه برگمان، دکتر ادواردز خوشتیپ با بازی گرگوری پک، فردی مبتلا به فراموشی است که ممکن است یک قاتل باشد. برای اثبات بی‌گناهی‌اش، برگمان باید خواب‌وخیال‌هایش را مورد تحلیل قرار دهد (Carrigan, 2017: Paragraph 4).

سکانس مشهور خواب‌وخیال، بدین‌گونه آغاز می‌شود که گرگوری پک درحالی‌که روی تخت روانشناس دراز کشیده است، شروع به توصیف خیالاتش می‌کند: "نمی‌تونم بفهمم که اونجا چطور جاییه" سپس نمای حاضر محو شده و جای خود را به فضای تصویری دالی می‌دهد: چشم‌های معلق در فضا که به پرده‌های مصور تبدیل شده و به طرز وحشیانه‌ای توسط مردی با یک قیچی غول‌آسا تکه‌تکه می‌شوند؛ یک بازی بلک جک (ورق بازی) با کارت‌های خالی؛ مردانی بی‌چهره، صخره‌هایی با چهره (Ibid: Paragraph 6).



تصویر ۱۳: سکانس خواب و خیال فیلم طلسم‌شده

اگرچه در نهایت، ایده‌های اصلی دالی کوتاه شدند. ایده‌هایی که در ابتدا در قالب یک کلیپ طولانی ۲۰ دقیقه‌ای توسط این هنرمند عینیت یافتند؛ اما تقریباً سه دقیقه از آن در ویرایش نهایی باقی ماند. بعضی از

بالتین با بازی گرگوری پک بررسی می‌شود، سکانسی که با حضور پررنگ سالوادور دالی در پشت صحنه ساخت فیلم تکمیل شد؛ اگرچه شاید ارتباط مستقیمی میان سکانس رؤیا و طراحی گرافیک به معنای رایج آن مشهود نباشد؛ ولی قواعدی که دالی به‌عنوان یک نقاش سبک سوررئالیسم در طراحی این سکانس مد نظر قرار می‌دهد با قواعد گرافیکی مشترک است؛ چراکه پایه و اساس هنرهای تجسمی با یکدیگر اشتراکات زیادی دارند و گرافیک به‌نحوی جامع تمام این موارد را شامل می‌شود، بنابراین جایز است در کاوش و جست‌وجوی اثرات و حضور هنر گرافیک در سینمای آلفرد هیچکاک، نقطه همکاری پرآوازه این کارگردان سرشناس و سالوادور دالی به‌صورت مختصر مورد بررسی قرار بگیرد.

در سال ۱۹۴۵، اولین فیلم راجع به روانکاوی اکران شد: طلسم‌شده، اثر آلفرد هیچکاک. به این مناسبت، استاد تعلیق نه تنها به کندوکاو موضوعی فرویدی پرداخت؛ بلکه موجب به‌وجود آمدن یک همکاری مثال‌زدنی میان خود و سالوادور دالی هنرمند شد، کسی که سکانس خواب‌وخیال فیلم را طراحی کرد. طلسم‌شده، فیلمی به‌شدت روانشناسانه است؛ ولی در عین حال همانند بسیاری دیگر از آثار هیچکاک، جایگاه مهمی را به کار دوربین و زیبایی بصری اختصاص می‌دهد. گویا این دو در طول داستان رابطه‌ای تنظیم‌شده با یکدیگر دارند، به‌طوری‌که هرکدام به دیگری وابسته است. طلسم‌شده از آن دسته فیلم‌هایی است که در آن صحنه‌ها، حرکات دوربین و فیلمبرداری در جهتی به‌کار گرفته می‌شوند که بیننده مسیر داستان و روانشناسی شخصیت‌هایش را متوجه شود (Pronovost, 2018: Paragraph 1).

بی‌زاری هیچکاک از کلیشه در سکانس خواب‌وخیال طلسم‌شده کاملاً به نمایش درمی‌آید، سکانسی که عمده داستان فیلم را تشکیل می‌داد، درحالی‌که باقی کارگردان‌ها ترجیح می‌دادند تصویری مه‌آلود بسازند تا خواب را نشان دهند، هیچکاک به دنبال چیزی بود که مثل بیشتر رؤیاهای صادقانه ما شفاف و واضح باشد. او در راستای این هدف، به دالی مبلغ ۴ هزار دلار پرداخت کرد تا هسته مرکزی منحصر به فردی برای فیلم طراحی کند (Jonze, 2024).

به گفته تونی لی مورال، هیچکاک زیرک بود. او می‌دانست که دالی برای بازاریابی فیلم، نام بزرگی به حساب می‌آید و از آنجایی‌که دالی در تلاشی مذبوحانه برای رسیدن به هالیوود بود، این فرصت را غنیمت شمرد. وقتی که او برای کار روی فیلم طلسم‌شده استخدام شد، از قبل چند فیلم هنری با لوئیس بونوئل؛ از جمله یک سگ آندلسی و عصر طلایی ساخته بود و کمی بعد از آن کار روی مقصد (Destino) را آغاز کرد، یک انیمیشن کوتاه برای دیزنی که سرانجام در سال ۲۰۰۳ منتشر شد (تصاویر ۱۱ و ۱۲: Jonze, 2024). هیچکاک در یک مصاحبه در سال ۱۹۶۲ راجع به علت استخدام دالی این‌گونه توضیح می‌دهد: "من دالی را به‌خاطر لحن تند ساختار کارهایش می‌خواستم". هیچکاک به جای یک سکانس رویاگونه تیره‌وتار مرسوم در هالیوود، "قصد داشت تا خواب‌وخیال را در نهایت تندی و شفافیت بصری تداعی کند، تندتر از

تصاویر از همان ابتدا کنار گذاشته شدند؛ چراکه فیلمبرداری از آن‌ها تقریباً غیرممکن می‌بود؛ از جمله صحنه یک سالن رقص با پانزده پیانوی بزرگ که بالای سر رقصان آویخته شده‌اند. باقی ایده‌ها فیلمبرداری شدند؛ اما بعد از اینکه دالی و هیچکاک صحنه را رها کردند، برش خوردند؛ مثل لحظه‌ای که نقش برگمان به یک مجسمه گچی کلاسیک تغییر شکل می‌دهد (Ibid: Paragraph 10).

سکانس خواب‌وخیال با موسیقی دلهره‌آوری که بخشی جدانشدنی از آثار استاد تعلیق است، چندین چشم خیره با زمینه سیاه را به نمایش درمی‌آورد که دوربین روی آن‌ها زوم شده و تا جایی پیش می‌رود که چشم‌های براق به تصویری روی پرده قمارخانه تبدیل می‌شوند؛ گویا چشم‌ها به‌طرز ثابتی در ترکیبی مثلثی، افراد حاضر در قمارخانه را به محاصره گرفته‌اند. همچنان دوربین در حال زوم شدن است و سپس به مردی می‌رسد که به‌طرز وحشیانه‌ای با قیچی بزرگی شروع به بریدن پرده‌ها می‌کند؛ تماشای پاره شدن یکی از چشم‌های روی پرده احساسی ناخوشایند را به بیننده منتقل می‌کند که دقیقاً مقصود خواب‌وخیال وهم-انگیز و سوررئالی است که سالوادور دالی در ذهن داشت. چشم دیگری نمایان می‌شود که در داخل آن باقی حوادث غیرواقعی و خیال‌انگیز دنبال می‌شوند؛ مثل دختری اغواگر و شاداب که وارد قمارخانه شده و شروع به بوسیدن مردهای حاضر در قمارخانه می‌کند (تصویر ۱۳). در پشت سر دخترک، مرد قیچی به دست همچنان در حال سلاخی پرده‌هاست؛ اما در اینجا چیزی متفاوت به‌نظر می‌رسد. در پشت پرده‌های تیره و سیاه قمارخانه، سطحی سفید با طرح یک چشم دیگر خودنمایی می‌کند. تضاد تیرگی و روشنی نسبتاً اغراق‌آمیزی که در این خیال‌ها دیده می‌شود، از عناصری است که این سکانس را از کلیشه‌های محو و تاری که هیچکاک درصدد اجتناب از آن‌ها بود، تمایز می‌بخشد و به‌طرزی نوآورانه خواب‌های ما را تداعی می‌کند.

در ادامه سکانس، تصویری از دیدگاه شخصیت گرگوری پک دیده می‌شود که ورقی در دست دارد و روبه‌روی آن رقیبش با فاصله‌ای نسبتاً طولانی نشسته است؛ البته که این فاصله خیال‌انگیز سنخیتی با قوانین فیزیک ندارد و پیوسته در حال تغییر است. میان این دو نفر سایه‌هایی سیاه قرار دارند که پیوسته در حال جنب‌وجوش و حرکت هستند. همچنان دوربین به زوم شدن ادامه می‌دهد. در ادامه مردی عجیب-و غریب با ماسکی غیرعادی وارد می‌شود و نقطه توجه دوربین را به سمت خود جلب می‌کند.

منظره‌ای که در ادامه کادر دوربین را تصرف می‌کند، کاملاً یادآور نقاشی‌های خیال‌انگیز سالوادور دالی است؛ منظره‌ای کاملاً سوررئال که کلمات از وصف آن عاجزند، درست مثل نقاشی‌های دالی. چهره‌های آشفته، پرسپکتیو غیرمنطقی، آسمانی عجیب با ابرهای فانتزی، ساختمان‌هایی در حال فرو ریختن و ...

ترکیب‌بندی اثر، نگاه ما را به‌عنوان بیننده به سمت راست کادر؛ یعنی دودکش بلندی روی بام یک ساختمان جلب می‌کند. نکته جالبی که راجع به نورپردازی و بازی با سایه‌ها در این سکانس به چشم می‌آید، عدم هماهنگی و توازن آن‌ها است. در سمت راست کادر سایه‌ها به‌صورتی منظم و مرتب دیده می‌شوند، درحالی‌که در سمت چپ کادر سایه‌هایی آشفته و به‌هم‌ریخته به چشم می‌خورد. این بی‌نظمی احتمالاً با جنبه‌های روانشناختی داستان مثل آشفتگی ذهنی و بحران شخصیت گرگوری پک هم‌راستا است. مردی به لطافت یک پر از روی بام سقوط می‌کند و مردی که ماسک به چهره داشت از پشت دودکش نمایان شده و چرخ با شکلی غیرمعمول را از دستش رها می‌کند. چرخ روی سطح بام افتاده و دقیقاً در خط تماس سایه و نور می‌ایستد. منظره تغییر کرده و این بار نقطه‌ای که نگاه بیننده را به خود جلب می‌کند، سراسیمگی صافی در سمت چپ کادر است، جایی که پرنده یا بالی بزرگ در تعقیب بیمار آشفته است. در این منظره همچنان سبک ویژه دالی جلوه‌گری می‌کند.

این سکانس نسبتاً کوتاه و خیال‌انگیز محور اصلی این فیلم دو ساعته را تشکیل می‌دهد و به همین علت هیچکاک با تکیه بر زیرکی و درک هنری خود، سالوادور دالی را برای طراحی این سکانس در نظر گرفت. این موقعیت برای سالوادور دالی فرصتی بود تا اوج سوررئالیسم را به‌هالیوود تزریق کند. همچنین فرصتی نوآورانه برای هیچکاک بود تا با تکیه بر ذهن خلاق دالی، نگاهی متفاوت را از خواب‌وخیال به هالیوود تقدیم کند.

جمع‌بندی

بی‌شک نقش حیاتی طراحی گرافیک در سینما بدیهی است؛ چراکه هردو از پیشینه مشترکی در فرم‌های هنری کلاسیک برخوردارند که تسلط بر آن‌ها مستلزم بهره‌مندی از دانش ارتباطات بصری است. فیلم‌سازی با تکیه بر قواعد گرافیک، امری است که بسیاری از فیلم‌سازان با الهام از طراحان و نقاشان بزرگ از آن بهره‌مند گشته‌اند. آلفرد هیچکاک کسی بود که پیش از مرحله فیلمبرداری، تمام عناصر و تکنیک‌های سکانس پیش‌رو را مدنظر داشت. پیشبرد پژوهش حاضر، حضور گرافیک در آثار هیچکاک را در زمینه‌های پوستر، تیتراژ آغازین، استوری بورد و جلوه‌های ویژه، با تکیه بر چند نمونه شناخته شده، برای محقق آشکار ساخت.

گرافیک در آثار هیچکاک از منظر طراحی پوستر مورد بررسی قرار گرفت. در ادامه، طراحی تیتراژ آغازین در آماده‌سازی مخاطب برای به آغوش کشیدن حس‌وحال فیلم، پیش از آغاز روند اصلی فیلم، یکی دیگر از موارد گرافیکی در سینما تلقی می‌شد که اهمیتش برای هیچکاک پوشیده نبود. طراحی استوری بورد، مورد بعدی است که در آثار هیچکاک جزو موارد اصلی در مراحل تولید تلقی می‌شد؛ چراکه هیچکاک آثار خود را بر پایه پیش‌مصورسازی آماده می‌کرد.

در میان همکاری‌های هنری متعدد هیچکاک، موردی مثال زده شد تا ذهنیت شفاف‌تری از هدف پژوهش در اختیار ما قرار داده شود. سالوادور دالی، نقاش اسپانیایی مشهور، کسی بود که با حضور در پشت صحنه فیلم طلسم‌شده، ژانر سوررئال در سینمای هیچکاک را به درجات والایی رساند.

به‌طور کلی، گرافیک بخشی جدانشدنی از سینماست و آثار آلفرد هیچکاک، از مصادیق بارز این ادعا هستند که در تاریخ سینما به‌واسطه این مکمل هنری ماندگار گشتند.

منابع

- صداقت، امیر. (۱۴۰۳)، بررسی نقش علوم شناختی در طراحی پوستر فیلم (مطالعه موردی پوسترهای سائول بس ۱). ششمین کنفرانس بین‌المللی و هفتمین کنفرانس ملی عمران، معماری، هنر و طراحی شهری. برگرفته از <https://civilica.com/doc/2042882>
- صادقی، فاطمه. (۱۴۰۳)، تأثیر رنگ‌ها در طراحی گرافیک و ارتباطات بصری، سومین کنفرانس ملی تازه‌های روانشناسی تکاملی و تربیتی، بندر عباس. برگرفته از <https://civilica.com/doc/2126885>
- نادری، سیده سرو، صادق‌زاده، عین‌الدین و شاپوریان، فریبا. (۱۳۹۸)، تأثیر هنر مینیمال بر طراحی پوستر در ایران، فصلنامه هنر و تمدن شرق سال هفتم. برگرفته از <https://doi.org/10.22034/jaco.2020.199601.1115>
- صادقی، حسین. (۱۴۰۲)، گرافیک کامپیوتر از گذشته تا به حال، هفدهمین کنفرانس ملی پژوهش‌های کاربردی در علوم برق، کامپیوتر و مهندسی پزشکی، شیروان. برگرفته از <https://civilica.com/doc/1899843>
- مشکل‌گشا، مریم و احسنت، ستاره. (۱۴۰۰)، تحلیل تأثیر هنر مینیمال بر طراحی پوسترهای سینمایی درام و نقش آن در تقویت اثرگذاری بر مخاطب، ششمین کنفرانس بین‌المللی پژوهش در علوم و مهندسی و سومین کنگره بین‌المللی عمران، معماری و شهرسازی آسیا <https://civilica.com/doc/1408365/>

Holifield, K. B. (2016). Graphic design and the cinema: An application of graphic design to the art of filmmaking (Honors thesis). University of Southern Mississippi. Retrieved from https://aquila.usm.edu/honors_theses/403/

Driscoll, P. A. (2014). "The Hitchcock touch": Visual techniques in the work of Alfred Hitchcock. International Research Journal, 1(1). Retrieved from <https://scholarworks.bgsu.edu/irj/vol1/iss1/4/>

Granbacka, V. (2016). How is horror illustrated in movie posters (Bachelor's thesis). Online Media Art Direction, Film & Television. Retrieved from

<https://theseus.fi/bitstream/handle/10024/114350/How%20Is%20Horror%20Illustrated%20In%20Movie%20Posters%20Viktor%20Granbacka.pdf>

Jung, S. (2017). The visual peak: Saul Bass as Hitchcock's 'pictorial consultant'. ResearchGate. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/320525290_The_Visual_Peak_Saul_Bass_as_Hitchcock's_Pictorial_Consultant

Horak, J.-C. (2014). Saul Bass: Anatomy of film design. University Press of Kentucky.

منابع اینترنتی

Pronovost, V. (2018, June 3). Narrative and visual connections in Hitchcock's Spellbound. The Wonderful World of Cinema. Retrieved from <https://thewonderfulworldofcinema.wordpress.com/>

Jonze, T. (2024, March 26). 'Dalí's were unfilmable': The astonishing story of Hitchcock's lost storyboards – found in a bric-a-brac sale. The Guardian. Retrieved from <https://www.theguardian.com/>

Springer, M. (2011, July 5). Alfred Hitchcock recalls working with Salvador Dali on Spellbound. Open Culture. Retrieved from <https://www.openculture.com/>

Carrigan, M. (2017, July 13). When Salvador Dalí and Alfred Hitchcock brought surrealism to Hollywood. Artsy. Retrieved from <https://www.artsy.net/>

Angelone, S. (2021, March 18). Storyboardgraphy. University of Zurich. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/350331944_Storyboardgraphy

Myers, S. (2010, November 12). Hitchcock's storyboards from 13 classic films. Go Into The Story. Retrieved from <https://gointothestory.blcklst.com/>

Hermanns, G. (2023, December 1). Alfred Hitchcock storyboards interview: Author Tony Lee Moral on director's long-standing legacy. Screen Rant. Retrieved from <https://screenrant.com/>

BritannicaAuctions. (2024, May 3). Unraveling Alfred Hitchcock's Rope: Never-before-seen storyboards and diagrams at auction. Retrieved from <https://britannicauctions.com/>

Laws, C. (n.d.). The Birds (1963): Storyboarding the scene at the schoolhouse. Culturedram. Retrieved from <https://culturedram.com/>

Bass, S. (n.d.). Advice to design students [Video]. Archieboston – YouTube. Retrieved from https://www.youtube.com/watch?v=S7l0mlzx_I

Bass, S. (n.d.). Saul Bass on storyboarding Alfred Hitchcock's Psycho (1960) [Video]. Cinematographers on Cinematography – YouTube. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=LP7DACH8yU0>

Exploring Graphic Design in Hitchcock's Cinema

Abstract

Graphic design in cinema has been explored from many angles by scholars and is clearly reflected in the work of numerous filmmakers. This article focuses on the role of graphic design in shaping the cinematic style of Alfred Hitchcock. Evidence suggests that his experience in graphic design had a significant impact on the way he approached filmmaking. Although the visual aesthetics and symbolism in Hitchcock's films have been widely analyzed, there has been relatively little research dedicated specifically to the influence of graphic design in his work. By examining key themes and artistic collaborations, this study aims to offer a fresh perspective on how graphic design contributed to the visual storytelling in Hitchcock's cinema.

Keywords: Graphic Design, Cinema, Alfred Hitchcock.