

Андреа Буэн, графический дизайнер, свободный исследователь.

В этой статье мы отправимся в редакторский мир Пьера Фошо — культовой фигуры французского книгоиздания. Приведенный здесь список послужит прикладным путеводителем по его творческому процессу. Цель этого текста — не разработка модели для дизайна «по образцу»; в центре внимания — методология Фошо и его подход к созданию книги. Мы хотим расшифровать его динамичные и развивающиеся системы, не забывая при этом, что его практика жидкется на удержании равновесия между содержанием, его графическим выражением и пониманием читателем редакторских намерений. Именно в этой эквилибристике Пьер Фошо преуспел с 1942 по 1999 год.

Пьер Фошо стал знаковой фигурой в истории книгоиздания, но вместе с тем он был урбанистом и архитектором (четверть его работ посвящена строительному искусству). Хотя мы сосредоточимся на его работе типографа и дизайнера книги, важно подчеркнуть, что и другие интересы, несомненно, оказали значительное влияние на его работу и видение мира.

Видеть книгу целиком и во всех ее аспектах: визуальном, тактильном, обонятельном. От корешка до волокон, включая шрифт, чернила и отделку… Учитывать материальное измерение и вписанность книги в определенный формат.

Изучать способы и методы печати и отделки, иметь в виду всю палитру возможностей, чтобы при необходимости подобрать адекватное решение для каждого произведения [3]

Читать и погружаться в тот материал, который предстоит обработать. Для единства формы и содержания необходимо подходить к тексту как читатель. Акт создания книги — это операция преобразования, она отталкивается от рукописного [печатного содержания (которое само по себе имеет присущую ему форму), чтобы перенести его в форму новую, наиболее подходящую для его передачи и восприятия [4].

Заголовок статьи (на русском) набран шрифтом *Taler*. Дизайнер: Денис Серебряков. Serebryakov TF, 2021.

Заголовок статьи (на французском) набран шрифтом *Raim*. Дизайнер: Валерио Монополи. Lift Type, 2024.

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

2 Любознательность Пьера Фошо привела его к увлечению различными художественными и интеллектуальными движениями, такими как кубизм, дадаизм и Баухаус, а также такими дисциплинами, как архитектура, современная типографика и искусство коллажа. Это оказало сильное воздействие на его практику и помогло ему сформировать собственную эстетику.

3 Во время своих прогулок Пьер Фошо внимательно изучал найденные обрывки бумаги, поврежденные плакаты, кусочки ткани и различные предметы быта. Иногда он собирал эти скромные образцы со следами времени и хранил в своей студии, чтобы черпать из них неожиданные текстуры, цвета и формы — драгоценный источник вдохновения.

4 В этом смысле Пьер Фошо занял позицию интерпретатора: он сосредоточил все свое внимание на значении, сути текстового материала, чтобы найти наилучший способ передать его.

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Применять аналитические методы для изучения произведений прошлого и не стесняться заимствовать применяемые там инструменты: их эффективность только выиграет при переносе в другие области и медиа, для которых они изначально не предназначались [1].

Овладеть правилами ремесла в надежде уменьшить их влияние, а затем и вовсе их преступить и увидеть, как размываются их границы.

Оставаться открытым миру; черпать вдохновение в самых разных областях (изобразительное искусство, фотография, архитектура и т. д.). Такой подход может стать концептуальной основой, поскольку эти отклонения являются бесценным источником творческой стимуляции [2].

Иметь в виду всю палитру возможностей, чтобы при необходимости подобрать адекватное решение для каждого произведения [3]

Изучать способы и методы печати и отделки, иметь в виду всю палитру возможностей, чтобы при необходимости подобрать адекватное решение для каждого произведения [3]

Читать и погружаться в тот материал, который предстоит обработать. Для единства формы и содержания необходимо подходить к тексту как читатель. Акт создания книги — это операция преобразования, она отталкивается от рукописного [печатного содержания (которое само по себе имеет присущую ему форму), чтобы перенести его в форму новую, наиболее подходящую для его передачи и восприятия [4].

Заголовок статьи (на русском) набран шрифтом *Taler*. Дизайнер: Денис Серебряков. Serebryakov TF, 2021.

Заголовок статьи (на французском) набран шрифтом *Raim*. Дизайнер: Валерио Монополи. Lift Type, 2024.

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

2 Любознательность Пьера Фошо привела его к увлечению различными художественными и интеллектуальными движениями, такими как кубизм, дадаизм и Баухаус, а также такими дисциплинами, как архитектура, современная типографика и искусство коллажа. Это оказало сильное воздействие на его практику и помогло ему сформировать собственную эстетику.

3 Во время своих прогулок Пьер Фошо внимательно изучал найденные обрывки бумаги, поврежденные плакаты, кусочки ткани и различные предметы быта. Иногда он собирал эти скромные образцы со следами времени и хранил в своей студии, чтобы черпать из них неожиданные текстуры, цвета и формы — драгоценный источник вдохновения.

4 В этом смысле Пьер Фошо занял позицию интерпретатора: он сосредоточил все свое внимание на значении, сути текстового материала, чтобы найти наилучший способ передать его.

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Пьер Фашо, 1963. Визуальная игра с пропорциями и ритмом

Помнить о требовани к удобочитаемости набора, работая над пропорциями страницы и выбором шрифта [5]. Этот выбор воплощает символические соотношения автора, смысла текста, периода, в который он был написан и т. д.

Очертить границы типографической игры, чтобы шрифты доносили текст, не посягая на его читабельность. Цель состоит не в том, чтобы исключить читателя, а, напротив, познакомить его с неожиданными формами верстки. Необходимо отойти от условностей, не забывая при этом о привычных для читателя формах.

Пьер Фашо, 1963. Типографическая игра с ритмом

Документировать текст: добиваться создания связи между текстовым содержанием и символической иконографией. Для этого необходимо дать волю воображению, используя самые разные визуальные источники: гравюры и факсимиле старинных документов, газетные статьи, фрагменты других произведений, фотографии или даже элементы типографики в качестве изображений.

Найти иконографический принцип и визуальный ритм: уверенно обращаться с материалом и трансформировать его (с помощью выборки, кадрирования, масштабирования, вертикальной симметрии, увеличения, коллажа, монтажа, необычных визуальных ассоциаций…) с целью добавить воздуха, движения и визуальных метонимий, в которых каждый графический элемент отсылает к более широкому смыслу [6].

Подобрать формат: страницу можно рассматривать как изображение с белыми и черными пятнами, серой массой типографики и модульной сеткой. Эти элементы взаимосвязаны с размерами страницы и должны быть приняты во внимание при организации ее пространства.

Обращать пристальное внимание на различные элементы паратекста [7], которые раскрывают структуру — можно даже сказать, архитектуру — книги. Это пространства, в которые можно вложить новые ключи к прочтению. Они играют решающую роль в издательской подаче и интерпретации текста.

Создавать модульные сетки, они должны быть гибкими и позволять совершать преобразования и адаптации, необходимые для естественного развития содержания: они поддержат его ритм и связность.

5 В 111 книгах Клуба французской литературы (из 255, разработанных Пьером Фошо), использовалось 22 различных шрифта; размер шрифта менялся в 32 различных макетах, в то время как формат страницы поменялся только один раз. Это подчеркивает особое внимание, которое он уделял каждой книге.

8 У Пьера Фошо были свои излюбленные шрифты: *Anglaise, Basherville, Bodoni, Garamond, Plantin* и некоторые другие. При этом он без колебаний использовал шрифты, которыми пренебрегали или которые мало использовались в издательском деле — например, *Cheltenham, Egyptienne, Futura, Gloucester gras, Normande, Rockwell и Ronaldson*.

9 Эту способность ему привил Робер Бонфис в Эколь Этьен, познакомив его с настоящей творческой «гимнастикой», которая развивает желание и способность создавать вариации, постоянно исследовать новые формы.

10 Эти поиски иногда побуждали Пьера Фошо использовать своеобразные методы, такие как посещение символически нагруженных мест или объектов, непосредственно связанных с темой, чтобы погрузить своих соавторов в самую вселенную проекта.