МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
Филологический факультет

АКТУАЛЬНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЛИНГВИСТИКИ И ЛИТЕРАТУРОВЕДЕНИЯ

Сборник материалов VII (XXI)
Международной научно-практической конференции
молодых учёных
(16–18 апреля 2020 г.)

Выпуск 21

Томск
Издательский Дом Томского государственного университета
2020

Литература

1. Geoffrey Garrett. The Most Important Trends in Online Education // Wharton Magazine. URL: <https://magazine.wharton.upenn.edu/digital/the-most-important-trends-in-online-education/> (дата обращения: 15.12.2019).

2. Открытая дискуссия «Онлайн-обучение: как оно меняет структуру образования и экономику университета». URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/onlayn-obuchenie-kak-ono-menyat-strukturu-obrazovaniya-i-ekonomiku-universiteta-otkrytaya-diskussiya-ya-i-kuzminov-m-karnoy/viewer> (дата обращения: 27.11.2019).

3. Попова А.О. Ключевые мотиваторы запуска авторского онлайн-курса: ожидания и первые итоги // Современные информационные технологии и ИТ-образование. 2016. № 3–2. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/klyuchevye-motivatory-zapuska-avtorskogo-onlayn-kursa-ozhidaniya-i-pervye-itogi> (дата обращения: 29.12.2019).

DOI: 10.17223/978-5-94621-901-3-2020-130

КНИГА-САЙТ П. ОПАНАСЕНКО «КРУИЗ» КАК ПРИМЕР ИНТЕРАКТИВНОГО ИЗДАНИЯ: ОТ КОНЦЕПЦИИ К ПРИНЦИПАМ ВОПЛОЩЕНИЯ

Макаров К.В.

Томский государственный университет, магистрант

BOOK-SITE P. OPANASENKO «CRUISE» AS AN EXAMPLE OF ONLINE EDITION: FROM CONCEPT TO PRINCIPLES OF IMPLEMENTATION

Makarov K.V.

Tomsk State University, master student

В данной статье описывается эксперимент по созданию книги-сайта – интерактивной цифровой версии литературного произведения. Для воплощения данной идеи были выбраны различные мультимедийные и интерактивные элементы и разработан ряд инструментов, что и послужило основой концепции. В работе кратко изложена суть интерактивных электронных книг и поэтапно описан процесс создания самого проекта.

Ключевые слова: книга-сайт, мультимедийность, интерактивность, роман-путешествие.

This article describes an experiment to create a book-site - an interactive digital version of a literary work. To implement this idea, various multimedia and interactive elements were selected and several tools were developed, which served as the basis for the concept. The paper briefly summarizes the essence of interactive electronic books and describes in stages the process of creating the project itself.

Key words: book-site, multimedia, interactivity, novel-journey.

Научный руководитель: В.Ю. Баль, канд. филол. наук, доцент ТГУ.

Интерактивные цифровые книги в наши дни не являются чем-то принципиально новым – это, скорее, экспериментальное явление. Несмотря на существование не одного десятка онлайн-редакторов для создания подобной продукции отечественного и зарубежного производства, такие издания всё еще воспринимаются на уровне «пробы пера».

Интерактивность обычно достигается в таких книгах за счет мультимедийных элементов. К ним относятся видеоролики, вставленные в сам текст, саундтреки, gif-анимация, слайд-шоу, гиперссылки, различные игровые элементы и многое другое. Строгих правил здесь нет, и создателям предоставлена свобода действия, которая может регламентироваться лишь концепцией проекта.

Роман-путешествие «Круиз» представляет собой наглядный пример интерактивной электронной книги, хотя применительно к нему более корректно использование термина Владимира Харитоновича – книга-сайт [1]. Ее можно охарактеризовать как некую гибридную форму интернет-ресурса и цифрового варианта литературного произведения.

Главный герой (он же автор произведения) отправляется на круизном лайнере через Атлантический океан от берегов Западной Европы к побережью Южной Америки. Маршрут включал в себя более десятка остановок, на каждой из которых с героем происходили определенные события. Наша задача заключалась в том, чтобы создать перед читателем иллюзию участия в данном масштабном приключении, позволить не только наблюдать за путешествием со стороны, но и стать частью происходящего.

В качестве «центра управления» книги-сайта решено было сделать виртуальную карту мира, которая включала бы в себя как содержание романа, так и интерактив, благодаря которому пользователь мог бы получать дополнительную информацию о путешествии.

В левом верхнем углу карты решено было разместить изображение компаса, кликнув на который пользователь может увидеть весь маршрут путешествия. Каждый пункт данного маршрута соответствует той или иной главе или эпизоду книги. Таким образом, подобный элемент сочетает в себе функцию гиперссылки, а также позволяет увидеть всё содержание повествования. К тому же, благодаря этому читатель может открывать книгу на нужной ему странице,

возвращаться к тем или иным событиям, либо читать в хронологическом порядке, вернувшись к настройкам по умолчанию, повторно кликнув на компас.

Графическое изображение точек маршрута также имеет дополнительную функцию: пользователь может навести на них курсор и увидеть фото той местности, где разворачивается сюжет. Если события происходят в Рио-де-Жанейро, то читатель видит знаменитую статую Христа-Искупителя, а при перемещении курсора в сторону Венеции перед взором всплывают каналы и гондолы.

Сам текст решено было разместить в стилизованном графическом изображении книги в твердой обложке с эффектом переворачивающихся страниц. Основным шрифтом был выбран Arial. В качестве обложки был использован оригинал печатного издания, который предоставил сам автор. Иллюстративный материал предполагал большой упор на визуальный ряд, поэтому был использован архив автора, состоящий из фото- и видеосъемок. Фотографии были аккуратно размещены по бокам страниц с эффектом обтекания текстом. Видеоролики были расположены в тексте по аналогичной схеме в виде превью, кликнув на которое пользователь мог увидеть само содержание.

Так как сам сюжет романа предполагал динамическое повествование, с постоянным меняющимся местом действия в разных точках земного шара, было принято решение создать эффект этого движения на нашей главной карте-меню. Дойдя до определенной главы или эпизода, где персонаж совершал очередное перемещение из одного пункта в другой, читатель мог наблюдать своеобразный анимированный эффект на главной карте, на которой в онлайн-режиме вырисовывался новый маршрут. Для большей эстетики и для погружения в соответствующую атмосферу было решено включить в анимацию небольшой графический значок того или иного вида транспорта, на котором передвигался главный герой в момент определенного эпизода. Пользователь видел движущуюся из Омской области в Томск фигурку поезда; самолет, летящий из Москвы в Испанию; и сам корабль, плывущий через Атлантику, на котором была совершена большая часть путешествия.

На страницах данной книги-сайта также можно увидеть два интерактивных элемента, которые появляются в зависимости от контекста повествования. Это изображение рюкзака и клочка карты. Рюкзак содержит внутри себя изображение различных объектов,

сюжетных предметов, которые относятся к тому или иному эпизоду в книге. Кликнув на значок, мы запускаем анимацию, где раскрытый рюкзак демонстрирует свое содержимое. Подобный прием поможет читателю лучше понять суть некоторых описательных моментов: перед глазами у него будут конкретные примеры.

Клочок карты, в свою очередь, служит некой энциклопедической справкой касательно тех мест, через которые пролегает маршрут главного героя повествования. Пользователь, увидев этот интерактивный элемент, всегда может взаимодействовать с ним и параллельно сюжету получать информацию о различных городах и странах. Принцип действия при этом остается тем же, что и в случае с рюкзаком: читателю достаточно кликнуть на него.

Фоновое изображение, на котором располагается разворот книги, тоже решено было сделать динамичным. Оно меняется в зависимости от смены событий и представляет собой полноформатные иллюстрации посещенных автором мест.

На данный момент проект еще находится в стадии разработки, но в статье мы постарались изложить саму его суть и продемонстрировать потенциал подобной продукции.

Литература

1. Новости электронного книгоиздания. URL: <https://digital-books.ru/> (дата обращения: 27.04.2020).

DOI: 10.17223/978-5-94621-901-3-2020-131

ПРИНЦИПЫ ОТБОРА МАТЕРИАЛА ДЛЯ ЦИФРОВОГО СТОРИТЕЛЛИНГА (НА ПРИМЕРЕ ПРОДВИЖЕНИЯ КНИЖНОЙ СЕРИИ «КЛАССИКА САМОКАТА» ИЗДАТЕЛЬСТВА «САМОКАТ»)

Кузьмина Е.Э.

Томский государственный университет, магистрант

DIGITAL STORYTELLING MATERIAL SELECTION PRINCIPLES (ON THE EXAMPLE OF «KLASSIKA SAMOKATA» BOOK SERIES, «SAMOKAT» PUBLISHING HOUSE)

Kuzmina E.E.

Tomsk State University, master student

Рынок, полный книг и имён, требует от издательств искать новые способы привлечения и удержания аудитории, и одним из эффективных инструментов