

ЕВРОПЕЙСКИЙ ГУМАНИТАРНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
Академический департамент гуманитарных наук и искусств  
Визуальный дизайн

**ЖДАНОВИЧ УЛЬЯНА**

Студентка IV курса

**РАЗРАБОТКА ВИЗУАЛЬНО-ИНФОРМАЦИОННЫХ МАТЕРИАЛОВ  
ПО СЕРИИ КНИГ МАКС ФРАЙ “СКАЗКИ СТАРОГО ВИЛЬНЮСА”**

БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА

Руководитель работы: проф. Ридулите Жидре

Вильнюс, 2024

## Жданович Ульяна

Разработка визуально-информационных материалов по серии книг Макс Фрай “Сказки старого Вильнюса”

*Ключевые слова:* визуальный стиль, иллюстрация, интерактивная книга, визуальные символы, сказка.

Объектом бакалаврской работы является серия книг Макс Фрай “Сказки старого Вильнюса”. Цель работы — разработать интерактивную книгу, посвященную улицам старого города Вильнюса, вдохновлённых “Сказками старого Вильнюса” Макс Фрай. Основные задачи работы: изучить литературные источники по вильнюсскому фольклорному наследию; проанализировать биографию и творчество автора; отобрать сказки, наиболее подходящие для передачи атмосферы улиц старого города; отобрать, а также проанализировать аналоги; создать интерактивную книгу и разработать её визуальный стиль; создать серию стикеров для сопровождения интерактивной книги.

Цель работы — показать старый город Вильнюса с его подлинной, сказочной стороны, пронизанной культурным наследием этого города.

Данная работа будет интересна нескольким группам целевой аудитории по интересам. Во-первых, читателям серии книг Макс Фрай “Сказки старого Вильнюса”, так как сама книга не имеет достаточно иллюстраций и также на просторах интернета очень мало фанартов/изображений по данной серии книг, а, как известно, в популярной культуре любая сказка должна сопровождаться серией иллюстраций. Во-вторых, туристам, желающим посетить старый город и ощутить в полной мере его очарование. В-третьих мигрантам, которые только-только познают этот город.

## Zhdanovich Ulyana

Development of informational and visual materials based on the series of books by Max Frei "Tales of Old Vilnius"

**Keywords:** *visual style, illustration, interactive book, visual symbols, fairy tale.*

*The object* of the bachelor's work is a series of books by Max Frei "Tales of Old Vilnius". *The purpose* of the work is to develop an interactive book dedicated to the streets of the old city of Vilnius, inspired by "Tales of Old Vilnius" by Max Frei. *The main objectives* of the work: to study literary sources on Vilnius folklore heritage; to analyze the biography and creativity of the author; to select the fairy tales most suitable for conveying the atmosphere of the streets of the old town; to select and analyze analogues; to create an interactive book and develop its visual style; to create a series of stickers to accompany the interactive book.

The aim of the work is to show the old town of Vilnius from its authentic, fairy-tale side, imbued with the cultural heritage of this city.

This work will be of interest to several interest groups of the target audience. Firstly, readers of Max Frei's book series "Tales of Old Vilnius", as the book itself does not have enough illustrations and there are very few fanarts/images of this book series on the Internet, and, as we know, in popular culture any fairy tale should be accompanied by a series of illustrations. Secondly, to tourists who want to visit the old city and feel its charm to the fullest. Thirdly, to migrants who are just getting to know the city.

## СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	5
1. ЛЕГЕНДЫ И СИМВОЛЫ ВИЛЬНЮСА. ГОРОД КАК МИФ.....	7
1.1 Мифологизация города.....	8
1.2 Анализ символики и легенд.....	9
1.3 Интерпретация Вильнюса в произведениях авторов.....	13
2. РАЗРАБОТКА ВИЗУАЛЬНО-ИНФОРМАЦИОННЫХ МАТЕРИАЛОВ.....	17
2.1 Критерии выбора формата интерактивной книги.....	17
2.2 Критерии выбора сказок для визуализации.....	18
2.3 Анализ аналогов визуального и стилистического материала.....	20
2.4 Процесс создания интерактивной книги.....	26
ЗАКЛЮЧЕНИЕ.....	31
СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ.....	32

## ВВЕДЕНИЕ

Работа посвящена улицам старого города Вильнюса (а именно для проекта отобраны пять улиц окружающие Европейский гуманитарный университет), его мифологической части, наполненной символами и легендами. Вильнюс достаточно мифологизированный город, таких очень мало в Европе. Начало берётся с его истории, достаточно странной, но хорошо звучащей, чтобы быть описанной и рассказанной в виде сказки. “В Европе мало городов, которые были бы так мифологизированы как Вильнюс. Имею в виду из прошлого перенятые рассказы, которые необязательно должны соответствовать фактам. История этого города так странна, что она сама напрашивается быть перенесена в пространство сказки, что уж не раз и делали; и повествования эти различались, смотря кто их рассказывал: литовцы, поляки, евреи или белорусы”<sup>1</sup> — писал нобелевский лауреат Чеслав Милош, годы детства и юности которого прошли тут. Все тексты и устные рассказы, адресованные городу Вильнюсу, даже если они были написаны или же пересказаны профессиональными историками, вдохновлёнными поэтами или гидами, работающими с туристами ежедневно, содержат в себе определённый эмоциональный оттенок, связанный с тем, к кому они посвящены.

В качестве объекта для исследования и дальнейшего использования для изображения города в качестве “сказки” мною была выбрана серия книг Макс Фрай “Сказки старого Вильнюса”. Предметом работы являются визуально-информационные материалы. Выбор пал на упомянутую выше серию, так как именно интерпретация Светланы Мартынчик (автор книг, Макс Фрай её псевдоним) больше всего совпадает с моим личным восприятием этого города, а также потому, что именно сказки отражают культурные и исторические особенности региона, в котором они возникли. В сказках часто упоминаются места, здания, улицы и другие объекты, которые являются характерными чертами города. Кроме того, сказки часто содержат моральные уроки и символы, которые помогают понять особенности менталитета и культуры жителей данного города или региона. Поэтому сказки

---

<sup>1</sup> GRASS, Günter; и MIŁOSZ, Czesław; и SZYMBORSKA, Wisława; и VENCLOVA, Tomas. *Pokalbiai apie atminties ateitį. Gespräche über die Zukunft der Erinnerung. Rozmowy o przyszłości pomieci*. Vilnius: Baltos lankos, 2001. 79 с.

могут быть полезным инструментом для интерпретации города и понимания его истории, культуры и особенностей.

*Целью работы* стала разработка интерактивной книги, посвященной улицам старого города Вильнюса, вдохновлённых “Сказками старого Вильнюса” Макс Фрай, как интерпретация “духа” этого города.

Актуальность работы обусловлена нынешней политической ситуацией. В данный момент решается вопрос о запрете на выдачу виз и жилья белорусам. Данной работой хочется показать наше восприятие города Вильнюса, в котором мы живём, учимся, работаем. Отразить ощущения, возникающие при пребывании и проживании в этом городе, что это и наш город. Показать многогранность города.

Техника исполнения смешанная — некоторая часть иллюстраций нарисованы от руки; остальная же часть – в цифровом виде.

*Цель работы* — разработать визуально-информационные материалы для передачи “истинного духа” города Вильнюса.

*Задачи работы:*

- изучить литературные источники по вильнюсскому фольклорному наследию;
- проанализировать биографию и творчество Макс Фрай;
- произвести поиск и проанализировать аналоги;
- отобрать сказки, наиболее подходящие для передачи атмосферы улиц старого города;
- разработать интерактивную книгу;
- создать серию стикеров для сопровождения интерактивной книги.

Данная работа будет интересна нескольким группам целевой аудитории по интересам. Во-первых, читателям серии книг Макс Фрай “Сказки старого Вильнюса”, так как сама книга не имеет достаточно иллюстраций и также на просторах интернета очень мало фанартов/изображений по данной серии книг, а, как известно, в популярной культуре любая сказка должна сопровождаться серией иллюстраций. Во-вторых, туристам, желающим посетить старый город и ощутить в полной мере его очарование. В-третьих, мигрантам, которые только-только познают этот город.

## 1. ЛЕГЕНДЫ И СИМВОЛЫ ВИЛЬНЮСА. ГОРОД КАК МИФ

Вильнюс — это город, который всегда привлекал к себе многих творческих личностей разных культур и времен. Он имеет особенный дух места, который известен с древних времен как *genius loci* — невидимый духовный хранитель места. Сегодня этот феномен стал ассоциироваться с особой атмосферой местности, которую успешно использует туристическая индустрия. Различные этносы называют этот город по-разному: *Vilna* на латинице, *Vilnius* на литовском, *Вільня* на белорусском, *Vilne* на идиш и *Wilno* на польском.

“Гений места”, будь то город или местность (“*topos*” по-гречески, “*cite*” по латыни — город, место, ситуация), не просто порождающий фактор, это — регионообразующий или градообразующий фактор, то есть фактор формирования образа, некоей духовной проекции места, его одухотворения. “Гений места” — своеобразная совесть места, указующая не столько на то, что можно здесь делать, сколько предостерегающая от этически невозможные действия”<sup>2</sup>.

*Genius loci* Вильнюса, как и других городов, отражает его мифологическую сторону через атмосферу и эмоции, которые вызывает у людей, проживающих в нем или посещающих его. Вильнюс известен своим богатым культурным и историческим наследием, а также многочисленными легендами и мифами, связанными с его прошлым. Такие места, как Холм Венцеславы, Лукишки, Красная Горка и другие, считаются местами силы, где можно почувствовать дух прошлого и связаться с мифологическими персонажами и событиями.

*Genius loci* также может проявляться через архитектуру и дизайн города. Например, в Вильнюсе можно увидеть многочисленные здания, построенные в стиле барокко и готики, которые создают атмосферу таинственности и духовности. Отдельные детали архитектуры могут отсылать к мифологическим персонажам или легендам, таким как статуи в центре

---

<sup>2</sup> ЛЕВИНТОВ, Александр. Гений места, совесть места, проклятые места. *Лабиринт. Журнал социально-гуманитарных исследований*, 2013, № 3, С. 90.

города или изображения на фасадах зданий.

Таким образом, *Genius loci* Вильнюса отражает его мифологическую сторону через атмосферу города, архитектуру и дизайн, создавая особую энергетику и вдохновляя людей на исследование его культурного наследия и традиций.

### 1.1. Мифологизация города

Мифологизация города — это процесс, когда город начинает приобретать мифический или легендарный статус в глазах общества. Это может быть связано с историческими событиями, религиозными или культурными традициями, легендами и преданиями, которые связаны с этим городом. В результате город становится не только физическим пространством, но и символом, который отражает определенные ценности и идеи, которые связываются с этим местом. Мифологизация города может иметь как положительные, так и отрицательные стороны, в зависимости от того, какие истории и значения связываются с городом.

Можно сказать, что город построен на мифе. Первым, о чём узнают туристы, приехавшие в Вильнюс, это легенду об его основании. “Гедиминасу приснился большой железный волк на вершине холма, издававший вой такой силы, будто в нем были заключены сотни волков. Великий князь поведал о своем сне волхву Лиздейке, который сказал, что волк олицетворяет собой великую столицу, которая однажды вознесется на этом холме. В 1323 году Гедиминас уже отправлял в европейские города письма купцам и ремесленникам с приглашением посетить город”<sup>3</sup>. До сих пор железный волк является

---

<sup>3</sup> *О Вильнюсе* [online]. Go Vilnius, [просмотрено 22-04-2024]. Доступ через интернет: <<https://www.govilnius.lt/splaniruite-svoyu-poezdku/-/vilnyuse#:~:text=%D0%9B%D0%B5%D0%B3%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B0%20%D0%BE%D0%B1%20%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B8%20%D0%92%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8E%D1%81%D0%B0&text=%D0%93%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%81%D1%83%20%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%81%D0%BD%D0%B8%D0%BB%D1%81%D1%8F%20%D0%B1%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D1%88%D0%BE%D0%B9%20%D0%B6%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%B7%D0%BD%D1%8B%D0%B9%20%D0%B>

символом Вильнюса, известный всем горожанам, а также приезжим туристам. Железного волка можно назвать своеобразным тотемом города (гением в древнем его понимании).

Вильнюс, как и многие столичные города, имеет богатое историческое наследие: соборы, костёлы, церкви и т.д. Почти с каждым (если не со всеми) культурным памятником столицы связан тот или иной миф.

Гора Трёх Крестов. Это место, расположенное на горе в районе Кальвария, стало популярным благодаря легенде о том, что здесь три креста были поставлены в память о трёх крестьянах, которые были казнены во время восстания в 1831 году. С того времени место стало паломническим и часто посещается туристами. Костел Святой Анны. Этот костел, построенный в стиле готики, является одним из наиболее известных памятников архитектуры в Вильнюсе. Существует легенда, что костел был построен мастером, который влюбился в дочь своего заказчика и построил ей этот костел в знак своей любви. Кафедральный собор. Этот кафедральный собор является самой старой и крупной церковью в Литве. Он был построен на месте, где ранее стоял языческий храм, поэтому многие считают, что внутри собора сохранены элементы древних мифологий и верований. Улица Портовая - на этой улице находится дом, где, по легенде, жила знаменитая ведьма Медея. Говорят, что она использовала свои магические способности, чтобы помочь бедным и нуждающимся.

Это только малая часть мифов, связанных с Вильнюсом, и каждый из них отражает особенности местного *genius loci* и, соответственно, сам город как мифологизированную единицу.

## 1.2. Анализ символики и легенд

Перед тем, как провести анализ, важно обратить внимание на следующие аспекты:

---

2%D0%BE%D0%BB%D0%BA,%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D0%B0%D0%B6%D0%B4%D1%8B%20%D0%B2%D0%BE%D0%B7%D0%BD%D0%B5%D1%81%D0%B5%D1%82%D1%81%D1%8F%20%D0%BD%D0%B0%20%D1%8D%D1%82%D0%BE%D0%BC%20%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BC%D0%B5>

- Изучение сюжетов легенд. Необходимо проанализировать, какие истории рассказываются в легендах, кто является главными героями и какие события происходят. Также важно выделить общие черты и схожие мотивы между разными легендами.
- Изучение исторических фактов. Чтобы понимать, как легенды связаны с реальными историческими событиями, необходимо изучить соответствующую историческую литературу и архивные материалы.
- Изучение символики. В легендах часто используются символы и метафоры, которые могут быть связаны с историческими, культурными или религиозными аспектами города. Изучение символики поможет более глубоко понять смысл легенд и их связь с городом.
- Исследование влияния легенд на культуру и туризм. Легенды Вильнюса могут оказывать значительное влияние на культуру города и привлекать туристов, поэтому их исследование также может включать анализ этого аспекта.

Начнём с герба Вильнюса, так как герб — это символ, который визуально представляет город и его характеристики, идентифицирует город среди других и выражает его историю, культуру, традиции и ценности.

Два варианта герба Вильнюса могут вызвать вопросы у тех, кто не знаком с историей города и символикой его герба. Герб Вильнюса содержит множество элементов, каждый из которых имеет свой символический смысл. Это делает герб Вильнюса более сложным в анализе, но в то же время более богатым и информативным.

Первый вариант герба (малый) (рис. 1.2.2) содержит в себе изображение красного щита с святым Христофором. Это напрямую связано с христианством и, даже более того, символизирует его. Изначально Христофора звали Репрев, что означало “отверженный, дурной”, что и соответствовало его характеру. Позже, уверовав в Христа, он, используя свою силу, начал переносить людей через опасный речной брод (ведь вера без дел мертва). Однажды он переносил мальчика, который оказался Христом, который позже крестил Репрева и даровал ему новое имя Христофор, что означало “несущий Христа”. Сам Христос изображён на левом плече Христофора с державным яблоком в руке (символ владычества)

и пальцем правой руки, указывающей на небо (призыв верующих попасть в небесный Иерусалим). Христофор изображён с деревянным посохом, верхняя часть которого это два креста. Фон, изображённый в алом цвете, является символом жертвенной крови Мессии (пролитая в качестве окончательной жертвы за грех).



Рис. 1.2.2

Второй вариант (большой парадный) (рис. 1.2.3) включает в себя двух девушек, изображённых рядом со щитом и облачённых в серо-зелёную одежду. Они значительно больше Христофора с Христом. Слева со стороны зрителя девушка держит фасции ликторов (связанные воедино прутья, символ единства), девушка справа держит в руке весы (символ справедливости), у её ног находится якорь (символ надежды). Свободными руками они держат над щитом венок, перевязанный тремя лентами жёлтого, красного и зелёного цвета (символ вечной жизни).

Девушки стоят на трех лентах, соединённых между собой жёлтой веревкой. На каждой из лент написано по слову, вместе они образуют девиз: «Unitas, Justitia, Spes» (Единство, Справедливость, Надежда).



Рис. 1.2.3

Сегодня св. Христофор напоминает о том, что Литва была одной из последних стран в Европе, которая приняла христианство. В результате этого выбора, Литва осуществила значительный цивилизационный прорыв, став неотъемлемой частью интегральной Европы. Святой Христофор напоминает нам о значимости этого события и о том, что Литва может гордиться своей исторической ролью в формировании современной европейской культуры и идентичности.

Далее рассмотрим легенду о драконе, обитающем в реке Нерис, который терроризировал город, требуя ежегодной жертвы из числа горожан. Героем легенды становится молодой крестьянин, который решает победить дракона. Он идет в битву с драконом, используя мастерство, хитрость и силу, и в конце концов убивает его.

Символика легенды о Вильнюсском драконе может быть интерпретирована несколькими способами. Во-первых, дракон в легенде может символизировать зло, тьму и опасность, которые могут угрожать жителям города. Это может отражать реальные угрозы в виде набегов враждебных народов или более абстрактных опасностей, таких как болезни или стихийные бедствия. Во-вторых, легенда может быть интерпретирована как борьба между добром и злом, что может символизировать внутренние борьбы каждого человека. Крестьянин, который побеждает дракона, может представлять мудрость и силу, которые могут помочь каждому преодолеть трудности и преодолеть зло. Наконец, легенда может быть трактована как символическое освобождение Вильнюса от страха и тирании, что может быть связано с историческими событиями, например, освобождением от оккупации

или завоевания. Таким образом, символика легенды о Вильнюсском драконе может быть интерпретирована как аллегория на жизнь, на различные опасности и трудности, которые могут оказаться на пути каждого человека, и на силу и мудрость, необходимые для их преодоления.

### **1.3. Интерпретация Вильнюса в произведениях авторов**

В начале кратко рассмотрим упоминание Вильнюса в произведениях некоторых авторов. Томаса Венцлова считают одним из наиболее выдающихся поэтов Литвы XX века, и его творчество сильно связано с городом Вильнюсом. В его знаменитом стихотворении "Вильнюсский текст" он описывает свой опыт восприятия города, его истории и культуры, используя яркие образы и метафоры.

Символика этого текста основана на объединении разных элементов, отображающих многогранность и многослойность города. Томас Венцлова описывает Вильнюс как город-собираательницу, место, где сходятся разные культуры, религии и языки. Он использует образы мостов, улиц и крыш, чтобы подчеркнуть, что город объединяет людей и культуры, и что каждый элемент города имеет свою уникальную историю и значение. Текст также содержит много ссылок на историю Вильнюса и Литвы, от мифологических времен до наших дней. Т. Венцлова описывает Вильнюс как город, который выжил многие кризисы и испытания, но по-прежнему сохраняет свою идентичность и духовность. Общий смысл "Вильнюсского текста" заключается в том, что город имеет свою уникальную историю и культуру, которые объединяют людей, независимо от их национальности, религии и языка. Символика текста отражает многообразие города и его многолетнюю историю, а также его значимость для литовской и европейской культуры.

"Вильнюс. Записки старого горожанина" (pol. "Wilno. Zapiski starego miasta") - это книга, написанная польским писателем и публицистом Юзефом Игнацы Крапецким и впервые опубликованная в 1882 году. Это эссе в жанре "городской мифологии", в котором автор описывает свои впечатления и воспоминания о городе Вильнюсе, где он жил большую часть своей жизни. В книге Крапецкий рассказывает о истории города, его

архитектуре и достопримечательностях, а также о жизни и традициях жителей Вильнюса. Он описывает город как место, где сочетаются культуры и религии, где проживают люди разных национальностей и конфессий. В "Записках старого горожанина" Крапецкий также рассказывает о своих личных впечатлениях от города и его жителей, выражая свою любовь и привязанность к этому месту. Его книга стала одним из самых известных и популярных описаний Вильнюса и является важным источником для изучения истории и культуры этого города.

"Vilnius City of Strangers" — это книга, написанная польским писателем Лойшем Штраховским в 2018 году. Книга описывает историю Вильнюса с 1918 года до настоящего времени через призму жизни и судеб иностранцев, живших в городе в разные эпохи. Автор использует многочисленные исторические и литературные источники, а также мемуары и личные истории иностранцев, чтобы создать интересный и многогранный портрет Вильнюса. Книга описывает такие события, как Первая мировая война, Вторая мировая война, нацистская оккупация, советская эпоха и независимость Литвы. Вместе с тем, книга подчеркивает роль иностранцев в развитии города и в создании его многокультурной и многополитической идентичности. "Vilnius City of Strangers" — это интересная и чувственная книга, которая представляет Вильнюс в качестве города-символа многокультурной Европы. Она пригодится как туристам, так и исследователям истории и культуры Вильнюса.

Теперь рассмотрим более подробно образ города в произведениях Макса Фрая. В произведении Макса Фрая "Сказки Старого Вильнюса" город Вильнюс предстаёт как магическое и загадочное место, где реальность смешивается с фантазией. Одними из главных героев книги являются фантастические существа и духи, которые обитают в городе и вокруг него. Книга состоит из ряда коротких сказок, каждая из которых рассказывает о новых персонажах и событиях, связанных с улицами Вильнюса. В целом, город изображается как место, где происходят удивительные вещи, где каждый уголок скрывает в себе тайну или чудо. Вильнюс у Фрая, особенно его Старый город, как и многие другие города, имеет свою суть и историю, которые позволяют ему противостоять неизбежности смерти и преодолеть главный недостаток и преимущество человеческого рода - смертность. Вильнюс уникален и особенный благодаря своей культуре, истории и умению устраивать

все элементы города в единый, неповторимый и волшебный лад. Помимо фантастических существ и духов в сказках также присутствуют обычные люди, совершенно разные по своей природе и по своему восприятию реальности, соответственно хотя бы в одном из героев читатель сможет найти что-то общее с самим собой. Герои произведения дают городу смысл и ценность, делая его более осмысленным. Каждая история дополняет предыдущую, показывая разные проблемы и разные жизни людей, но все они имеют одинаковый исход. Финал каждой истории придает гению места Старого Города новую жизнь в интерпретации автора. Макс Фрай способен описывать ситуации так, чтобы читатель чувствовал именно то, что нужно в конкретной ситуации, сохраняя при этом личное обращение к каждому читателю. Через воспоминания или ассоциативные ряды, читатели могут погрузиться в атмосферу рассказа и ощущать яркую и последовательную связь с произведением. То есть, по сути, у людей, побывавших проездом или же не бывавших вовсе в городе Вильнюс, формируется иллюзия понимания и единства с так называемым духом места, который был для них непонятным и совершенно чуждым для понимания. Благодаря стилистике написания и форме сказки, после прочтения рассказов у читателей формируется устойчивый образ города, ощущение его атмосферы, быта и искусства, что позволяет ощутить на себе принадлежность к этому городу. “Потом Игорь придумал концепцию «Большой телеги» — чтобы дать мне повод качественно поехать. Теоретически, считается, будто я люблю путешествовать, но на самом деле, мне надо быть в контакте с пространством, и оказалось, что лучший контакт — это приехать и ныть: дяденька, расскажи сказку! Работает на ура. И вот уже потом, с этим опытом глубокого деятельного контакта с разными городами, оказалось возможно приступить к «Сказкам старого Вильнюса». Потому что этот город, рожденный силой письменного слова, очень ждал, когда уже кто-то придет и напишет его таким, как он себя себе представляет. Потому что его голод по себе настоящему (по драгоценной части себя, по своей подлинной связи с духом) сравним, разве что, с моим”.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> ФРАЙ, Макс; и ШУЙСКИЙ, Александр. *Всё о мире Echo и немного больше. Чашка Фрая*. Москва: АСТ, 2018. 42 с.

В произведениях Макса Фрая герои и сюжеты разнообразны, что позволяет каждому читателю найти себе подходящего персонажа. Однако, это не единственная цель многообразия героев и ситуаций. Оно также направлено на полное изучение и выражение духа места, а именно – города Вильнюса. Каждая улица имеет свою легенду и название, которые влияют на характер персонажей и конфликты, заложенные в основании "сказки". Все это позволяет читателю чувствовать твердую почву под ногами и верить в нереальное благодаря детальному описанию реального.

В целом же, в произведении Макса Фрая есть фраза, кажущаяся мне отображением литовского менталитета: «<...>, мы заняты, дорогой реальный мир, завари нам чаю, положи в буфет пирожки, а теперь, пожалуйста, закрой дверь с той стороны, оставь нас в покое».

## 2. РАЗРАБОТКА ВИЗУАЛЬНО-ИНФОРМАЦИОННЫХ МАТЕРИАЛОВ

### 2.1. Критерии выбора формата интерактивной книги

В данной главе я хотела бы обосновать свой выбор формата интерактивной печатной книги.

Сначала разберем что же такое интерактивная книга. Интерактивная книга — это формат книги, который позволяет читателю активно взаимодействовать с содержанием текста. В отличие от традиционных книг, где читатель просто читает текст, интерактивная книга предлагает различные элементы взаимодействия, такие как аудио, видео, анимация, игровые задания и прочее. Основной идеей интерактивной книги является создание более увлекательного и вовлекающего опыта чтения. Читатель может выбирать различные пути развития сюжета, решать головоломки, выполнять задания, влиять на ход сюжета и тем самым персонализировать свой опыт чтения. Интерактивные книги могут быть созданы как в печатном, так и в цифровом формате. В цифровом формате интерактивные книги часто реализуются в виде приложений для мобильных устройств или веб-платформ, где доступны дополнительные функции и возможности взаимодействия.

Важно отметить, что интерактивные книги не только делают чтение более увлекательным, но также могут быть использованы в образовательных целях, для развития навыков и креативного мышления у читателей.

В контексте технологических изменений интерактивные книги привлекают все больше внимания читателей. Однако, идея таких книг уходит корнями в историю человечества, когда рассказы и легенды включали элементы взаимодействия с аудиторией. С развитием современных технологий интерактивные книги начали приобретать более конкретный смысл.

Ключевой момент в развитии интерактивных книг — это возможность использования мультимедийных элементов, таких как аудио, видео, анимация и интерактивные задания, чтобы сделать чтение более увлекательным и вовлекающим. Это

позволяет читателю не просто потреблять информацию, но и взаимодействовать с ней, создавая более глубокий и запоминающийся опыт. Таким образом, история интерактивных книг — это история постепенного развития технологий чтения и взаимодействия, которая продолжает развиваться и сегодня, открывая новые возможности для творчества и обучения.

Также интерактивные книги имеют преимущества перед обычными книгами. Они предлагают увлекательный опыт чтения, за счет активного взаимодействия с содержимым. Читатель может выбирать пути развития сюжета, что делает опыт чтения более персонализированным и захватывающим. Эти книги не только развлекают, но и обладают образовательной ценностью, развивая навыки чтения и логического мышления. Использование мультимедийных элементов делает опыт чтения еще более интересным и запоминающимся. Интерактивные книги привлекательны для различных возрастных групп благодаря разнообразию форматов и содержания.

В данной главе я представила аргументы в пользу выбора формата интерактивной печатной книги. Этот формат позволяет читателю активно взаимодействовать с содержанием текста, делая опыт чтения более увлекательным и вовлекающим. Интерактивные книги предлагают различные элементы взаимодействия, такие как аудио, видео, анимация и игровые задания. Кроме того, они могут быть использованы в образовательных целях, способствуя развитию навыков и креативного мышления у читателей. Современные технологии усиливают привлекательность интерактивных книг и расширяют их возможности. Таким образом, интерактивные книги представляют собой современный формат чтения, который объединяет в себе традиционные идеи взаимодействия с текстом и возможности современных технологий.

## **2.2. Критерии выбора сказок для визуализации**

На данный момент выпущено всего пять томов “Сказок старого Вильнюса” Макс Фрай. Согласно информации на официальном сайте Макс Фрай, на 2022 год в серии уже более 150 сказок. Книги включают в себя рассказы (сказки), имеющие привязку к

конкретным улицам города. Прежде всего следует упомянуть, что все сказки о взаимодействии с чудом, о том, как взаимодействовать с тем, что по своей сути больше тебя самого. Под словом “большее” имеется в виду не физические параметры и размеры, а нечто неосоздаемое. Когда человек сталкивается с упомянутым выше чудом, первое, что он осознаёт, что он меньше, проще. Это осознание о том, что, когда мы сталкиваемся с чем-то незнакомым или таинственным, мы часто стремимся понять и контролировать это явление. Это может проявляться в желании продемонстрировать свое знание и понимание того, как это явление работает, или в попытке подчинить его своим знаниям и опыту. Например, когда мы сталкиваемся с новой технологией или научным открытием, мы можем попытаться понять, как оно работает и как его можно использовать в своих целях, или мы можем попытаться применить свои знания и опыт, чтобы контролировать его функционирование. Есть и другой вариант развития событий. При столкновении с чудом человек стремится превзойти его, показать и доказать, что он выше, он сильнее, он могущественнее. В последствии вырабатывается стержень, с которым гораздо легче взаимодействовать с чудом. Можно напротив, начать обесценивать себя или же чудо. Во втором варианте человек словно говорит: “Я не позволю, чтобы было что-то сильнее меня. Я не верю”. Часто при обесценивании наружу выходят всем известные эмоции: агрессия, сарказм, игнорирование и т.д. Подводя итоги, столкновение с чудом направляет человека на действие и взаимодействие. Человек по своей природе слаб и уязвим, а то самое столкновение помогает ему нащупать в себе самое движение, ухватиться за него и понять, на что он горазд. Можно назвать это своеобразным чудом через насилие, оно приходит и случается, а тебе некуда от него деться. Однако это не совсем верная трактовка. “Просто понимаешь — вдруг дошло до меня – для некоторых из нас «невыносимые условия» — это сам голод по духу. И все! Других мучений уже не надо. <...>. Потому что все эти «чудеса» через страдания — это билеты куда-то не туда”<sup>5</sup>. Состояние постоянного голода по духу означает, что персонажи всегда стремятся к чему-то большему, чем они имеют в данный момент. Это не связано с физическим голодом или самоистязаниями, но это также может быть непросто. Иногда это может приводить к бесконечному поиску и желанию, которое никогда не удовлетворяется. Как и любое состояние, оно может иметь свои плюсы и

---

<sup>5</sup> ФРАЙ, Макс; и ШУЙСКИЙ, Александр. *Всё о мире Ехо и немного больше. Чашка Фрая*. Москва: АСТ, 2018. 40 с.

минусы. С одной стороны, это может быть мотивирующим фактором, который побуждает людей расти и развиваться, стремиться к новым высотам. С другой стороны, это может стать источником недовольства и разочарования, если желания не могут быть удовлетворены. Кроме того, это также может привести к тому, что люди будут оценивать других людей только по тому, чего им не хватает. Например, если у персонажа нет денег, он может восхищаться богатыми людьми и считать, что они счастливы только из-за своего богатства. Однако это может быть ошибочным представлением, и богатство не всегда приводит к счастью. В целом, состояние постоянного голода по духу может быть и полезным, и опасным. Важно понимать, что все люди разные и имеют свои уникальные потребности и желания.

Как уже упоминалось выше, сказки Макс Фрай о взаимодействии с чудом и о том, как человек на него реагирует. Поэтому моей задачей было отобрать несколько сказок, в которых эти взаимодействия и реакции отличались бы друг от друга для полного раскрытия темы отношения малого и большего.

По итогу изучения сказок Макс Фрай, мною были отобраны для использования в проекте следующие произведения:

1. “Трижды семь”. Улица Майронё (Maironio g.)
2. “Дурацкие зеркала”. Улица Ишганитойо (Išganytojo g.)
3. “Оплата по договоренности”. Улица Бокшто (Bokšto g.)
4. “Хаос и Маргарита”. Улица Савичяус (Savičiaus g.)
5. “Билет и чемодан”. Улица Аугустиону (Augustijonų g.)

### **2.3 Анализ аналогов визуального и стилистического материала**

Рассмотрим и проанализируем отобранные мною концептуальные и стилистические аналоги.

*Первый аналог* — иллюстрированная интерактивная книга по серии книг “Гарри Поттер” от издательства MinaLima (рис. 2.3.1, рис. 2.3.2).<sup>6</sup>

Издательство MinaLima — это творческая студия, основанная двумя талантливыми художниками, Мирандой Ричардсон и Эдуардо Лима. Они также работали над визуальными эффектами и дизайном в серии фильмов о Гарри Поттере и Фантастических Тварях.

Цели студии MinaLima заключается в том, чтобы не просто создавать книги, а делать из них целое произведение искусства. Оно известно своим инновационным подходом к книжному дизайну. Их книги не только содержат текст, а также предлагают читателям изумительные иллюстрации, дополненные интерактивными элементами, которые, в свою очередь, делают чтение ещё более увлекательным (рис. 2.3.3, рис. 2.3.4).

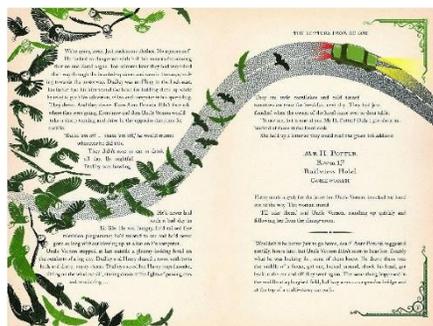


Рис. 2.3.1



Рис. 2.3.2



Рис. 2.3.3



Рис. 2.3.4

<sup>6</sup> ROWLING, J.K. *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. Great Britain: Bloomsbury, 2021.

Интерактивные книги по Гарри Поттеру от издательства MinaLima — это не просто книги, а настоящие произведения искусства, которые объединяют в себе великолепный дизайн, визуальное воздействие и любовь к миру Гарри Поттера. В книгах можно отметить невероятную детализацию визуальных элементов, интерактивные элементы, позволяющие читателю взаимодействовать с текстом и иллюстрациями, а также наличие коллекционных предметов, по типу писем, открыток, плакатов и прочее, что добавляет ощущение реальности. Все эти аспекты позволяют читателю более глубоко погрузиться в чтение книги.

Из этой серии книг я позаимствовала возможность взаимодействия с текстом в виде интерактивных элементов.

*Второй аналог* — книга авторством Робин Джонсон “Свадьба в волшебном кукольном домике”.<sup>7</sup>

Серия книг о волшебных кукольных домиках Робин Джонсон представляет собой уникальное сочетание великолепного дизайна, увлекательных историй и вдохновляющего содержания, которое может покорить сердца как маленьких, так и взрослых читателей (рис.

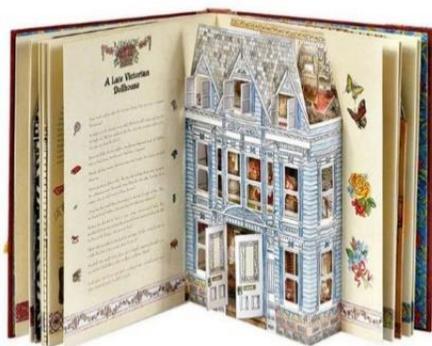


Рис. 2.3.5

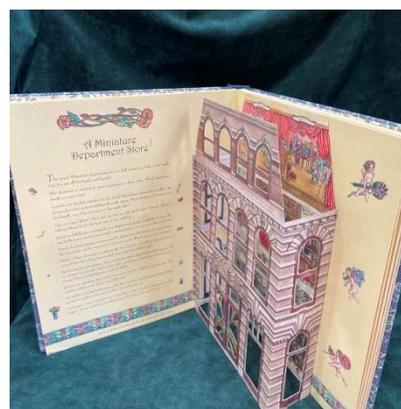


Рис. 2.3.6

2.3.5, рис. 2.3.6).

<sup>7</sup> JOHNSON, Robyn. *The Enchanted Dolls' House Wedding*. Australia: Five Mile, 2006.

В данном аналоге меня привлекло размещение текста и интерактивных иллюстраций, а также оформление и вёрстка книги, которые создают гармоничный и красивый макет.

### Третий аналог — письма Винсента Ван Гога.<sup>8</sup>

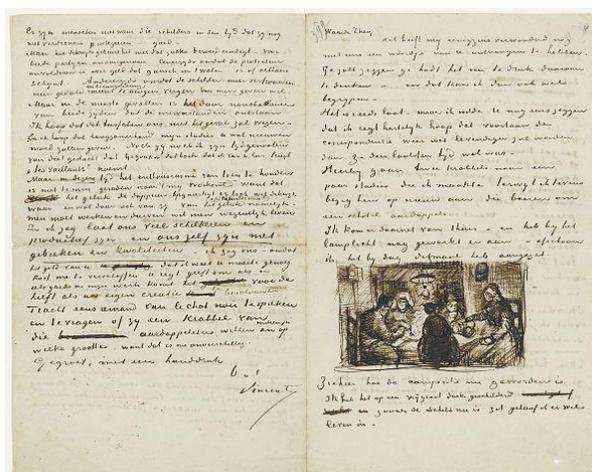


Рис. 2.3.7



Рис. 2.3.8

«Письма Винсента Ван Гога» представляют собой собрание из 903 сохранившихся писем (рис. 2.3.7, рис. 2.3.8, рис. 2.3.9), написанных Винсентом Ван Гогом. Более 650 из них были от Винсента его брату Тео. В коллекцию также входят письма, которые Ван Гог написал своей сестре Вил и другим родственникам, а также письма между такими художниками, как Поль Гоген, Антон ван Раппар и Эмиль Бернар.



<sup>8</sup> *The Letters of Vincent van Gogh* [online]. Wikipedia, 18-01-2024 [просмотрено 05-05-2024]. Доступ через интернет: <[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Letters\\_of\\_Vincent\\_van\\_Gogh](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Letters_of_Vincent_van_Gogh)>

Письма Ван Гога представляют собой хронику жизни художника. Письма можно читать как автобиографию художника; время, проведенное в Брабанте, Париже, Лондоне, Гааге, Дренте, Ньюэне, Антверпене, Арле, Сен-Реми и Овере, ведет хронику его телесных путешествий, а также его творческого роста. Иногда Винсент писал Тео каждый день — помимо необходимости выражать финансовую поддержку, описывая Англию и Нидерланды. Он включал в письма изображения простых людей, таких как шахтеры и фермеры, поскольку верил, что бедняки унаследуют землю. Духовные и богословские мысли и убеждения Ван Гога раскрываются в его письмах на протяжении всей его жизни.

В этом аналоге мне нравится возможность вести своё повествование дополняя его иллюстрациями, что является примером визуального дневника. Данные письма представляют собой рефлексию художника на места его пребывания, через иллюстрации

Рис. 2.3.9

можно проследить тон текста, а также настроение художника. От этого аналога я хотела бы взять идею дневниковых записей, а также дополняющие их зарисовки, что помогает читателю прочувствовать твоё ощущение определённого города.

*Четвёртый аналог* — иллюстрации художника Tony DiTerlizzi.<sup>9</sup>

Тони ДиТерлицци — известный американский художник и иллюстратор. Работает, в основном, с жанром фэнтези и научной фантастики. Стиль работы этого художника



Рис. 2.3.10



Рис. 2.3.11

<sup>9</sup> *Art galleries* [online]. T.Diterlizzi, [просмотрено 05-05-2024]. Доступ через интернет: <<https://diterlizzi.com/art/>>

заключается в особой детализации и проработки своих иллюстраций, которые богаты текстурой и глубиной (рис. 2.3.10, рис. 2.3.11).

В его работах меня цепляет детализация образов, а также очень тонкая и аккуратная работа над линиями, способность при помощи лайна создать гармоничный детальный образ, цепляющий внимание читателя.

*Пятый аналог* — комикс “Предания Олимпа”.<sup>10</sup>

"Предания Олимпа" (Lore Olympus) — это веб-комикс, созданный иллюстратором Рейчел Смайт. Он является современной переосмыслением греческой мифологии, представляя персонажей богов и героев в новом свете. Комикс рассказывает нам об повседневной жизни богов и их интригах, отношениях. Рейчел Смайт придает "Преданиям Олимпа" современный стиль и эстетику, что делает его более привлекательным для современной аудитории. Это отражается как в дизайне персонажей, так и в общем визуальном стиле комикса (рис. 2.3.12, рис. 2.3.13).



Рис. 2.3.13

Визуальный язык "Лора Олимпуса" богат и выразителен. Иллюстрации Рейчел Смайт полны деталей, эмоций и динамики, что делает чтение комикса увлекательным и

<sup>10</sup> SMYTHE, Rachel. *Lore Olympus*. United States: Inklore, 2021.

захватывающим. Следует отметить умелое сочетание цветов и их использование на



Рис. 2.3.12

страницах комикса, а также необычную технику иллюстрации.

## **2.4 Процесс создания интерактивной книги**

Перед началом работы непосредственно над макетом интерактивной книги, я создала эскизы в виде визуального дневника (рис. 2.4.1, рис. 2.4.2) к каждой отобранной сказке. Для этого я предварительно провела их анализ, помечая возможные визуальные образы и метафоры для передачи духа и настроения, заложенного в сказках.

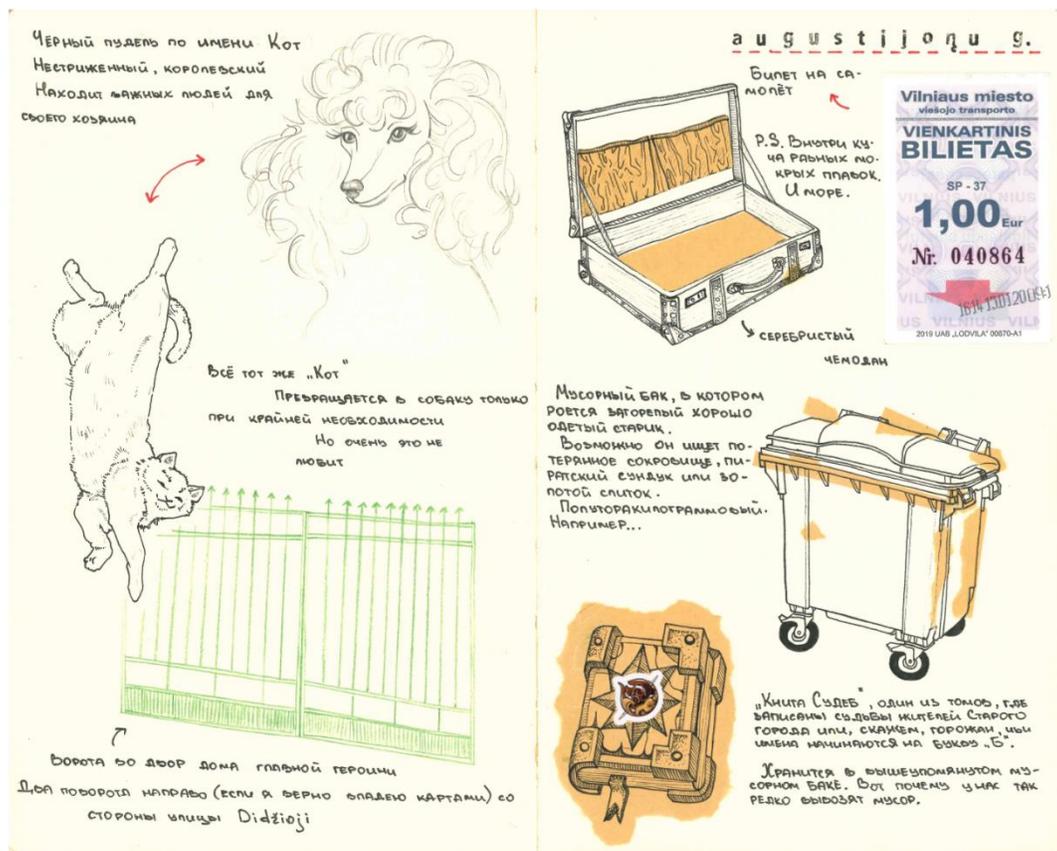


Рис. 2.4.1

Не менее важно при создании эскиза подготовить макет книги, разместив весь отобранный текст на страницах, чтобы иметь возможность видеть свободное место, где можно разместить будущие иллюстрации и создать подходящую композицию.

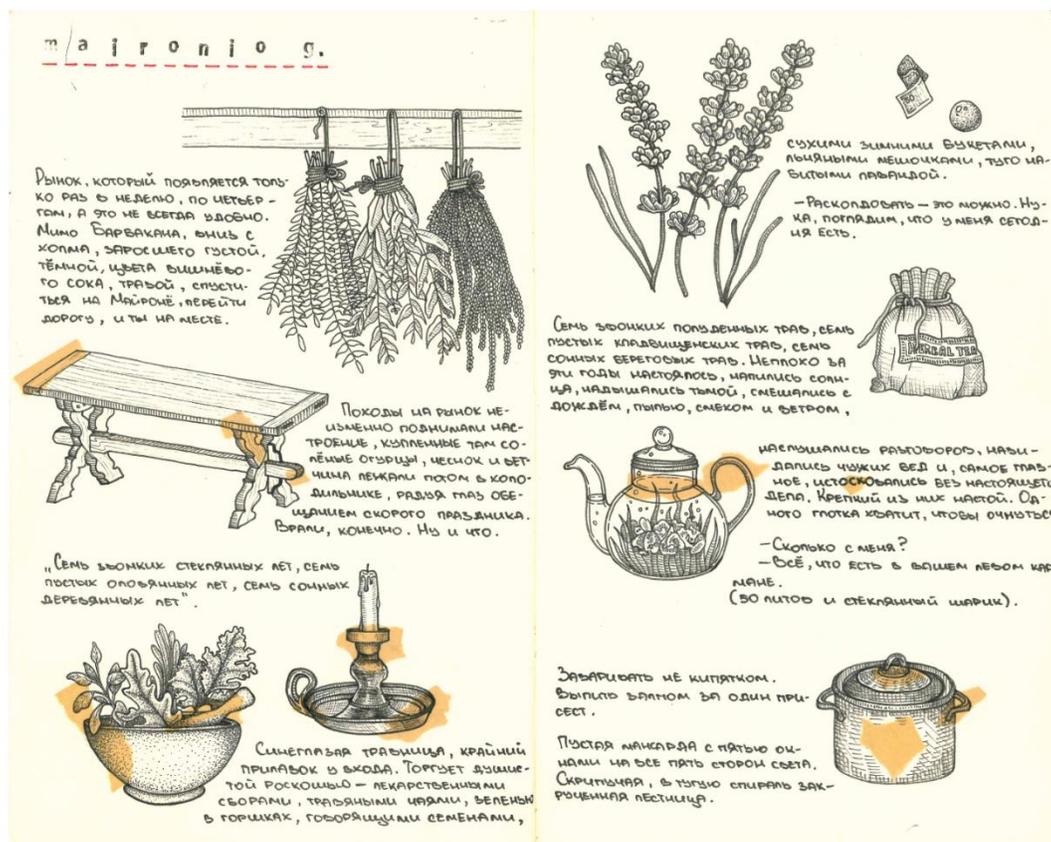


Рис. 2.4.2

Большая часть рисунка была выполнена лайном на бумаге, остальная же часть — в электронном формате (рис. 2.4.3, рис. 2.4.4). Цветовая палитра не имела особых ограничений, в основном она придерживалась достаточно ярких цветов с мягкими тонами, чтобы цвета были яркими и насыщенными, но при этом достаточно приглушенными, чтобы глаз не уставал при просмотре. Иллюстрации, выполненные в электронном формате, конечно, выделяются на фоне рукотворных, но благодаря их мягкости и приглушенности не сильно цепляют внимание.



Рис. 2.4.3



Рис. 2.4.4

Своими рисунками мне хотелось передать атмосферу сказочности и волшебства, которые присущи серии сказок Макс Фрай. Я использовала разные стили рисунка, чтобы показать разноплановость старого города Вильнюса, каким разным он может быть и как по-разному себя можно в нём ощущать.

В моей интерактивной книге используется не весь текст сказок, а лишь отобранные мною фрагменты из них. Это сделано для того, чтобы основной акцент шёл не на сам текст, а на иллюстрации, которые дополняют избранные фрагменты. Каждый абзац в книге является отдельным отрывком из сказки. Некоторые из фрагментов сопровождаются миниатюрной иллюстрацией перед ним. Это позволяет читателю визуализировать то, о чём говорится в данном абзаце.

Говоря об интерактивной части книги следует упомянуть, что элементов, с которыми можно взаимодействовать, не очень много, так как я не хотела, чтобы моя работа была перегружена интерактивностью. Сами элементы разноплановые, от простого вытягивания объектов, до приёма “красно-синего” (при наведении на рисунок красной линзы мы видим один объект, а при наведении синей — другой).

В качестве дополнения к интерактивной книге были разработаны стикеры (рис.2.4.5, рис. 2.4.6, рис. 2.4.7), с помощью которых читатель сможет добавить частичку сказки в свою жизнь.



Рис. 2.4.5



Рис. 2.4.6



Рис. 2.4.7

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В рамках работы над проектом было проведено исследование литературных источников по вильнюсскому культурному наследию. Кроме того, было отобрано пять сказок по улицам, окружающим Европейский гуманитарный университет, для последующей иллюстрации интерактивной книги. Для отобранных произведений были разработаны наиболее подходящие графические образы и из них, как результат проекта, разработан макет интерактивной книги. Во время работы над проектом был выполнен ряд задач, а именно:

- было проведено исследование литературных источников по вильнюсскому культурному наследию, а именно его мифологическая и легендарная составляющая;
- было проанализировано упоминание города Вильнюса в произведениях авторов и их интерпретацию города;
- был изучен гений места (*genius loci*) города;
- была разработана концепция работы;
- были отобраны и проанализированы аналоги;
- были подобраны художественные средства исполнения, оригинальная стилистика.

Как итог, благодаря художественности поэзии, были выполнены все поставленные в начале работы над проектом задачи, благодаря этому получилось достичь и цели. Получилась визуально и концептуально цельная интерактивная книга, способная заинтересовать даже не увлеченного сказками человека. Такой способ презентации художественной литературы мог бы послужить началом новой популярности среди массы литературы, адаптированной под современное мышление.

## СПИСОК ИСТОЧНИКОВ И ЛИТЕРАТУРЫ

1. БРИЕДИС, Лаймонас. Vilnius: City of Strangers. Вильнюс: Baltos lankos, 2012.
2. ВЕНЦЛОВА, Томас. Вильнюс: Город в Европе. Москва: Ивана Лимбаха, 2012.
3. КРАШЕВСКИЙ, Юзеф. Wilno. Zapiski starego miasta. Вильнюс: Vilniaus aidai, 2000.
4. ЛЕВИНТОВ, Александр. Гений места, совесть места, проклятые места. Лабиринт. Журнал социально-гуманитарных исследований, 2013, № 3.
5. О Вильнюсе [online]. Go Vilnius, [просмотрено 22-04-2024]. Доступ через интернет: <https://www.govilnius.lt/splaniruite-svoyu-poezdku/-o-vilnyuse#:~:text=%D0%9B%D0%B5%D0%B3%D0%B5%D0%BD%D0%B4%D0%B0%20%D0%BE%D0%B1%20%D0%BE%D1%81%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D0%BD%D0%B8%D0%B8%20%D0%92%D0%B8%D0%BB%D1%8C%D0%BD%D1%8E%D1%81%D0%B0&text=%D0%93%D0%B5%D0%B4%D0%B8%D0%BC%D0%B8%D0%BD%D0%B0%D1%81%D1%83%20%D0%BF%D1%80%D0%B8%D1%81%D0%BD%D0%B8%D0%BB%D1%81%D1%8F%20%D0%B1%D0%BE%D0%BB%D1%8C%D1%88%D0%BE%D0%B9%20%D0%B6%D0%B5%D0%BB%D0%B5%D0%B7%D0%BD%D1%8B%D0%B9%20%D0%B2%D0%BE%D0%BB%D0%BA,%D0%BE%D0%B4%D0%BD%D0%B0%D0%B6%D0%B4%D1%8B%20%D0%B2%D0%BE%D0%B7%D0%BD%D0%B5%D1%81%D0%B5%D1%82%D1%81%D1%8F%20%D0%BD%D0%B0%20%D1%8D%D1%82%D0%BE%D0%BC%20%D1%85%D0%BE%D0%BB%D0%BC%D0%B5>
6. ФРАЙ, Макс. Все сказки старого Вильнюса. Начало. Москва: АСТ, 2018.
7. ФРАЙ, Макс; и ШУЙСКИЙ, Александр. Всё о мире Echo и немного больше. Чашка Фрая. Москва: АСТ, 2018.
8. Art galleries [online]. T.Diterlizzi, [просмотрено 05-05-2024]. Доступ через интернет: <https://diterlizzi.com/art/>

9. GRASS, Günter; и MIŁOSZ, Czesław; и SZYMBORSKA, Wisława; и VENCLOVA, Tomas. *Pokalbiai apie atminties ateitį. Gespräche über die Zukunft der Erinnerung. Rozmowy o przyszłości pomieci*. Vilnius: Baltos lankos, 2001.
10. JOHNSON, Robyn. *The Enchanted Dolls' House Wedding*. Australia: Five Mile, 2006.
11. ROWLING, J.K. *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. Great Britain: Bloomsbury, 2021.
12. SMYTHE, Rachel. *Lore Olympus*. United States: Inklore, 2021.
13. *The Letters of Vincent van Gogh* [online]. Wikipedia, 18-01-2024 [просмотрено 05-05-2024]. Доступ через интернет:  
<[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Letters\\_of\\_Vincent\\_van\\_Gogh](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Letters_of_Vincent_van_Gogh)>