С.Р. НИКОЛАЕВ

Профессор кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» Московского политехнического университета
e-mail: s.nickolaev@gmail.com

S.R. NIKOLAEV

Professor of the Department of Artistic and Technical Design of Printed Products, Moscow Polytechnic University
e-mail: s.nickolaev@gmail.com

DOI: 10.37485/1997-4663_2024_1_2_261_277

ИНФОРМАЦИЯ К РАЗМЫШЛЕНИЮ: ИЛЛЮСТРИРОВАННЫЕ СЦЕНАРИИ НА ОСНОВЕ КИНОФИЛЬМА В СТУДЕНЧЕСКИХ ПРОЕКТАХ

INFORMATION FOR REFLECTION: ILLUSTRATED SCRIPTS BASED ON THE FEATURE FILM IN STUDENT PROJECTS

В статье рассматривается процесс учебной работы над авторскими изданиями с элементами дополненной реальности: реализация проектного задания, связанного с конструированием иллюстрированных сценариев, составленных по мотивам эпизодов многосерийного художественного фильма. Книжные формы печатных версий иллюстрированных сценариев стали, в свою очередь, основой для выполнения студентами параллельного проектного предложения, связанного с разработкой серии анимированных плакатов.

The article discusses the process of educational work on author's editions with elements of augmented reality: the implementation of a project task related to the design of illustrated scripts based on episodes of a multi-part feature film. The book forms of printed versions of the illustrated scripts became, in turn, the basis for students to carry out a parallel project proposal related to the development of a series of animated posters.

Ключевые слова: фильм, эпизод, кинематографическое действие, иллюстрированный сценарий, авторское издание, книжная форма, дополненная реальность, цифровой объект, анимированный плакат, видеопрезентация.
Keywords: film, episode, cinematic action, illustrated script, author's edition, book form, augmented reality, digital object, animated poster, video presentation.

Проект, первоначально названный «Кто есть кто?», а затем уже в процессе реализации получивший название «Информация к размышлению» (оба варианта — из текста романа Юлиана Семёнова), включает в себя авторские работы, выполненные студентами 5 курса Института графики и искусства книги имени В.А. Фаворского на кафедре «Художественно-техническое оформление печатной продукции» весной 2022 года, в рамках итогового задания по дисциплине «Композиционное проектирование».

Студенты должны были показать свое профессиональное мастерство, позволяющее создавать графические и типографические образы в процессе построения структуры и организации пространства специфической книжной формы — иллюстрированного сценария одного из эпизодов многосерийного художественного телефильма «Семнадцать мгновений весны».

Основной итог проектной работы — печатная версия такого сценария, включающая элементы дополненной реальности.

«Скрытая», дополняющая основное содержание издания информация не только существенно расширила информационное пространство, но получила еще и важные полномочия активного «посредника», ответственного за эффективную связь традиционной книжной формы с кинематографическим действием.

Работа над печатной версией сценария стала также этапом подготовки к выполнению параллельного проектного задания: по мотивам сложившегося иллюстрированного сценария студенты разработали серию анимированных плакатов, связанных как с избранным эпизодом, так и с фильмом в целом.

Размышления о целевой аудитории позволили предположить, что появление подобного сценария и ряда анимированных плакатов — вполне реальная возможность познакомить с фильмом именно молодое поколение зрителей, поэтому выбор яркого, современного визу-

ально-пластического языка для реализации проектных идей приветствовался, но ровно настолько современного, чтобы и у людей старших поколений, смотревших в 1973 году премьеру фильма, не появилось бы ощущение полного несогласия с обликом издания.

У всех студентов-графиков, завершающих на кафедре ХТОПП обучение по программе дисциплины «Композиционное проектирование», есть немалый опыт конструирования разных видов изданий со сложной иерархией текстовых и изобразительных материалов — опыт проектирования сложноструктурной книги. Задание, связанное с конструированием именно авторского проекта сложноструктурной книги, студенты получают в итоговом, 10 семестре: это разработка концепции, дизайн-проекта и постраничного макета издания, при сопутствующей активной составительской работе, необходимой для реализации индивидуального, авторского замысла в рамках предложенной общей темы проекта.

Работа над авторским проектом проводится параллельно по нескольким выделенным направлениям, что требует достаточного времени, причем не только на формирование дизайн-концепции, подготовку текстового и иллюстрационного материала и на макетирование издания, но и на разработку развернутой презентации итогового результата.

Для успешной реализации всех задач, связанных с проектированием авторского сложноструктурного издания, двух академических часов в неделю, предусмотренных учебным планом в связи с практической работой по дисциплине «Композиционное проектирование», явно недостаточно. Обычно данная проблема решалась объединением часов двух родственных профилирующих дисциплин — «Композиционное проектирование» и «Композиция печатных и электронных изданий»: ведущий преподаватель мог распорядиться общим ресурсом учебного времени, определяя и выделяя разные учебные задачи внутри одного проектного предложения.

Но весной 2022 года пришлось столкнуться с тем, что в распоряжении оказалось лишь малое количество времени, выделенное в рамках преподавания дисциплины «Композиционное проектирование». При этом студенты параллельно были заняты интенсивной работой над сложноструктурными изданиями в связи с заданиями коллег по дисциплине «Композиция печатных и электронных изданий».

Не хотелось перегружать студентов еще одним сложным и объемным заданием-дублером, но и упрощать установленное программой

дисциплины проектное задание, полностью отказываясь от работы с книжной формой, также не хотелось.

Было принято следующее решение: не менять состав проектного задания, обозначенного программой (и даже немного расширить его добавлением некоторых позиций), но предложить такую компактную форму реализации учебного проекта, которая позволила бы студентам выполнить работу в отведенное им время.

Так появилось предложение поработать над иллюстрированными сценариями эпизодов художественного фильма.

Нужно сказать, что у небольшой группы студентов, с которой пришлось взаимодействовать (и с которой работал уже пятый год), был опыт проектирования иллюстрированных сценариев, но только сценариев театральных постановок — опыт работы над проектом «Воображаемый разговор», которым мы занимались на 3 курсе. Подготовили необходимый материал и разработали дизайн-концепции осенью 2019 года, а к практической реализации приступили уже весной 2020 года (в формате дистанционного общения из-за карантинных ограничений).

Впервые идея проекта с таким названием появилась еще в 2011 году.

В основе — короткий текст произведения А.С. Пушкина «Воображаемый разговор с Александром I», написанный в черновой тетради поэта в декабре 1824 года, во время ссылки в Михайловское. Эта была очередная новая ссылка (после южной ссылки в Одессу), уже без права выезда, которую А.С. Пушкин считал крайне несправедливой и всячески пытался из нее вырваться (даже рассматривался вариант тайного отъезда за границу).

К теме этого проекта возвращались затем многократно и каждый раз старались найти новые концептуальные решения, причем дважды (в 2018 году, затем — в 2020 году) студенты получили свободу в выборе текста: мы оставили только название — «Воображаемый разговор», так как оно хорошо соответствовало содержанию и задачам проектного предложения, но текстом А.С. Пушкина уже не пользовались.

А вот весной 2022 года снова обратились к тексту великого поэта. Параллельно с участием в проектной работе студентов над сценариями по мотивам фильма — «Информация к размышлению» — взаимодействовал с другой группой художников-графиков 5 курса, выбравших для специализации и последующей защиты выпускных квалификационных работ кафедру «Иллюстрация и эстамп». Этот проект получил новое на-

звание — «Саранча». Во время отбывания ссылки в Одессе, в мае 1824 года, А.С. Пушкин вынужденно выполнил «особое поручение» (как штатный коллежский секретарь) — выехал на место борьбы с саранчой, уничтожавшей в то время посевы в Херсонской губернии. Был очень недоволен, так как считал эту обязанность унижающей достоинство поэта. Есть версии (на основе воспоминаний современников А.С. Пушкина), что написанный поэтом после поездки «на саранчу» краткий и ироничный «поэтический отчет» (переданный будто бы вместо донесения о служебной командировке графу М.С. Воронцову) вызвал сильное раздражение и даже гнев начальства, что стало одной из причин высылки в Михайловское.

Вся история работы над проектным заданием под общим названием «Воображаемый разговор» очень объемная и, возможно, заслуживает отдельного детального рассмотрения — подробного обзора уже в другой статье. Но кратко обозначу и здесь ключевые моменты этого проектного задания, так как оно прямо связано с работой над иллюстрированным сценарием эпизода художественного фильма.

Текст А.С. Пушкина «Воображаемый разговор с Александром I» можно с уверенностью назвать почти готовым сценарием пьесы, в которой взаимодействуют два главных героя — царь и поэт, два Александра. Есть и другие персонажи, незримо присутствующие: собеседники упоминают их в коротком воображаемом диалоге.

Первый шаг, который предложил сделать студентам, — «доработать» текст, окончательно превратив его в сценарий спектакля. Чтобы конкретизировать работу дизайнера, мы договорились, что она будет «заказная»: предположили, что режиссер одного из реально действующих театров решил поставить спектакль по мотивам текста А.С. Пушкина «Воображаемый разговор с Александром I», и ему нужен сценарий пьесы, соответствующий его представлению о будущей постановке. Театры — разные, много вариантов для выбора: поэтому студенты должны были сначала самостоятельно определить жанр театральной постановки. Например, монодрама, что вполне естественно в данном случае; или — трагикомедия, а возможно — фарс; или, как варианты, — даже мюзикл и кукольный спектакль (были самые неожиданные идеи, затем реализованные). Популярный и универсальный выбор подходящего театра — различные действующие экспериментальные театры-студии или театры-лаборатории.

Следующий шаг — более сложный: студенты на время становились на место режиссера выбранного театра. Этот шаг стал действительно

воображаемым, в самом прямом смысле слова, так как мы не планировали заниматься реальной режиссурой спектакля и его сценографией. Нужно было на концептуальном уровне представить замысел режиссера и рассказать, что должно происходить на сцене (написать об этом, и чем детальнее, тем лучше).

А вот третий шаг — уже основной, прямо по специальности.

Мы договорились смоделировать такую ситуацию: режиссер театра хочет организовать перед премьерой спектакля закрытый показ того, что получилось, и приглашает на просмотр ограниченный круг зрителей. Для этого ему нужен художник-дизайнер, который подготовит соответствующий пригласительный комплект, состоящий из иллюстрированного сценария спектакля, театрального плаката и пригласительного билета. Такой комплект должен не только образно, ярко и точно представить театральную постановку, но и побудить принять приглашение: одним словом, максимально заинтересовать. Перед началом работы над заказом художник получает возможность посетить одну из финальных репетиций, но иллюстрирует затем сценарий пьесы не буквальным воспроизведением фрагментов увиденного спектакля: он должен своими изобразительными средствами — созданными графическими и типографическими образами — интерпретировать происходящее на сцене.

Студенты, весной 2022 года принявшие участие в проекте «Информация к размышлению», ранее, весной 2020 года, успешно справились с театральным проектом «Воображаемый разговор». Текст для сценария каждый из участников выбрал тогда самостоятельно: мы не стали ограничиваться текстом А.С. Пушкина.

Одна из работ называется «Чувствовать сейчас»: это иллюстрированный сценарий по мотивам пьесы Евгения Гришковца «Одновременно».

Дизайнер и составитель — Софья Степанычева (3 курс, 2020).

Содержание пьесы раскрывает отношение ее автора к самым простым, но важным вещам, которые нас окружают. Чтобы увидеть их и почувствовать, нужно постараться замедлить стремительный «бег» жизни, остановиться хотя бы на мгновение. Название издания «Чувствовать сейчас» отражает суть диалога, выстраиваемого Евгением Гришковцом с читателями пьесы и со зрителями спектакля. Автор пьесы (он же режиссер и актер сценического действия) показывает, как человек живет и чувствует: сам того не замечая, чувствует все и сразу, одновременно; думает о многом, временами не осознавая всей сложности развития событий.

Дизайнер проекта создает выделенное пространство театральной сцены в общем пространстве книги: в самом начале издания линиями обозначен ринг, в который на сцене заходит автор пьесы и актер и в котором на протяжении двух часов он беседует со зрителями. Пространство ринга «пульсирует» на разворотах страниц, «живет», постоянно изменяясь, образуя разные формы и образы. В издании, кроме текста пьесы, присутствуют комментарии дизайнера, вступающего в диалог с автором и читателем. Эти тексты, выделенные оранжевым цветом, взаимодействуют с основным содержанием: свободно «плавают», подключаясь и комментируя избранные мысли автора. Иногда они начинают выполнять функцию иллюстраций. Многочисленные вставки в основное содержание издания, напечатанные на цветной бумаге (разного формата и размера, усложненной конструкции), помогают читателю лучше понять и почувствовать определенные моменты повествования. Иллюстрации прямо или косвенно связаны с текстом: они дополняют друг друга, выстраиваясь в смысловые ряды, и вызывают у читателя ассоциации с событиями, произвольно всплывающими в памяти. Дизайнер, иллюстрируя графикой линий и фотографиями сценарий пьесы, старается максимально погрузить читателя в мир размышлений Евгения Гришковца.

В презентационном ролике Софьи Степанычевой избранные фрагменты моноспектакля с участием Евгения Гришковца представляют визуальную и музыкальную атмосферу реального театрального действия на фоне развернутой демонстрации элементов конструкции иллюстрированного сценария этого же действия, что позволяет зрителю за короткое время (всего за полторы минуты) глубже проникнуть в литературно-содержательную и пластическую идею замысла режиссера. Художник-дизайнер здесь — полноправный соавтор режиссера, представляющий его замысел своими средствами: не только в форме печатного издания, но и в форме короткого презентационного кино, которое по режиссуре существенно сложнее, чем, например, видеоряд традиционного трейлера, смонтированный из «нарезки» остросюжетных сцен.

Часто видеоролик, представляющий уже состоявшуюся работу дизайнера над книжной формой, становится не просто беспристрастным путеводителем по конструкции, структуре и отдельным элементам оформления издания (хотя, конечно, это основная его функция), но и полноценным коротким фильмом, в котором демонстрируется как итоговый результат конструирования книги, так и сам процесс. Книга в таком кино

не только детально, объективно и выигрышно рекламируется ее создателем как вещь и сложный инструмент: она постепенно собирается из материала, о котором должна рассказать читателю и который превращается в естественную среду ее «обитания». Книга еще раз заново выстраивается — в ускоренном темпе снова «рождается». Зрителя не просто снабжают добротно сделанным анимированным руководством пользователя — его частично погружают в атмосферу содержания книги, и это погружение существенно усиливается соответствующим музыкальным сопровождением, роль которого велика и не ограничивается только задачей создания нейтрального ритмизированного звукового фона. Интересно, что подготовка видеопрезентации на завершающей стадии конструирования издания, при наличии уже сложившегося макета и внешнего оформления, помогает выявить ошибки, не замеченные ранее во время промежуточных просмотров целого и деталей, и это многократно проверено практикой.

Именно работа над видеопрезентациями (а такая практика на кафедре ХТОПП — постоянная и обязательная на всех этапах обучения) привела к мысли заняться со студентами проектированием иллюстрированных сценариев уже созданных художественных фильмов (в перспективе — и документальных: некоторые наработки уже есть).

Вернемся теперь к учебному проекту «Информация к размышлению» и рассмотрим подробно процесс и результат работы над иллюстрированными сценариями избранных эпизодов многосерийного художественного телефильма «Семнадцать мгновений весны».

Несколько необычное (точнее, непривычное) проектное предложение сомнений и возражений у студентов не вызвало: уже имелся опыт работы над сценариями театральных постановок. А возможность сделать что-то подобное, но уже на основе реального кинофильма, даже заинтересовала.

Но некоторые дискуссии возникли после предложенных вариантов, связанных с выбором художественного фильма.

Сразу договорились, что выбираем какой-то хорошо известный фильм времен СССР, созданный по мотивам также хорошо известного литературного произведения, положенного в основу сценария (специально написанные для фильмов сценарии не исключали, но предпочтение отдавалось тем из них, которые можно читать как самостоятельные литературные произведения).

Предложил два варианта.

Первый — фильм в жанре сатирической комедии «Добро пожаловать, или Посторонним вход воспрещен»: 1964 год, дипломная работа режиссера Элема Климова по сценарию Семёна Лунгина и Ильи Нусинова.

Второй — любимый многими фильм «Белое солнце пустыни»: 1969 год, режиссер — Владимир Мотыль, авторы сценария — Валентин Ежов и Рустам Ибрагимбеков (а также Марк Захаров, написавший текст писем красноармейца Сухова).

Фильм выбирали в первой половине февраля 2022 года, специально выделив для этого пару занятий. Склонялся ко второму варианту, в котором текст сценария — это хорошо написанный приключенческий роман с довольно сложным пространственно-временным устройством, а получившийся фильм можно, мне кажется, назвать мастерски поставленным киноспектаклем: с тщательно выверенными картинами происходящих событий и минимально необходимыми декорациями, точно расставленными в ограниченном пространстве места действия.

Были и встречные предложения студентов, отклоненные по ряду соображений.

Во время очередного обсуждения, когда нужно было сделать окончательный выбор и на чем-то остановиться, заметил в разговоре, что фильм может быть любым, и не обязательно искать какой-то особенный: вот, например, хороший фильм — «Семнадцать мгновений весны», он также вполне нам подходит. И как-то сразу единодушно решили, что именно с этим телевизионным фильмом мы и будем работать.

Далее каждый из четырех участников проекта познакомился с полным текстом романом Юлиана Семёнова, а затем уже определил свой эпизод фильма (причем фильм, как оказалось, студенты хорошо знали: смотрели и неплохо разбирались в последовательности развития событий).

Избранные студентами фрагменты фильма представляли внешнее и скрытое противостояние действующих лиц, отраженное в их мыслях и диалогах, поэтому первоначально решили назвать наш проект так, как называется первая глава романа: «Кто есть кто?».

Позже это название изменили, также использовав один из повторяющихся в романе рубрикационных заголовков, и проект в итоге стал называться «Информация к размышлению».

Расскажу подробнее о двух сложившихся работах.

Первая — работа Софьи Степанычевой, представляющая сценарий эпизода десятой серии фильма «Семнадцать мгновений весны». Это

события 13 марта 1945 года, по хронологии романа, в центре которого — история с отпечатками пальцев Штирлица на ручке чемодана с рацией.

Экстремально вытянутый по вертикали формат издания (100 х 230 мм) позволил дизайнеру проекта собрать текст многочисленных коротких диалогов, разделенных ремарками автора романа (описаниями событий, мыслей, воспоминаний и эмоций действующих лиц), в две узкие ленты набора, расположенные на страницах разворота и разделенные размещенным в зоне корешковых полей вертикальным «хронометром» — группами крупно набранных цифр, представляющих день, месяц и год происходящего (эти цифры в двух основных разделах — красного цвета), а также время начала каждой картины действия, в часах и минутах (здесь цвет — черный). Соединение страниц сценария в блок — пружинное: квадратные отверстия для установки пружины, ее форма и цвет дополнительно усиливают картину ритма постоянно присутствующей в середине разворота вертикали из цифр, которая является еще и основной частью навигационных элементов — выполняет функцию колонтитула, обозначая соответствующий раздел. Правые страницы разворотов — «градуированные»: в зоне бокового обреза нанесены тонкие риски шкалы, над которой — колонцифра. Такая «градуировка» — не столько функциональный, сколько образный элемент оформления, появившийся в поддержку центральному «хронометру», собирательный образ разных мотивов: это и реальная градуировка стеклянных цилиндров медицинских инструментов, используемых во время пыток в подвалах гестапо; и шкала «термометра», фиксирующего «температуру» напряжения событий; возможно, шкала виртуального «мерного стакана», дозирующего информацию, которой обмениваются действующие лица; в целом — это образ универсального инструмента для учета и контроля «мгновений», определяющих исход показанных в фильме противостояний.

Два контрастных цвета, активно задействованные в проекте — зеленый и красный (пурпурный) — способствуют погружению читателя в атмосферу острого противоборства как двух главных героев эпизода фильма — Штирлица и Мюллера, так и действующих лиц второго плана. В общем подходе к цветовой режиссуре всей визуальной картины дизайна иллюстрированного сценария — это привычные и понятные цвета-идентификаторы: спокойствия, гармонии, равновесия — зеленый; и угрозы, повышенной опасности — пурпурно-красный. Где-то они прямо сталкиваются, сразу выявляя «кто есть кто», а где-то работают сложнее.

Например, присутствует цветовая «мимикрия», необходимая Штирлицу как разведчику: он не имеет права открыто показать свой настоящий «цвет» врагам и поэтому носит «маску» их цветового идентификатора, снимая ее частично лишь иногда, только в моменты полного одиночества или среди проверенных и надежных — «своих». Здесь как раз налицо картина сложного цветового взаимодействия.

В образе немецкого солдата Гельмута Кальдера присутствует уже противоборство двух цветов: причем красный в данном случае не является цветом, олицетворяющим зло, а выступает просто в роли ярлыка принадлежности, который затем будет решительно сорван и отброшен.

В ряде ситуаций красный цвет просто передает высокую степень напряжения в развитии событий или акцентирует внимание на деталях.

Есть и еще один выделенный цвет — серый.

Это цвет присутствия автора сценария — Юлиана Семёнова — в картинах действий: цвет слов рассказчика «за кадром» и одновременно цвет начальных визуальных картин, нейтрально открывающих сцены дальнейших событий.

Три названных цвета и черный активно взаимодействуют не только в иллюстрациях, но и в лентах текстового набора, разделяя, идентифицируя и акцентируя информацию.

Весь иллюстрационный ряд печатной версии сценария — только кадры из фильма, представленные в двух графических состояниях. Это увеличенные фрагменты сцен эпизода фильма — растровые изображения как основа всего визуального ряда издания: преимущественно здесь разворачивается основная режиссура цветовой игры, и небольшие кадры черно-белого «реального» кино: уже не фрагменты, а полные кадры, иногда целиком или частично тонированные цветом, собранные в единую композицию на клапанах.

Фон первой страницы блока издания — красного цвета. Страница выполняет функцию обложки, содержит часть титульной информации и уменьшена по высоте, что позволяет, не переворачивая ее, увидеть вверху фрагмент «зеленой» иллюстрации на авантитуле — образ главного положительного героя.

Следующий распашной иллюстрационный сюжет титульного разворота однозначно утверждает картину противостояния: на левой полосе — тот же главный герой, русский разведчик, но теперь уже в «маске» красного цвета (происходит одновременно и «маскировка», и усложнение

образа в результате взаимодействие двух цветов — зеленого и красного); на правой, полностью «красной», полосе — его главный оппонент, шеф гестапо. На этом же развороте, кроме основного титульного заголовка, размещена информация и о содержании издания: названы день, месяц и год событий — 13.03.1945, а также обозначены три раздела сценария — введение (составленное из материала предыдущей, 9 серии фильма) и две основные части. Заголовки разделов — информация о времени начала событий: 10 часов 31 минута (введение) — 11 часов 09 минут (первая часть) — 17 часов 02 минуты (вторая часть). Эти цифры затем сформируют в зоне корешкового стыка страниц издания тот самый «хронометр», о котором ранее уже был разговор, причем его появление и место уже здесь, на титульном развороте, готовит цифра 17 из названия фильма.

Далее — разворот, представляющий всех действующих лиц: их имена и фотопортреты — характерные образы, взятые из фрагментов эпизода фильма, а также соответствующие каждому персонажу цветовые коды-идентификаторы.

На трех шмуцтитулах разделов и еще на нескольких разворотах — знаки присутствия дополненной реальности. Разработка и внедрение в сценарий такой скрытой информации — одна из поставленных проектных задач.

Наличие дополненной реальности в современной печатной продукции давно перестало быть чем-то необычным и только поэтому заманчивым, привлекающим внимание и интересно «разбавляющим» основной материал, — как клоунада, заполняющая необходимые паузы в основном представлении. Вполне справедливо существующее мнение, что именно материал дополненной реальности должен быть стержневым, главным: он не просто некоторое дополнение, а именно основа, на которую выводит преамбула информационного пространства печатного издания.

В данном случае таким основным, но скрытым цифровым объектом становится сам эпизод фильма, а его сценарий в печатной версии и серия анимированных плакатов — инструментами, которые не только своими традиционными средствами детально представляют историю событий в кино и рекламируют его, но и показывают это кино: позволяют фрагментарно посмотреть фильм в заранее спланированные моменты, а также дают возможность получить дополнительную информацию, существующую за пределами содержания печатного издания.

Заключительный разворот сценария «выводит» нас из эпизода, кратко рассказывая о событиях нескольких ключевых сцен следующей, 11 серии фильма.

Два из трех анимированных плакатов показывают фрагменты диалога главных героев в момент кульминации их противостояния. Третий плакат (центральный) демонстрирует объект — чемодан с рацией: причину крайнего обострения ситуации. Анимация цифрового «хронометра», текстов и графических изображений в плакатах усиливает связь с кинематографическим действием и дополнительно собирает листы в единое композиционное целое, превращая триптих в краткую адаптированную версию сценарного рассказа.

Видеоролик, представляющий проект, предъявляет зрителю не только результат дизайна печатной книжной формы, но и наличие в ней «скрытого» содержания: обнаруживается, открывается и фрагментарно демонстрируется дополненная реальность, присутствующая в печатном издании, — сам фильм (избранный эпизод), а также визуальная и аудиоинформация, собранная из разных источников по теме. Таким образом, появляется уникальная возможность показать в видеопрезентации, как из графического сценария «сразу» возникает готовое кино — продемонстрировать прямую связь между замыслом и его «мгновенной» реализацией.

Вторая работа — сценарий эпизода 7 серии фильма (продолжительность эпизода — около 20 минут), в котором Штирлиц беседует с генералом вермахта в купе международного вагона ночного поезда, следующего в Швейцарию (по хронологии романа — это события вечера 10 марта 1945 года).

Автор проекта — Светлана Щетинина.

Здесь уже другой формат издания, близкий к квадрату: 200 х 220 мм.

Такой выбор формата превращает разворот в достаточно удобный «экран» для демонстрации ряда частично фрагментированных сцен фильма, при этом позволяет эффективно использовать нейтральные по конфигурации и равноправно взаимодействующие пространства страниц разворотов для создания текстовых картин уже не явного (как в предыдущем проекте), а скрытого противостояния, отраженного в диалогах действующих лиц. Кроме того, выбранный формат определяет пропорции практически всех горизонтально ориентированных прямоугольников иллюстраций — фрагментов фильма, представляющих образы трех основных действующих лиц эпизода. Точно такой же (или очень близкой)

пропорции — прямоугольные окна поезда, в котором разворачиваются события.

Но в конструкцию этой версии иллюстрированного сценария включена еще и периодически повторяющаяся вертикаль, останавливающая некоторую монотонность движения по основным разворотам. Она ассоциируется с вертикалью дверей поезда и узкими вертикальными промежутками между вагонами, а также с образом сжатых, ограниченных пространств тамбуров и дверных проемов купе: это дополнительные страницы-вставки, ширина которых вполовину меньше ширины основных страниц. Иллюстрации и тексты на их лицевых и оборотных сторонах находятся в согласованном взаимодействии с композициями на страницах разворотов: дополняют, расширяют и усиливают визуальное и смысловое содержание.

Развороты, состоящие из двух почти квадратных страниц, в большинстве случаев представляют в проекте издания картины спонтанно начавшейся беседы немецкого генерала и Штирлица, а также картины смены «декораций», предваряющие начало диалога и выводящие из него.

У дополнительных узких вертикальных страниц функционал гораздо сложнее и разнообразнее.

Встреча Штирлица с генералом и дальнейший их разговор в купе вагона — незапланированная случайность, в какой-то степени отвлекающая, мешающая ему сосредоточиться на деталях предстоящей сложной и опасной оперативной игры, в которой участвует уже совсем не случайный его попутчик — профессор Плейшнер, находящийся в это же время в соседнем вагона: его место — № 46, место Штирлица — № 16; а место генерала вообще не названо, в фильме он впервые появляется в коридоре вагона. Включаясь в спонтанно возникшую дискуссию, Штирлиц вынужден поддерживать достаточно серьезный разговор, играя очередную свою роль, при этом периодически мысленно погружаясь в пространство предстоящих событий и связанных с ними важных моментов из прошлого. Вот эта «информация к размышлению» — визуальная и текстовая — как раз и размещена на страницах меньшей ширины.

Иногда автор проекта использует пространство дополнительных страниц, чтобы перенести нас в будущее, еще не известное главным героям (которое «откроется» только в следующих сериях фильма), протягивая туда ниточку от уже минувших событий: так появляются кадры и тексты, связанные с гибелью профессора в Швейцарии. Отвечая на одном

из разворотов на вопрос генерала о звании и должности, Штирлиц представляется дипломатом, что соответствует легенде прикрытия, а немного раньше одна из дополнительных узких страниц «выдает» нам информацию из его личного дела — предъявляет фрагмент послужного списка офицера немецкой разведки.

Вертикальные страницы не только значительно расширяют диапазон параллельной информации в печатном издании и усложняют его режиссуру — они еще и «контейнеры», из которых можно извлечь скрытый материал (аудио и видео).

Тексты рассказчика (в фильме — голос за кадром) в избранном эпизоде довольно объемны. В диалогах они набраны однотипно мелко, тем самым контрастно отделены, как ремарки; в подготовительных разворотах, предваряющих диалоги, и в композициях, выводящих из истории беседы, режиссура этих текстов сложнее и разнообразнее.

В этом проекте также присутствует дополнительный цвет — красный.

Его основная функция здесь — выделение главного, в первую очередь — в текстах, отчасти, редко — в рядах иллюстраций: функция цветового акцента. Еще это цвет первой и четвертой сторонок обложки, которая, собственно, открывает собой ряд страниц-вставок внутри блока: она также меньше по ширине, что позволяет сразу увидеть фрагмент черного титульного листа с белыми текстами — обложка и титул согласованно «работают», демонстрируя картину композиционного взаимодействия.

Если в презентационном ролике Софьи Степанычевой созданы эффекты «мгновенного» превращения иллюстрированного сценария в фильм, то в ролике Светланы Щетининой — обратная ситуация.

В самом начале презентации в вертикальном окне, размещенном на фоне картины движущегося поезда, на несколько секунд включается демонстрация фрагмента основной сцены эпизода — середина разговора в купе. Затем этот вертикальный кадр фиксируется — становится статичным и постепенно превращается в анимированный плакат, а затем — и в композицию из трех взаимосвязанных плакатов, центральный лист которой трансформируется уже в книжную форму иллюстрированного сценария. Такой подход используется и далее в режиссуре ролика: сначала — короткий просмотр озвученного фрагмента фильма, затем — развороты печатного издания, сценарный рассказ.

Несколько слов о музыке в видеопрезентациях двух проектов.

В решении Светланы Щетининой ведущей мелодией стали звуки стука колес движущегося поезда, что позволило автору работы свободно подключать в определенные моменты другие музыкальные фрагменты (не из фильма), соответствующие как ритмической картине презентации, так и атмосфере скрытого, «холодного» противостояния двух действующих лиц в эпизоде.

В ролике Софьи Степанычевой — простое, но вполне эффективно работающее музыкальное сопровождение: звук хода часов в течение нескольких секунд в самом начале презентации, а затем — музыка Микаэла Таривердиева, мелодия песни «Мгновения».

Подход к проектированию современной книги как к режиссуре фильма стал уже привычным и эффективным способом реализации дизайнерских идей в процессе построения пространства традиционной книжной формы.

Работа над проектным заданием, связанным с конструированием иллюстрированного сценария по мотивам фильма, позволила студентам исследовать такой подход в режиме «обратного отсчета»: преобразовать сложную визуальную и звуковую картину эпизода фильма, превратив ее в выстроенную в печатном издании картину взаимодействия текста и созданных статичных изображений — графических образов по мотивам отдельных кадров фильма. Результат — вполне самостоятельно «работающая» печатная версия эпизода художественного фильма, дополненная отдельно подготовленным, «скрытым» содержанием, легко извлекаемым с помощью технических устройств (планшетов, смартфонов). Эти устройства также позволяют читателю мгновенно оказаться в пространстве реального кино — в определенные моменты, спланированные режиссерским замыслом дизайнера.

Примерно в середине творческого пути, когда в очередной раз обсуждались концептуальные особенности работы, предложил изменить первоначальное общее название проекта. Решил, что другое — «Информация к размышлению» — точнее отражает как проектное предложение, так и сам процесс его реализации. Новое название можно считать еще и обращением авторского коллектива дизайнеров к так называемой целевой аудитории: своего рода призывом проявить должный интерес к старому, но не потерявшему актуальность фильму, в атмосфере которого участники проекта находились несколько месяцев.

Список литературы:

1. *Лаврентьев А.Н.* Экспериментальная лаборатория как стратегия дизайн-образования // Единая образовательная среда в сфере искусства и дизайна как фактор формирования творческой личности. Материалы первой Всероссийской научной конференции, 29 мая 2017. — Москва: МГХПА им. С.Г. Строганова, 2017. — С. 328–338.

2. *Лаврентьев А.Н., Лаврентьева Е.А.* Новое пространство книги и сценарный подход // Книга будущего. Материалы первой Международной научно-практической конференции, 24 августа 2022. — Москва: Московский политехнический университет, 2022. — URL: https://mospolytech.ru/nauchnaya-deyatelnost/novosti/mezhdunarodnaya-nauchno-prakticheskaya-konferentsiya-budushchee-knigi-kniga-budushchego/ (дата обращения: 25.12.2023).

3. *Лаврентьева Е.А.* Тенденции развития современной книжной культуры. Записки на полях выставки «Книга глазами дизайнера» // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова. — 2019. — № 4. — Часть 2. — С. 235–243.

4. *Лаврентьева Е.А.* Цифровое искусство как новая художественная система коммуникации // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова. — 2020. — № 3. — Часть 2. — С. 191–202.

5. *Сиверс Е.А., Соколова Л.М.* К вопросу проектирования печатного плаката в цифровой среде // Декоративное искусство и предметно-пространственная среда. Вестник МГХПА / Московская государственная художественно-промышленная академия имени С.Г. Строганова. — 2020. — № 3. — Часть 2. — С. 203–212.