

Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

Институт филологии и языковой коммуникации  
Кафедра журналистики и литературоведения

УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
\_\_\_\_\_ Анисимов К. В.  
« \_\_\_\_ » \_\_\_\_\_ 2022 г.

**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

42.03.02 Журналистика

**ИНКЛЮЗИВНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ПРИ СОЗДАНИИ ЦИФРОВОГО  
ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОГО ПРОЕКТА**

Руководитель \_\_\_\_\_ старший преподаватель О.В. Богуславская

Выпускник \_\_\_\_\_ А.К. Аскарва

Нормоконтролер \_\_\_\_\_ преподаватель Е.Е. Надточий

Красноярск 2022

## СОДЕРЖАНИЕ

Введение.....	4
1 Роль мультимедиа в создании и инклюзивной адаптации цифрового культурного наследия .....	8
1.1 Цифровизация культурного наследия: основные аспекты .....	8
1.2 Мультимедийные технологии в сохранении культурного наследия.....	12
1.3 Медиатекст как основная единица новых медиа.....	16
1.3.1 Интерактивность и гипертекстуальность медиатекста .....	18
1.3.2 Мультимедийность и кроссмедийное потребление информации.....	20
1.4 Мультимедийные технологии в становлении и развитии инклюзивного контента.....	23
1.4.1 Инклюзивность: основные аспекты .....	23
1.4.2 Культурная диджитал-среда в аспекте урбанистической проблематики .....	25
1.4.3 Специфика внедрения инклюзивных форматов в музейное дело: российский опыт .....	28
2 «Суриков вслух» как опыт создания инклюзивного мультимедийного просветительского проекта .....	31
2.1 Подготовительный этап работы над проектом .....	32
2.1.1 Выбор темы проекта .....	33
2.1.2 Выбор субъекта инклюзии .....	34
2.1.3 Выбор экспонатов для видеоэкскурсии .....	35
2.2. Особенности создания и продюсирование видеоэкскурсии на РЖЯ .....	36
2.2.1 Написание текста для видеоэкскурсии на РЖЯ: особенности и принципы .....	36
2.3 Этап записи .....	38
2.4 Этап монтажа.....	39
2.5 Разработка мультимедийного расширения для видеоэкскурсии .....	40
2.5.1 Создание мозаики.....	40
2.5.2 Создание игры-платформера .....	41
2.5.3 Создание словаря терминов на РЖЯ и игрового теста по их запоминанию.....	42
2.6 Этап визуализации проекта.....	43
2.6.1 Выбор платформы для размещения .....	43

2.6.2 Структура сайта.....	44
2.6.3 Разработка стиля и дизайна сайта .....	46
2.7 Апробация проекта .....	47
2.8 Анализ работы над проектом.....	49
2.8.1 Результаты работы над проектом .....	49
2.8.2 Трудности в работе над проектом .....	52
2.8.3 Процесс продвижения проекта .....	54
Заключение .....	56
Список использованных источников .....	59
Приложение А Текст видеозаписи .....	66
Приложение Б Текст мультимедийного расширения.....	78
Приложение В Сайт проекта «Суриков вслух»: десктопная версия .....	80
Приложение Г Сайт проекта «Суриков вслух» : мобильная версия.....	83

## ВВЕДЕНИЕ

Сегодня право каждого человека на равнокачественные условия жизни, в том в сфере образования, является довольно актуальным. Этот принцип предполагает, что все индивиды, независимо от ограниченных возможностей здоровья, имеют приемлемые условия для жизни.

Идеология инклюзии рассматривает идею включающего общества, откуда следует, что общество и его институты должны меняться таким образом, чтобы ничто не препятствовало включению другого. Готовность общества к изменениям, направленным на помощь людям с ОВЗ, имеет разные аспекты, в том числе культурный и социальный.

Универсализация среды является важным условием для интеграции в культурную сферу людей с ОВЗ. Таким образом, речь идет об идее безбарьерности, которая, в свою очередь, входит в проблемное поле урбанистики.

Однако урбанистика не ограничивается только проблемами устройства инфраструктуры, она также отвечает за создание универсальности и адаптации диджитал-среды для инклюзивных групп. Под диджитал-средой подразумевается создание единого цифрового медийного пространства, что достигается за счет использования интернета на различных устройствах. Для этого Маршалл Маклюэн использовал термин «глобальная деревня».

Люди с нарушениями органов слуха, зрения, ментальными особенностями здоровья пользуются интернетом, являются частью «глобальной деревни», а значит участниками единого цифрового медийного пространства. Производители медиа, понимая это, ориентируются на инклюзивную адаптацию контента.

Важно отметить, что доступность инфраструктуры и культурных возможностей является ключевой в вопросе безбарьерности. Российские культурные институты и медиапроизводители в последние годы стали с особым

интересом подходить к инклюзивному контенту. В этом заключается актуальность данной работы.

В отдельных случаях у культурного центра может появиться цех по адаптации музея для людей с ОВЗ. Сотрудники могут заниматься музейной инклюзией на разных уровнях и создавать пандусы, тифлоаудиогиды или таблички со шрифтом Брайля. Также одним из форматов для людей с инвалидностью по слуху является экскурсия на русском жестовом языке.

Объектом исследования являются мультимедийные технологии в контексте развития объектов цифрового культурного наследия, предметом – мультимедиа в создании и инклюзивной адаптации цифрового просветительского проекта.

Цель исследования – создать мультимедийный просветительский проект «Суриков вслух», в основе которого содержится инклюзивный формат. Исходя из цели, были поставлены следующие задачи:

- 1) рассмотреть понятие digital humanities в культурной среде;
- 2) определить роль мультимедийных технологий в сохранении культурного наследия;
- 3) рассмотреть медиатекст как единицу новых медиа;
- 4) изучить понятие «инклюзивность» и выделить его основные аспекты;
- 5) изучить, как инструменты инклюзивной адаптации культурного контента реализуются на российском медиарынке;
- 6) разработать концепцию собственного проекта;
- 7) применить инструменты инклюзивной адаптации цифрового культурного наследия для создания проекта «Суриков вслух».

Теоретическая значимость работы состоит в том, что результаты исследования позволяют расширить представление об актуализации и инклюзивной адаптации цифрового культурного наследия.

При исследовании выше обозначенной проблемы использованы следующие методы: научное описание, анализ, индукция, дедукция, сравнение. Творческие методы: запись видео, монтаж, верстка сайта.

Новизна данного исследования состоит в том, что в его рамках создан мультимедийный просветительский инклюзивный проект «Суриков вслух» совместно с красноярским музеем-усадьбой имени Сурикова. Этот проект станет первым примером использования интерактивной детской видеоэкскурсии в красноярском музейном пространстве.

Теоретической и методологической базой послужили исследования А.Ю. Шеманова и А.Ю. Поповой, посвященные инклюзии в культурологической перспективе [Шеманов, Попова, 2011], Г. Иттерстада о проблеме инклюзии в социальном контексте [Иттерстад, 2011]. Также изучены работы Е.Л. Вартановой о трансформации современных СМИ [Вартанова, 2005] и Т. Манфреда о «мобильной революции» и цифровизации медиaprостранства [Манфред, 2012]. Кроме того, проанализированы исследования Л.И. Бородкина, посвященные цифровым медиа в сохранении цифрового культурного наследия [Бородкин, 2012] и др.

Эмпирическая база исследования — мультимедийный просветительский инклюзивный проект «Суриков вслух», созданный совместно с музеем-усадьбой И.В. Сурикова в Красноярске.

Практическая значимость работы заключается в возможности использования проекта слабослышащими и глухими посетителями музея.

Работа состоит из введения, двух глав – теоретической и эмпирической, заключения, списка использованных источников и приложений. Первая глава посвящена осмыслению основных понятий, таких как «цифровое культурное наследие», «медiateкст», «интерактивность», «гипертекстуальность», «инклюзия». Также в ней рассмотрены инструменты инклюзивной адаптации культурного контента на российском медиарынке. Вторая глава включает собственно опыт создания инклюзивного просветительского мультимедийного

проекта, начиная от подготовки и заканчивая версткой на сайте, и анализ проделанной работы. В заключении проведены итоги исследования.

Промежуточные результаты выпускной квалификационной работы были представлены на следующих конференциях: «Ломоносов-2022» (МГУ), «II Международный Форум языков и культур» 2021 года (ИФиЯК СФУ) и XIV Международная научно-практическая конференция молодых исследователей «Язык, дискурс, (интер)культура в коммуникативном пространстве человека» (ИФиЯК СФУ), которая состоялась 21–22 апреля 2022 года. По их результатам были опубликованы материалы:

1. Аскарова А.К. Мультимедийные технологии в становлении и развитии инклюзивного контента [Электронный ресурс] / А.К. Аскарова // Ломоносов-2022 : материалы Междунар. молодеж. науч. форума (12-15 апреля) // Отв. ред. И.А. Алешковский, А.В. Андриянов, Е.А. Антипов, Е.И. Зимакова. [Электронный ресурс] – М.: МАКС Пресс, 2022.

Также результаты были апробированы на конкурсе НИУ «ВШЭ» «Пространство соучастия-2021», в котором цифровой мультимедийный проект «Россия глазами Сурикова», созданный совместно с Музеем-усадьбой В.И. Сурикова в Красноярске, занял 3-е место.

# **1 Роль мультимедиа в создании и инклюзивной адаптации цифрового культурного наследия**

## **1.1 Цифровизация культурного наследия: основные аспекты**

При определении понятия «цифровизация» стоит рассмотреть два уровня — узкий и широкий. По мнению В.Г. Халина и Г.В. Черновой, в узком смысле цифровизация означает преобразование информации в цифровую форму, что ведет к снижению издержек и появлению новых возможностей. В широком плане понимается современный общемировой тренд развития экономики и общества, основанный на переносе информации в цифровую форму для улучшения экономики и качества жизни [Гендина, Колкова, Рябцева, 2020, с. 185].

При этом «следует отличать его от понятия «оцифровка». Оцифровка предполагает преобразование аналоговой информации в цифровую, создание цифровых физических объектов. Таким образом, примером оцифровки можно назвать перевод документов на твердых носителях в электронную форму, тогда как цифровизация не сводится только к переводу информации в «цифру». Это комплексное решение задач управленческих и культурных на базе готовых технологических платформ» [Там же, с. 189].

Потребность гуманитарного знания в расширении своего методического инструментария и развитие культуры в сфере цифрового транспортирования породили новое междисциплинарное направление. Оно развивается на стыке информационных технологий и гуманитарных наук и называется термином «digital humanities».

Digital humanities обычно связывают с новой реальностью, в которой стремительно развиваются компьютерные технологии, коммуникационные сети. Сам термин родился в среде специалистов, занимающихся оцифровкой материалов культурных центров и обеспечением доступа к ним. В век развития технологий появилась потребность в применении цифровых медиа и



инструментов в областях визуализации и презентации гуманитарных исследований. Разработка электронных текстов, интерактивных карт и визуальных конструкций происходит в таких учреждениях, как музеи, библиотечные фонды или архивы, с целью сохранения историко-культурного наследия.

Наряду с привычным термином все чаще встречается выражение «digital history», то есть применение технологий в контексте сохранения исторических данных. Речь идет об изучении статистических источников, то есть «истории в цифрах». Вызовы времени находят отражение в создании новой информационной среды, ориентированной на применение цифровых медиа и инструментов в практике исторических исследований.

Как утверждает Дж. Фрай, «digital humanities ориентируется на создание новых методов цифровой записи документов и артефактов с целью их сохранения и многократного обращения к ним в будущем» [Таллер, 2012, с. 12]. Здесь предполагается оцифровка материалов в устаревших базах данных и их перевод в новые медиа форматы.

На фоне глобальных изменений в информационной среде формирование направления digital humanities кажется закономерным этапом. Таллер Манфред видит несколько предпосылок его появления. Во-первых, это более легкий способ обработки нескольких сотен тысяч фактов, чем записывание их на карточки. Во-вторых, технологические инновации, когда появляются персональные компьютеры, WWW и другие ключевые технологии. Третья причина — появление возможности финансирования. Ученый отмечает, что для электронных библиотек на рубеже тысячелетия существовало большое количество программ по спонсированию подобных проектов. Все это способствовало переходу культуры в digital и началу формирования цифрового культурного наследия.

В России появление цифрового наследия связывают с развитием интернета и стремительным ростом цифровых информационных технологий в конце XX века. Дискуссии об информационном обществе имели глобальное

значение. Принципы такого общества определялись в ряде документов, в том числе в Окинавской хартии Глобального информационного общества 2000 года или в Декларации принципов «Построение информационного общества» 2003 года. Уже в 2014 в «Основах государственной культурной политики» говорится, что использования цифровых коммуникационных технологий для доступа к культурным ценностям является одной из основных целей государственной культурной политики России [Горлова, Зорин, Гуцалов, 2021, с. 254].

Оцифровка документальных источников и собраний различных фондов началась в 1980-1990-х годах. Ее изначальной целью было создание презентационных мультимедийных продуктов. Впоследствии эта область стала самостоятельной как с точки зрения капитальных вложений, так и научных разработок. Данный феномен был призван выполнять задачу, лежащую в проблемном поле сохранения национальной памяти. Создание digital-копии любого документа решает одну из важнейших задач по сохранению объекта-подлинника.

Как отмечает Г.М. Шаповалова, «через сохранение культурного наследия возможно развитие культурной сферы. Культурное наследия несет жизненно важную цель — поддержание социальной памяти, которая, в свою очередь, является основой идентичности и условием морально-нравственного воспитания, сохранения нации» [Там же, с. 177].

По ее мнению, «преимущества цифровых архивов очевидны, поскольку они решают важную проблему сохранности объектов-оригиналов. Также это обеспечивает необходимый уровень информационной безопасности, поскольку есть возможность ограничения прав доступа, ведения всех протоколов операций и создание резервных копий» [Там же, с. 182].

Важность имеет и такая особенность как облегчение доступа к оцифрованным данным пользователям с ограниченными возможностями здоровья, так как создание цифровых методов записи документов и артефактов предполагает новые стандарты и более развитые технологии.

В целом цифровизация привела к демократизации архивных данных. Во-первых, это упрощает значительно поиск, в отличие от просмотра папок и формуляров электронный запрос занимает пару секунд. Во-вторых, детализация открыла людям доступ к архивам из любой точки мира. Таким образом, цифровой архив трансграничен и глокален, поскольку для использования материалов не нужно находиться в точке нахождения физического архива.

Г.М. Шаповалова выделяет следующие цели цифровизации архива [Там же, с. 179]:

- создание цифровой копии;
- доступ к информационному ресурсу и его регулирование;
- поиск и просмотр;
- обеспечение сохранности и безопасности;
- импорт и экспорт из одной системы в другую.

Говоря о причинах формирования цифрового культурного наследия, исследователи С.Т. Петров и А.А. Тарасов выделяют следующие [Там же, с. 129]:

- цифровые технологии превосходят по качеству и стоимости все остальные способы создания образов объектов культуры;
- цифровые образы можно легко передавать и копировать;
- цифровые образы и их элементы могут быть связаны между собой семантическими связями;
- совокупность образов можно рассматривать как единое цифровое культурно-историческое пространство;
- цифровые образы могут храниться практически неограниченное количество времени.

Важно охарактеризовать третью причину, поскольку она не встречается у других исследователей. Наличие семантических связей между элементами различных цифровых образов является базовым принципом при создании

медийного продукта. Технологию поиска данных связей используют специалисты по трансмедийным коммуникациям. Благодаря им рождаются нарративы, которые специалист впоследствии упаковывает в трансмедиа.

Л.А. Пронина считает, что «наибольшее влияние на качество культуры и культурного пространства современного общества оказывают именно мультимедийные технологии. Мультимедиа дословно переводится как «многие среды», то есть новая технологическая среда, которая открывает другой уровень обработки информации. Такие ресурсы преодолевают пространство, географические рамки, позволяют человеку интегрироваться в мировые культурные процессы» [Пронина, 2008, с. 58].

«В современных условиях все сферы деятельности, включая культуру, вынуждены обращаться к услугам современных технологий, поэтому мультимедиа можно отнести к области культуры» [Там же, с. 61].

Сегодня мультимедийные технологии продолжают способствовать формированию цифрового культурного наследия и его передвижению. Именно благодаря мультимедиа достигаются такие цели, как упрощение поиска, сохранность, поиск закономерностей между образами и другие.

## **1.2 Мультимедийные технологии в сохранении культурного наследия**

Уровень развития общества зависит от накопленного информационно-интеллектуального потенциала, который включает «сохранение культурного наследия. Сейчас культурное пространство претерпевает фундаментальные изменения, связанные с научно-техническим прогрессом. Новая информационная ситуация приводит к изменениям в системе культуры, в обществе начинают преобладать новые технократические тенденции» [Тоффлер, 1982, с. 260].

В 1980 году Э. Тоффлер в книге «Третья волна» предположил, что компьютерная сеть может объединить весь мир, а вместе с глобальными изменениями в сфере технологий придут и новые установки в человеческом

сознании, которые, в свою очередь, влияют на процесс потребления информации. Началом эпохи мультимедиа считается дата создания первого персонального компьютера — это 1981 год. Здесь важно выделить термин «медиатизация», который возник после возникновения компьютеризации. В информационный век культурная роль мультимедиа становится гораздо больше, так как знания становятся новым ресурсом, а каналы распространения этого ресурса расширяются.

«Наибольшее влияние на качество культуры и культурного пространства оказывают именно мультимедийные технологии. Так считает исследователь Л.А. Пронина. Она отмечает, что мультимедиа дословно переводится как «многие среды», то есть это новая технологическая среда, которая предполагает другой уровень обработки информации. Такие ресурсы преодолевают пространство, географические рамки, позволяют человеку интегрироваться в мировые культурные процессы» [Пронина, 2008, с. 63].

«В современных условиях все сферы деятельности, включая культуру, вынуждены обращаться к услугам современных технологий, поэтому мультимедиа можно отнести к области культуры. Одним из направлений исследования мультимедиа Л.А. Пронина выделяет дигитализацию, то есть оцифровку культурного наследия» [Там же, с. 65].

Сегодня мультимедийные технологии продолжают способствовать формированию цифрового культурного наследия и его передвижению. Именно благодаря мультимедиа достигается такая цель, как преодоление географических границ, что, в свою очередь, позволяет человеку интегрироваться в мировые культурные процессы. Сегодня сообщества могут делиться своим культурным наследием, а сетевое взаимодействие и мультимедиа создают множество центров, где разные художественные течения создают разнообразные коллекции. Вместе с тем появляется новая проблема того, как передать культурную общность и при этом адекватно отразить культурные различия.

Кроме того, «возникает и проблема передачи культурного наследия в оцифрованном виде таким образом, чтобы сохранить его сущностную природу. Как считает, важным считается намерение сохранить своеобразие и самобытность, а вместе с тем предоставить возможность видеть оригинал в технологическом усовершенствовании» [Там же, с. 68].

«Мультимедийные технологии меняют движение культурной информации не только в пространстве, но и во времени, что позволяет проследить изменения в диахронных связях, двигаясь из конечной точки в начальную и наоборот» [Шлыкова, 2003, с. 274]. Кроме того, информация получает более гибкую форму — цифровизация позволяет получить ее как в печатном варианте, так и в письменном или даже в форме видео ряда.

Нельзя не отметить развивающий креативный потенциал мультимедиа, что позволяет находить разнообразные формы интерпретации знания и применять методы самореализации. Мультимедийные технологии — это также упрощение поиска, сохранность, поиск закономерностей между образами и другие нововведения для культурной среды.

Одной из новаторских проявлений этих тенденций являются виртуальные музеи, когда культурные институты расширяют «доступность к своим коллекциям и укрепляют свое присутствие в сети. Это значительно облегчает доступ к работам и выставкам и применению обучающих механизмов, основанных на использовании интерактивности и гиперсреды. Виртуальные музеи уменьшают барьеры, возникающие в результате географической удаленности. Они стимулируют появление новых форм потребления в области культуры, что ведет к демократизации культуры» [Петрова, 2004, с. 110].

Исследователи выделяют ряд признаков, которые позволяют цифровому наследию считаться виртуальным:

- Интерактивность — определенная степень участия пользователя. Зритель должен иметь возможность минимально изменять произведения и музейные объекты.

- Дематериализация. Это термин Питера Луненфельда, который гласит, что на смену традиционным носителям приходит цифровая основа [Шлыкова, 2003, с. 251].

Наиболее известным российским музеем, в котором проводятся виртуальные экскурсии, считается Третьяковская галерея. Этот виртуальный тур дает возможность увидеть работы валяющихся художников. Кроме того, на сайте Третьяковской галереи хранятся полноценные виртуальные экскурсии, раскрывающие творчество таких мастеров живописи, как Куинджи, Серова, Айвазовского и других. Для пользователей есть и функция интерактивности — изображение можно приближать, чтобы рассмотреть мельчайшие детали картин. Функция кликабельности позволяет прочитать связанные с ними комментарии.

Еще один масштабный виртуальный тур предлагает Эрмитаж. Экскурсия также интерактивная и позволяет выбрать конкретный выставочный зал и пройти по всем экспозициям по порядку. Изображение сопровождается комментарием.

Таким образом, «цифровые технологии являются незаменимыми для распространения и демократизации доступа к культурным объектам. Они позволяют предоставить работы на мультимедийных носителях, когда каждая сопровождается критическими отзывами» [Там же, с. 259]. Например, такое представление осуществляется в музее, когда состояние экспоната не позволяет выставлять его на всеобщее обозрение, но человек может наблюдать виртуальный цифровой объект. Сейчас современные технологии позволяют полностью заменить реальный, трехмерный физический объект и предложить его виртуальную модель.

«Виртуальный мир характеризуется вариативностью и автоматизмом, то есть на основе одной базы данных могут быть созданы разные проекты, которые будут работать автоматически. Культура освобождается от географических, временных и исторических значений. Пространство без временных рамок оказывается материальной основой новой культуры. Она

включает в себя разнообразие исторически передававшихся по наследству систем репрезентации» [Федорова, 2011, с. 337]. Все это возможно благодаря развитию мультимедийных технологий.

### **1.3 Медиатекст как основная единица новых медиа**

Развитие сетевых и мультимедийных технологий ведет к трансформации языка средств массовой информации. Исследователи при упоминании текста в контексте медиасферы сходятся на том, что это понятие приобретает новый смысл, обусловленный медийными свойствами того или иного средства массовой коммуникации. Огромное значение для изучения текстов СМИ имеет правильность ее восприятия, которую обеспечивают дополнительные единицы, а именно общий фон знаний и коммуникативный фон.

Голландский ученый Тен ван Дейк формулирует важный пункт относительного всего корпуса текстов СМИ — медиатекст может быть понят только тогда, когда человек проанализирует его как результат когнитивной и социальной деятельности журналиста, как результат интерпретации, основанный на опыте общения читателей и зрителей с СМИ [Дейк, 1989, с. 123]. Важную роль при анализе медиатекстов также имеет то, насколько удачно выражены имплицитные функции текстов новостей.

Разграничивая понятия «текст» и «медиатекст», Т.Г. Добросклонская поясняет, что «текст — это сообщение», а «медиатекст — это сообщение плюс канал» [Добросклонская, 2005, с. 64]. При этом Я.Н. Засурский определяет его «как новый коммуникационный продукт» [Засурский, 2005, с. 6].

По концепции Я.Н. Засурского, характерными особенностями медиатекста являются:

- Включенность в разные медийные структуры (вербальный, визуальный, звучащий и мультимедийный планы);
- Включенность в разные медийные обстоятельства (газета, журнал, интернет и т.д.) [Там же, с. 8]



Медиатексты следует рассматривать и с точки зрения «когнитивного инструмента для репрезентации кодирования информации. Их исследуют в связи с проблемами категоризации, концептуализации и вопросами языковой картины мира» [Там же, с. 9]. Концептом при этом может служить идея, символ или образ, которые выражаются в текстах СМИ в качестве лексем и отражают идеологию издания или точку зрения посредством смыслов, которые заложены в данном концепте. Смыслы могут быть выражены как вербально, так и невербально.

Как утверждает Т.Г. Добросклонская, базовое формирующее значение для описания современных медиатекстов имеют следующие параметры:

- способ создания (авторский — корпоративный, устный — письменный);
- способ воспроизведения (устный либо письменный)
- канал распространения (печать, радио, интернет, телевидение);
- функционально-жанровый тип текста (новости, комментарий, features, реклама);
- тематическая доминанта (политика, культура, спорт и т.д.)

[Добросклонская, 2005, с. 288]

Медиатексты создаются из готового лексико-синтаксического материала и собираются в уже готовые устойчивые формы (медиа форматы). Содержание медиа текстов меняется ежедневно, но формы остаются прежними.

Кроме того, за счет цифрового формата происходит унификация каналов передачи информации и тем самым уравнивание различных форматов информации. Процесс интеграции, сближения технологий в единую технологическую форму получил название конвергенции. Благодаря этому текст интегрируется в единый информационный продукт наравне с графическим, звуковым сопровождением, создается новая информационная среда, которую принято назвать термином мультимедиа.

### 1.3.1 Интерактивность и гипертекстуальность медиатекста

«Текст в системе интернет-СМИ является динамической единицей, так как функционирует в условиях реальной коммуникации. Технологические изменения, которые претерпевают средства массовой информации, выводят медиатекст на новый информационно-коммуникативный уровень и способствуют формированию у него следующих свойств: интерактивности и гипертекстуальности» [Шестеркина, Лободенко, 2013, с. 23].

«Данные свойства отличают медиатекст интернет-СМИ от традиционных, позволяют создавать разнообразные форматы, менять внутреннюю динамику текста, его визуальную и эмоциональную составляющую» [Там же, с. 28].

Интерактивность — это базовое свойство медиатекста (в переводе с англ. *interact* — это взаимодействовать с чем-либо). При этом под интерактивностью понимается свойство реагирования на действия пользователя, выстраивание с ним персонализированных связей.

Как пишет М.В. Луканина, интерактивность текста дает возможность для индивидуализации продукта, то есть выбора среди множества возможностей. Интерактивность позволяет индивидуализировать продукт, то есть дать более детальное описание к нему и предоставить развернутое повествование относительно его оценочных свойств [Луканина, 2006, с. 209].

Также интерактивность предполагает возможность обсудить новости, то есть интернет стимулирует выражение собственного мнения. Это приводит к появлению новых журналистских жанров в формате дневников, развитию персональных страниц, где главенствующую роль играют оценочные суждения аудитории.

Кроме того, «интерактивный характер позволяет осуществлять обратную связь с источником информации или провайдером содержания. Двусторонняя модель коммуникации является частью массовой коммуникации и предполагает, что процесс коммуникации являет собой петлю, то есть

завершающий цикл. Обратная связь получателя здесь играет важное место» [Там же, с. 210].

На более ранних этапах развития СМИ обратная связь была наиболее уязвимой частью взаимодействия с аудиторией, поскольку в реальности была ограничена звонками в студию и письмами в редакцию. Однако появление новых технологических средств и коммуникационных средств позволили получателю выбирать нужную ему информацию и самому формировать повестку дня.

Так, «интерактивность привела к активизации обратной связи, которая, в свою очередь, поставила редакции перед необходимостью оперативно реагировать на требования аудитории и изменения общественного мнения» [Там же, с. 215].

В контексте описания медиатекста важно указать такую возможность, как гипертекстуальность. Под этим термином понимается способность текста ориентироваться на бесконечное множество свободных текстов, имеющих внутренние ссылки и предполагающих отсутствие линейного повествования.

Это новое свойство медиатекста позволяет формировать системы связей между отдельными документами посредством гиперссылок. Так рождается гипертекст, в котором текстовое пространство сформировано нелинейным образом.

Основным элементом гипертекста является гиперссылка. Под гиперссылкой имеется в виду «дифференцированный признак гипертекста, организующий его структуру и обеспечивающий функциональность — навигацию. Технически любой элемент медиатекста может быть оформлен гиперссылкой, как вербальный, так и невербальный» [Носовец, 2011, с. 128].

По мнению А.А. Калмыковой и Л.А. Кохановой, «важнейшими свойствами гипертекста является дисперсность структуры, нелинейность, разнородность и мультимедийность, голографичность, виртуальность» [Калмыков, 2005, с. 137].

Если «интерактивность позволяет индивидуализировать продукт, то гипертекстовые ссылки в интернете дают читателю более развернутое повествование, наравне с фото, видео, аудио и другими сопутствующими материалами. Гипертекст предоставляет максимальный объем информации. За счет него читателю дается детальное изложение текста во всех его видах, от видео до аудио» [Там же, с. 139].

«Однако при всех описанных преимуществах использования гиперссылок существуют существенные недостатки. С их помощью создается нелинейность повествования, которая сильным образом изменяет выбранные средства воздействия. Из медиатекста исчезает структурная выветренность, нарушается логика аргументации» [Носовец, 2011, с. 143].

Таким образом, использование гиперссылок существенно облегчает просмотр при потреблении контента, так как загрузка фотографий, карт и видео в интернете замедляет их загрузку и существенно увеличивает количество времени, которое потребуется для потребления. С одной стороны, это увеличивает количество предполагаемой информации, но, с другой, не дает создать целостный образ видения невербальной информации в медиатексте.

### **1.3.2 Мультимедийность и кроссмедийное потребление информации**

«Развитие рынка СМИ напрямую зависит от технологического прогресса в информационно-коммуникативной сфере. В создании и распространении сообщений СМИ обязательно участвуют новейшие технические устройства, поэтому развитие технологий оказывает влияние на всю цепочку производства, распространения информации и создания медиатекста» [Вартанова, 2005, с. 148].

Здесь важно упомянуть термин «дигитализация» или digitalisation, что означает перевод всего содержания СМИ в цифровой формат, а именно текстовой, графической и звуковой информации. Новые информационные технологии стирают такие барьеры, как время, географические границы.

«Цифровой формат позволяет традиционным СМИ уравнивать свои возможности и претерпевать слияние. За счет перевода информации в цифровой вариант происходит унификация каналов передачи информации, то есть стирается разрыв между различными формами контента, например, по одному и тому же каналу может передаваться и текст, и звуковое изображение. В результате слияния звука, текста, изображения, которые одновременно передаются в интерактивном режиме, рождается мультимедийный продукт» [Там же, с. 159].

Существует две группы инструментов мультимедиа:

- простые: цветовые сочетания, видео- и аудиоматериалы, статичная и анимационная графика.
- комплексные: слайд-шоу, инфографика, виджеты, мультимедийная презентация, видео галереи и т.д. [Шестеркина, Лободенко, 2013, с. 24].

Создание мультимедиа было бы невозможно без процесса конвергенции, поскольку он ведет к изменению характера информационного продукта. Термином «мультимедиа» принято считать новую информационную среду, где происходит интегрирование текстовых, графических, звуковых и видеоиллюстраций в единое целое.

Солодов В.В. выделяет две важнейшие характеристики мультимедиа:

- синтетический характер, то есть комбинация в одном информационном продукте различных типов информации (текста, изображений, звука, видеофрагментов);
- интерактивный характер, возможность индивидуализации продукта, выбора среди множества возможностей [Солодов, 2004, с. 115].

«Мультимедийность является важной характеристикой для средств массовой информации. Цифровой формат позволяет распространять содержание СМИ в различных формах вне зависимости от конкретного направления и технологических платформ». Как пишет Е.Л. Вартанова,

«практически любой медиапродукт может принимать любую медиаупаковку, благодаря чему происходит изменение форм СМИ, наряду с традиционными формами рождаются гибридные формы, будь то онлайн-вариант или офлайн-вариант» [Вартанова, 2003, с. 55].

Современные СМИ предполагают наличие мультимедийных форматов изложения информации, то есть теперь материалы «производятся в разной медиаупаковке. Конвергенция СМИ и появление разных каналов распространения содержательных продуктов ведут к возникновению новых жанров, например, инфотейнмента и эдютейнмента» [Землянова, 2000, с. 67].

Все это осуществляется на разных площадках, функционал которых позволяет наиболее удобно для читателя преподнести информацию. Здесь важно затронуть понятие кроссплатформенности, что подразумевает распространение контента на разных медийных площадках. Для этого необходимо использовать потенциал всех медиа в полном объеме для оптимального восприятия медиапродукта.

Специфика кросс-медиа заключается в том, что послание может быть передано через разные мультимедийные каналы, которые ретранслируют одно и то же содержание в различных упаковках, формах и форматах.

Разные уровни кросс-медиа зависят от степени вовлеченности аудитории, уникальности контента и связи между платформами одного проекта.

Согласно исследователю G. Hayes, существует четыре уровня кросс-медийности. Первый из них, Crossmedia 1.0., предполагает одинаковый тип контента с незначительными изменениями на различных платформах, а последний, Crossmedia 4.0., представляет собой нелинейное распределение контента между несколькими платформами. Crossmedia 4.0 объединяет элементы первых трех уровней, он более динамичный, поскольку автор контента призван «жить» в истории вместе с пользователями и играть с аудиторией на ее условиях [Hayes, 2006].

Таким образом, современные СМИ имеют несколько каналов распространения информации. Новости не существуют только на сайте, их так

ретранслируют в социальных сетях, мессенджерах и стриминговых сервисах, на видеохостингах. Все это существенно расширило границы существования медиа. Аудитория может выбирать более удобный формат подачи информации и переходить от одного канала к другому.

## **1.4 Мультимедийные технологии в становлении и развитии инклюзивного контента**

### **1.4.1 Инклюзивность: основные аспекты**

Сегодня в рамках социальной системы и общественно-политических дискуссий, которые ведутся в обществе, право каждого человека на равнокачественные условия жизни, в том в сфере образования, является актуальным. Этот принцип предполагает, что все индивиды, независимо от ограниченных возможностей здоровья, имеют приемлемый образ жизни.

«Современная тенденция в социальной политике в отношении людей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) отражена в Конвенции о правах инвалидов, принятой ООН 13 декабря 2006 года. Главное в документе — ориентация на принцип равного достоинства личности каждого человека. Здесь сделан акцент на уникальных способностях человека, а не на дефекте. Важно поддерживать необходимый для инвалида образ жизни, а также учитывать особенности его развития» [Гендина, 2020, с. 189].

Взгляд ученых на эту проблему определяется тем, к какой научной традиции относится исследователь. Научные школы можно разделить на две группы — ориентированные на нужды конкретного индивида или рассматривающие потребности социального сообщества, включающего человека с ограниченными возможностями развития.

«Принцип инклюзии детей с ОВЗ начал рассматриваться в 1970-х годах, когда создавалась реформа, нацеленная на интеграцию. Реформа стала комплексом мер, направленных против прижившейся практики сегрегации,

когда дети, не вписавшиеся в условия обучения в классе, обучались вне его. Эта практика пренебрегала такими ценностями, как равенство и равноценность» [Там же, с. 196].

На данном этапе важно понятие «инклюзии». Инклюзия предполагает, что все на равных принимают участие в социальной жизни. Теперь эта система, когда индивиды с особыми потребностями приспособляются к существующим условиям, вынуждена меняться. Система обязана подстроиться под нужды индивида. Инклюзия также выступает идеологическим понятием, поэтому в большей степени отражает позицию отдельного человека.

«Шведский ученый Ингемар Эмануэльсон утверждает, что суть инклюзии состоит в том, чтобы в обществе были созданы условия для полной включенности каждого и чтобы эти условия диктовались методами среды, в которой существует индивид» [Иттерстад, 2011, с. 45]. Он подчеркивает, что инклюзия — это способность сообщества брать на себя ответственность за решение проблем, которые происходят из-за особенностей исходных данных человека.

Идеология инклюзии рассматривает идею включающего общества, откуда следует, что общество и его институты должны меняться таким образом, чтобы ничто не препятствовало включению другого. Институты должны меняться и «содействовать интересам всех членов общества, в том числе людей с ОВЗ. При этом открытость не должна нарушать основы безопасности личности и давать возможность идентификации личности с культурной группой» [Шеманов, Попова, 2011, с. 74]. Также важно подчеркнуть способность людей с ОВЗ к самостоятельной жизни в данных условиях, обеспечению равных прав.

Готовность общества к изменениям, направленным на помощь людям с ОВЗ, имеет разные аспекты, в том числе культурный, социальный, политический, экономический, и предполагает разные этапы в своем развитии. Инклюзия открывает новые возможности личностного роста, увеличивает доступность образования и возможность самостоятельной жизни вне каких-



либо ограничений. Она выступает как реальное продвижение к изменению общественных институтов, включая образование.

Инклюзия всегда работает на благо как самих людей с ОВЗ, так и других членов общества. Важнейшей остается задача определения условий, способствующих физическому, психологическому и личностному развитию людей с ограниченными возможностями развития, так как определение данных условий дает альтернативы для расширения жизненных возможностей.

Интеграция опирается на владение средствами коммуникации и иными формами культуры, поскольку это предполагает обладание определенной культурной и языковой компетенцией. Важной является адаптация человека к условиям жизни в обществе, его творческой самореализации.

#### **1.4.2 Культурная диджитал-среда в аспекте урбанистической проблематики**

Понятие «урбанистика» является обширным и включает в себя множество аспектов, которые изучаются разными научными направлениями. Однако важно отметить, что урбанистика как междисциплинарное знание рассматривает город в качестве единицы. Так, урбанистика посвящена изучению и развитию городских систем, в том числе медийных.

Исследователи В.В. Абашев и И.М. Печищев рассматривают городское пространство в сегменте медиасферы и считают, что городские сетевые издания выступают как путеводители по городской жизни, как площадки проектирования развития города. Авторы вводят понятие «урбанистического бума», так как на современном этапе в медиа происходит интенсивное общественное и академическое обсуждение проблематики современного города [Абашев, Печищев, 2018].

Образ населенного пункта складывается из нескольких составляющих. Во-первых, это событийная повестка, которую, как уже отмечалось, формируют медиа. Они создают политический, экономический и культурный слепок

реальности региона. Во-вторых, это большой массив культурной и исторической памяти. Например, В.В. Абашев размышляет о городской экскурсии как о факторе консолидации городского сообщества на основе знания и понимания места, в котором проживаешь. Экскурсия, отмечает исследователь, является коллективным актом чтения городского пространства [Абашев, 2010].

Чтобы экскурсионный нарратив обладал перформативным потенциалом, то есть открывал смысловую реальность и создавал новые структуры смысла, она должна быть доступной для целевой аудитории. Универсализация среды является важным условием для интеграции в культурную сферу людей. Таким образом, речь идет об идее безбарьерности, которая, в свою очередь, входит в проблемное поле урбанистики, то есть в исследование городского развития. Современные города должны инфраструктурно и культурно соответствовать идее безбарьерности и быть доступны большому числу людей, несмотря на ограниченные возможности здоровья.

Социальное пространство на данном этапе все еще создает неудобства для людей с ОВЗ в плане технической оснащенности, что говорит о неравенстве по признаку инвалидности. Для обеспечения доступности при проектировании нового городского пространства необходимо учитывать потребности маломобильных групп населения.

Однако урбанистика не ограничивается только проблемами устройства инфраструктуры, она также отвечает за создание универсальности и адаптации диджитал-среды для инклюзивных групп. Под диджитал-средой подразумевается создание единого цифрового медийного пространства, что достигается за счет использования интернета на смартфонах и других устройствах. Для этого Маршалл Маклюэн использовал термин «глобальная деревня». По его теории, электронные средства коммуникации сделали связь мгновенной. В результате Земной шар «сжался» до размеров «деревни», настало время имплозии. Это создало условия для появления более качественных цифровых технологий и продуктов.

Люди с нарушениями органов слуха, зрения, ментальными особенностями здоровья пользуются интернетом, являются частью «глобальной деревни», а значит участниками единого цифрового медийного пространства. Производители медиа, понимая это, ориентируются на инклюзивную адаптацию контента, например, разработчики сайтов создают две версии сайта — стандартную и версию для слабовидящих. Адаптация включает масштабируемость, отключение изображений, встроенную функцию увеличения шрифта, минимальную контрастность фона и контента. Также в этом случае весь медиаконтент заменяется текстом, то есть вся графика и медиаинформация сопровождаются тестовым аналогом.

Важно отметить, что под инклюзивностью понимается создание универсального дизайна, которым смогут пользоваться как обычные потребители, так и люди с особенностями здоровья. Поэтому при создании версии для слабовидящих принцип инклюзии соблюдается лишь частично, так как это не единый вид сайта.

Важно отметить, что доступность инфраструктуры и культурных возможностей является ключевой в вопросе безбарьерности. При этом проблема недоступности инфраструктуры данных тесно связана с вопросами социальной адаптации в образовательном пространстве. Так, в современных исследованиях говорится, что барьерами являются не способы коммуникации или передвижения, а дефицит общественного участия, недостатки технического свойства, за которые отвечает государство [Романов, Ярская-Смирнова, 2010, с. 56].

Тенденцию к инклюзивной адаптации общественных проектов разделяет и государство. Одним из ключевых документов, который повышает доступность объектов образования и услуг для людей с ОВЗ в Российской Федерации, является приказ Минобрнауки России от 2 декабря 2015 года. В нем обозначен план мероприятий, который сделает доступной сферу культурных услуг и образования. Кроме того, в постановлении от 23 мая 2015 года «О Федеральной целевой программе развития образования» говорится о

создании современных программ обучения для среднего и высшего образования, ресурсных учебно-методических центров и конкурсов профессионального мастерства среди студентов-инвалидов [Капилевич, Лукьянова, 2018].

Кроме того, в 2015 году правительство Российской Федерации стало инициатором федеральной программы «Доступная среда». Целью программы была разработка правовых и институциональных условий, которые способствуют интеграции в общество инвалидов. В ее основе лежит и задача по улучшению их уровня жизни. Реализация предполагает несколько этапов, а план программы рассчитан до 2025 года.

### **1.4.3 Специфика внедрения инклюзивных форматов в музейное дело: российский опыт**

Доступность инфраструктуры и культурных возможностей является ключевой в вопросе безбарьерности, именно поэтому российские культурные институты и медиапроизводители в последние годы стали с особым интересом подходить к инклюзивной адаптации контента. В отдельных случаях у культурного центра может появиться собственный цех по адаптации материалов музея для людей с ОВЗ. Так, сотрудники культурных институций могут заниматься музейной инклюзией на разных уровнях, например, техническом, то есть создавать пандусы, либо организационном, а именно разрабатывать тифлоаудиогиды, таблички со шрифтом Брайля или целые цифровые инклюзивные медиа.

Например, примером расширения пространства музея на уровне города Красноярска можно считать тифлоаудиогид Даниила Ремпеля «Суриков. Точка доступа». Это инклюзивный проект для людей с нарушениями органов зрения, созданный для музея-усадьбы В.И. Сурикова. Проект создал выпускник Сибирского федерального университета и создал тифлокомментарии к 18 картинам коллекции музея-усадьбы.

Если говорить о цифровых инклюзивных медиа, то можно отметить московский музей современного искусства «Гараж». У него есть отдел инклюзивных программ, который создал онлайн-платформу «Музей ощущений. Разнообразие и инклюзия», где совместно с экспертами готовит статьи, интервью и обзоры инклюзивных мероприятий. Здесь также стоит отметить приложение «Музей на РЖЯ», где собраны развивающие практики для детей с нарушениями органов слуха.

Одним из форматов для людей с инвалидностью по слуху является экскурсия на русском жестовом языке. Использование дополнительного сопровождения на жестовом языке с сурдопедагогом в медиа присутствует довольно давно. Так, в некоторых странах дублирование выпуска новостей на языке жестов является обязательным. Культурная среда также использует доступные варианты для адаптации контента. Примером может служить песенный конкурс «Евровидение», который проводит Европейский вещательный союз. Уже несколько лет, начиная с 2016 года, на эстрадном конкурсе все песни исполнителей дублируются на международном жестовом языке. Это решение было принято для того, чтобы люди с нарушением слуха могли понять содержание и настроение песен. Для этого ежегодно привлекаются переводчики с профессиональным знанием языка.

Безбарьерность и проблема недоступности в диджитал-среде тесно связана и с вопросами социальной адаптации в образовательном пространстве. Так, жестовый язык стал частью музейного дела. Российские галереи и культурные центры выпускают видеоэкскурсии на РЖЯ. В этих видео экскурсоводом является сурдопедагог, который проводит зрителя по музейным залам и общается с ним на жестовом языке. Кроме того, рассказ переводчика подкрепляется субтитрами, чтобы зритель мог выбрать удобный формат восприятия информации. Такой формат используют многие известные российские музеи: Русский музей, Государственная Третьяковская галерея, Музей русского импрессионизма, пушкинский музей и другие.

Одним из ведущих центров инклюзивного развития в России является Музей современного искусства «Гараж», основанный в 2008 году. Работники музея понимают под инклюзией набор практик, которые связаны с поддержанием разнообразия в обществе и обеспечением информационной доступности, что достигается за счет изменений самой среды. Для этого в 2015 был создан отдел инклюзивных программ, благодаря которому посещение музея для человека с инвалидностью стало доступным. Все разработанные сотрудниками практики находятся на онлайн-платформе «Музей ощущений. Разнообразие и инклюзия». Платформа аккумулирует исследовательские и научно-популярные обзоры инклюзивных мероприятий.

Сотрудники музея «Гараж» работают с инклюзией комплексно, базовым направлением деятельности музея является адаптация пространства и информации для посетителей с различным опытом — незрячих и слабовидящих, глухих и слабослышащих, посетителей с ментальными особенностями и миграционным опытом.

Более того, в музее сформировалась команда переводчиков русского жестового языка, педагогов и медиаторов, которые сопровождают все адаптированные мероприятия. В «Гараже» работают глухие и слабослышащие.

Продолжая тему форматов для людей с инвалидностью по слуху нельзя не сказать об экскурсиях на жестовом языке. Музей «Гараж» регулярно проводит экскурсии и открытые мастерские для взрослых и детей, которые сопровождаются переводом на РЖЯ. Дополнительный мультимедийный формат для слабослышащих посетителей — бесплатный видеогид на РЖЯ.

Одним из самых масштабных проектов «Гаража» можно считать разработку мобильного приложения «Музей на РЖЯ — детям». С его помощью школьники начальных классов с нарушением органов слуха могут познакомиться с искусством, музейным пространством и терминами с помощью мультимедийных форматов. Так, раздел «Словарик» представляет собой пять виртуальных помещений», от картинной галереи до кабинета искусств. Приложение является кликабельным, поэтому при нажатии на

объекты открывается видео на жестовом языке с русскими субтитрами, в котором глухие дети рассказывают сверстникам об особенностях искусства и говорят, как правильно «сказать» тот или иной термин на РЖЯ. Таким образом, все элементы сопровождаются видео и интерактивными иллюстрациями, а ребенок узнает новые слова и их перевод на жестовый язык.

Из всего вышесказанного следует, что на сегодняшний день медиа являются одним из самых эффективных инструментов для адаптации цифрового культурного наследия. Форматов актуализации становится все больше, оцифровка культурных данных постоянно увеличивается.

## **2 «Суриков вслух» как опыт создания инклюзивного мультимедийного просветительского проекта**

«Суриков вслух» — мультимедийный просветительский проект, который включает в себя инклюзивный формат, а именно видеоэкскурсию на русском жестовом языке для людей с нарушением органов слуха. Проект создан совместно с музеем-усадьбой В.И. Сурикова. Основой проекта является детская видеоэкскурсия на РЖЯ с субтитрами по постоянной экспозиции Музея-усадьбы В.И. Сурикова, мультимедийным расширением служат игра-платформер, мозаика и онлайн-тест.

Режим доступа: <http://surikov.tilda.ws/surikov/vsluh>

Цель проекта — сделать культурное художественное наследие В.И. Сурикова доступным для детей с нарушением органов слуха и расширить цифровое музейное пространство, а также при помощи мультимедийных и интерактивных инструментов проработать потенциал Музея-усадьбы Сурикова.

Задачами проекта стали создание видеоэкскурсии на русском жестовом языке и описание сурдопереводчиком ключевых работ Василия Сурикова из собрания музея, съемка и монтаж получившейся экскурсии, разработка интерактивных форматов для целевой аудитории, разработка дизайна и создание презентационного сайта.

Актуальность проекта состоит в том, что культурные институции постепенно расширяют свою аудиторию и адаптируют музейное пространство под нужды людей с ограниченными возможностями здоровья. Современная культурная диджитал-среда развивается в инклюзивном аспекте, практически во всех музеях Москвы и Санкт-Петербурга создаются проекты, направленные на аудиторию с нарушениями зрения или слуха. Этого удастся добиться за счет работы с новыми медиа. Однако в регионах подобные практики считаются редкостью, особенно это касается проектов, целевая аудитория которых — дети. Однако именно в этом возрасте знакомство с культурной средой может послужить началом к изучению нового, развить творческие способности и сформировать эстетическое восприятие. На сегодняшний день ни один музей в Красноярске не имеет в своем арсенале видеоэкскурсию на РЖЯ для детей по музейному пространству. Проект «Суриков вслух» стал первым проектом в красноярской культурной среде, в котором используется этот формат. Более того это один из немногих проектов на российском медиарынке, в рамках которого дети с нарушением органов слуха не только смотрят видеоэкскурсию с сурдопереводчиком, но и выполняют задания. Так, художественное наследие В.И. Сурикова подвергается инклюзивной адаптации и включает в себя разные интерактивные форматы.

Фокус-группа — глухие и слабослышащие ученики Красноярской школы №9, а также другие дети с нарушениями органов слуха.

## **2.1 Подготовительный этап работы над проектом**

На данном этапе была определена тема проекта — творчество и биография художника Василия Сурикова. Был составлен план работы над проектом, который включал, помимо прочего, установление контактов с руководством Музея-усадьбы В.И. Сурикова, фокус-группой, а именно руководством Красноярской школы №9, и экспертами, которые занимаются сурдопереводом.



Кроме того, на подготовительном этапе было найдено название проекта, которые отражает концепцию и тематику — «Суриков вслух», определен субъект инклюзии и мультимедийные форматы, используемые в проекте.

### **2.1.1 Выбор темы проекта**

Изначально родилась идея, что проект в рамках данной работы будет создаваться в коллаборации с городским индустриальным партнером. Для сотрудничества был выбран Музей-усадьба В.И. Сурикова, так как работа с ним велась еще на третьем курсе. Тогда тоже был создан совместный мультимедийный просветительский проект, но в рамках московского конкурса «Пространство соучастия-2020» от НИУ «ВШЭ», в котором ИФиЯК СФУ выступил как партнер. Сотрудничество дало на выходе положительный результат — проект занял в данном конкурсе третье место. Более того, музей уже работал с выпускниками Института филологии и языковой коммуникации, и эти просветительские проекты также отличились.

В 2021 году студентом Института филологии и языковой коммуникации Даниилом Ремпелем разрабатывался вопрос инклюзивного диджитал-расширения в музее, в итоге был создан проект для слепых и незрячих людей. В связи с этим появился запрос на производство экскурсии для другой группы людей с особенными потребностями — с нарушениями органов слуха. Дело в том, что процедура проведения экскурсии для этой аудитории предполагает постоянное обращение к услугам сурдопереводчика. Музей не имеет собственного специалиста, его нужно привлекать из другой институции. Кроме того, чтобы провести такую экскурсию, нужно собрать целую группу желающих, согласовать время и форматы, в которых людям будет удобно воспринимать информацию. Чтобы сделать музей в этом смысле более доступным, было принято решение поработать с новыми форматами, которые позволят чаще проводить экскурсии для глухих и слабослышащих, без привлечения постороннего эксперта.

## 2.1.2 Выбор субъекта инклюзии

Изначально выбор субъекта инклюзии состоял из трех возможных групп людей с особенными потребностями — с нарушениями органов слуха, с нарушением органов зрения и с ментальными особенностями здоровья. Однако проект для незрячих и слабовидящих граждан уже создавался выпускником студентом Института филологии и языковой коммуникации в 2021 году, он также был создан совместно с Музеем-усадьбой В.И. Сурикова, поэтому было решено остановиться на глухих и слабослышащих посетителях.

Работа с видеоформатом, наиболее подходящим для этой категории граждан, конечно, имела свои сложности. Создание проекта в этом направлении предполагает участие большого количества людей: специалиста по русскому жестовому языку, оператора и режиссера монтажа. Однако создание экскурсии для людей с ментальными особенностями предполагает еще большее количество экспертов, а значит еще больше средств для реализации данного проекта.

Кроме того, субъект инклюзии — дети. Когда речь зашла о том, люди какого возраста будут целевой аудиторией, сразу было принято решение о работе со школьниками. Во-первых, Музей-усадьбу часто посещают люди именно этой возрастной категории. Руководство общеобразовательных школ часто организывает экскурсии для учащихся, чтобы познакомить их с важным деятелем культуры нашего города, кем является Василий Суриков. Во-вторых, именно в этом возрасте знакомство с культурной средой может послужить началом к изучению нового, развить творческие способности и сформировать эстетическое восприятие у школьников. При создании проекта хотелось внести большой вклад в образовательный процесс и сделать его более захватывающим. В-третьих, детей в целом сложнее заинтересовать, чем взрослых, поэтому для образовательного процесса идеально подходят различные интерактивные форматы. Их разработка и внедрение в проект

позволит сделать экскурсию более увлекательной и значительно расширит потенциал музея.

### **2.1.3 Выбор экспонатов для видеоэкскурсии**

Руководство Музея-усадьбы предложило сделать экскурсию по своей постоянной экспозиции, так как к ним часто приходят школьники, и маршрут уже давно простроен и разработан сотрудниками.

Детская экскурсия разделана на две части. В первой — школьников проводят по первому этажу усадьбы Сурикова, рассказывают о происхождении художника, показывают его полотна и эскизы к работам. Во второй части детей знакомят с бытом художника и проводят по первому этажу музея, в те комнаты, где он жил и писал свои работы.

Однако было принято решение сократить основной текст экскурсии и остановить внимание на ключевых работах художника, поскольку при осмотре всех имеющихся экспонатов видеоэкскурсия займет больше часа, так как всего в постоянной экспозиции музея представлено 46 работ Василия Ивановича. Так, удалось обойти оба этажа усадьбы и снять именно те пейзажи, где показан город Красноярск, родина художника, например, «Старый Красноярск», «Плоты на Енисее» и «Енисей у Красноярска». Также в видеоэкскурсии большое значение имеют портреты близких Сурикова, в том числе «Портрет Елизаветы» или «Портрет Саши». Эти люди оказали сильное влияние на художника и сопровождали его долгие периоды жизни.

В результате видеоэкскурсия занимает по времени около 40 минут и включает в себя две части. Именно такой формат является приемлемым для аудитории, так как детям сложнее сосредоточиться на чем-то одном долгое время.

## **2.2. Особенности создания и продюсирование видеозаписи на РЖЯ**

Основная сложность при записи видеозаписи на РЖЯ состояла в том, что для этого нужно найти эксперта — компетентного сурдопереводчика, который имел опыт работы с детьми. Привлечение специально обученного человека было изначальной задачей, которую было необходимо осуществить еще до начала работы над текстом. В качестве эксперта был выбран сурдопереводчик из «Всероссийского общества глухих». Эта общественная организация постоянно работает с людьми с полной или частичной потерей слуха, услугами состоящих в нем людей пользуются многие институции и ведомства, например, суды. Работа этих сурдопереводчиков всегда высоко оценивалась.

Руководитель красноярского отделения «Всероссийского общества глухих» порекомендовала своего специалиста — переводчика РЖЯ Шумилову Марию Аскеровну. Несколько лет назад Мария уже имела опыт участия в съемках видеозаписи в качестве сурдопереводчика — это был проект для глухих и слабослышащих людей Красноярского художественного музея имени В.И. Сурикова.

### **2.2.1 Написание текста для видеозаписи на РЖЯ: особенности и принципы**

Музей-усадьба И.В. Сурикова предоставила текст детской экскурсии, которую проводят на протяжении нескольких лет. Однако его предстояло трансформировать под нужды переводчика РЖЯ. Эксперт попросил заранее ознакомиться с текстом и предоставить его за неделю до начала съемок видеозаписи.

В качестве методического пособия по написанию текстов для перевода на РЖЯ было выбрано пособие «Музей ощущений: глухие и слабослышащие

посетители. Опыт Музея современного искусства "Гараж"». В 2015 году музей открыл первый в России отдел инклюзивных программ и создал пособие, где описывается система образования глухих и модели культурного потребления этого сообщества. В книге сказано, что при составлении текста важно помнить, что глухие — лингвистическое меньшинство. Блок «Деконструкция отношения» как раз дает список рекомендаций, которые помогут при работе с выбранной аудиторией. Все описанные советы выработали сотрудники отдела инклюзивных программ Музея «Гараж».

В целом, можно выделить несколько рекомендаций при написании текста для перевода на РЖЯ:

1. Переводчику необходимо предоставить расшифровку текста экскурсии для уточнения упоминаемых персоналий, аббревиатур, сокращений и незнакомых терминов;
2. Предоставить переводчику возможность заранее ознакомиться с маршрутом экскурсии;
3. Ограничить текст экскурсии, чтобы ее продолжительность была не более 1 часа;
4. Не перегружать экскурсию большим количеством информации, пытаясь рассказать обо всех экспонатах;
5. Выражать мысли простыми предложениями, поскольку переводчику будет проще продумать структуру выступления;
6. Если используются иноязычные термины, нужно представить в тексте пометку с переводом;
7. Заранее пообщаться с переводчиком, обсудить выступление и нюансы перевода.
8. Незадолго до выступления необходимо обсудить все изменения в структуре текста для экскурсии.

В дальнейшем результаты работы были апробированы на фокус-группе — глухих и слабослышащих детей Красноярской школы №9, речь об этом пойдет далее.

## 2.3 Этап записи

В качестве индустриального примера видеоэкскурсии на РЖЯ были выбраны уже существующие проекты Санкт-Петербургского музея театрального и музыкального искусства, Музея современного искусства «Гараж», Русского музея, Московского музея современного искусства, Государственного музея изобразительных искусств имени А.С. Пушкина и Еврейского музея и центра толерантности.

Для записи было решено задействовать переводчика РЖЯ и экскурсовода Музея-усадьбы. Представитель институции говорил текст экскурсии за кадром, а эксперт делал ее параллельный перевод на камеру. Такое решение было продиктовано желанием сделать процесс съемок более удобным, так как переводчик мог подстроиться под темп речи экскурсовода, который произносил заранее заготовленный текст.

Съемкой самой экскурсии занимался профессиональный оператор, которого заранее пригласили для данного проекта и объяснили ему цель и задачи проекта. Автор исследования выступал в качестве продюсера и помощника оператора, давал рекомендации и следил за процессом работы.

В качестве рекомендаций к съемкам видеоэкскурсии на РЖЯ было выбрано пособие «Музей ощущений: глухие и слабослышащие посетители. Опыт Музея современного искусства "Гараж"».

Можно выделить несколько основных особенностей при организации рабочего места переводчика на экскурсии:

1. Переводчик должен находиться в зоне видимости всех смотрящих, его лицо и руки должны быть хорошего видны и освещены;
2. Переводчик не должен перекрывать экспонаты;
3. Обеспечьте отсутствие сторонних шумов, переводчик испытывает дополнительную нагрузку и сложности из-за нечеткого произношения экскурсовода;

4. Заранее предоставить переводчику расшифровку текста экскурсии для уточнения упоминаемых персоналий, терминов и сокращений;
5. Заранее ознакомиться переводчика с маршрутом, материалами и экспозицией экскурсии;
6. Не давать дополнительные комментарии при переходе от экспоната к экспонату;
7. Речь экскурсовода должна быть четкой, хорошо интонированной — все это позволяет переводчику работать точнее и быстрее. Четко прописывайте названия малоизвестных географических названий и мест, имена и фамилии людей, термины и понятия;
8. Нужно соблюдать профессиональный дресс-код: одежда должна быть темного цвета. Однотонная и без принтов.

## **2.4 Этап монтажа**

Монтаж производился в программе Adobe Premiere Pro CC. Она обладают понятным интерфейсом и функционалом. Для видеоэкскурсии не требовалось использования сложных эффектов и обработки, требовались склейка, написание субтитров и небольшая цветокоррекция, поэтому скачивания более профессиональной программы не потребовалось.

Монтажом экскурсии занимался режиссер, который ранее занимался съемкой самого проекта. Он уже был ознакомлен с целями и задачами проекта. Автор исследования выступал в качестве продюсера и помощника режиссера, давал рекомендации и следил за процессом работы.

Особенность монтажа видеоэкскурсии состояла в том, что видео для инвалидов по слуху должно сопровождаться субтитрами, так сказано в технических требованиях по информационной доступности ГОСТа. По документу, текст субтитров не должен перекрывать изображение и должен быть выровнен по центру экрана. Они должны появляться на экране и исчезать синхронно со звучанием речи. Кроме того, на экране не может одновременно

находиться более двух строк текста, одна строка субтитров может быть не более 38 знаков, включая пробелы и знаки препинания.

На этапе монтажа каждое слово переводчика сопровождалось текстом. Субтитры разместили по центру, внизу экрана, в две строки, чтобы фокус-группа, а именно глухие и слабослышащие дети, успевала читать текст и одновременно смотреть сменяющиеся кадры. Общая продолжительность видеоэкскурсии составила 40 минут.

## **2.5 Разработка мультимедийного расширения для видеоэкскурсии**

Изначально проект задумывался как детская видеоэкскурсия на РЖЯ, которая расширит диджитал-пространство музея, сделает его более доступным для людей с нарушением органов слуха и упростит работу сотрудников данной культурной институции, так как им не придется каждый раз искать переводчика для проведения экскурсии.

В ходе работы над концепцией проекта было принято решение о расширении потенциала сайта. Внедрение дополнительных интерактивных форматов позволит привлечь большее число представителей фокус-группы и сделает процесс прохождения экскурсии более увлекательным и запоминающимся.

Перед тем, как внедрить на сайт интерактивные форматы была создан онлайн-опрос для фокус-группы — учащихся Красноярской-школы №9. В нем содержались вопросы о предпочтениях в выборе онлайн-игр и формате будущего проекта. На основе данного опроса родились представленное мультимедийное расширение.

### **2.5.1 Создание мозаики**

Одним из выбранных фокус-группой вариантов интерактивного формата стала мозаика. На данном этапе стал вопрос того, какие именно изображения



следует разместить в онлайн-игре, чтобы это соответствовало теме проекта и дополняло его концепцию. Было принято решение сделать пазлы в виде картин Василия Ивановича Сурикова. Изучению полотен посвящена первая часть видеозаписи, поэтому идея вписывалась концепцию.

Всего для создания интерактивного формата взято 3 ключевые картины из коллекции Музея-усадьбы Сурикова:

1. Енисей у Красноярска. 1909. Холст, масло.
2. Крымский пейзаж. 1907. Холст, масло.
3. Портрет Елены Суриковой в Крыму. 1908. Холст, масло.

Сама игра создавалась на платформе Jigsaw Planet. Она бесплатная и обладает простым и понятным функционалом. Также данная платформа позволяет использовать расширение и внедрять готовую мозаику на сайт с помощью html-кода, что было обязательным условием при выборе программы для создания данного формата.

Функционал выбранной платформы позволил сделать мозаику разной и расположить пазлы в зависимости от степени сложности. Самая легкая мозаика состоит из 12 частей — это «Енисей у Красноярска», самая сложная включает в себя 25 частей — это картина «Портрет Елены Суриковой в Крыму».

### **2.5.2 Создание игры-платформера**

Одним из выбранных фокус-группой вариантов интерактивного формата стала так называемая «игра-бродилка», суть которой состоит в путешествии какого-либо персонажа. После анализа нескольких подходящих вариантов было решено сделать частью проекта небольшую игру-платформер и рассказать в ней о художнике Василии Ивановиче Сурикова.

Так как фокус-группа проекта — дети, для которых важно создание дополнительных интерактивных форм, решение об использовании приложения для геймифицированного контента было прогрессивным. В качестве площадки для создания игры был выбран кроссплатформенный игровой движок

GDevelop5. Во-первых, он позволял бесплатно создать модель так называемой «игры-бродилки». Во-вторых, формат игры совпадал с интересами достаточно молодой целевой аудитории. В-третьих, интерфейс движка достаточно прост в использовании.

Для создания игры требовались иллюстрации, а именно главный герой, предметы, которые он будет собирать в процессе путешествия и несколько антигероев. Их разработкой занимался графический дизайнер.

Создавал игру-платформер автор исследования. Было решено сделать главным героем самого художника, а в качестве объектов, которые он будет собирать в процессе путешествия, изобразить предметы быта, которые хранятся на нижнем этаже Музея-усадьбы Сурикова. Так, игра позволит детям лучше усвоить информацию, полученную во время просмотра видеоэкскурсии, и еще раз вспомнить те экспонаты, с которыми они познакомились.

### **2.5.3 Создание словаря терминов на РЖЯ и игрового теста по их запоминанию**

Так как фокус-группа данной исследовательской работы — дети, было принято решение о создании интерактивного формата, который располагался в заключительной части проекта и резюмировал усвоенный материал после прохождения всей экскурсии. Совместно с сотрудниками Музея-усадьбы В.И. Сурикова мы разработали концепцию словаря, который вписывается в концепцию проекта.

В словарь вошли термины, определения которых переводчик давал в ходе проведения самой видеоэкскурсии. Это были названия предметов быта художника того времени, расположенные на первом этаже усадьбы:

- 1 Этюдник;
- 2 Коромысло;
- 3 Сундук;
- 4 Рушник;

- 5 Самовар;
- 6 Рубель и валец;
- 7 Самовар;
- 8 Брандмауэр.

Также к данному словарю терминов предметов быта был разработан игровой тест на знание и понимание упоминаемых выше терминов. Тест включает 8 коротких видеороликов с участием сурдопереводчика. В них он рассказывает, в какой именно комнате усадьбы располагался предмет, и для чего он служил семье Суриковых. Перед детьми стоит задача посмотреть видеоролик, вспомнить, о каком предмете из усадьбы идет речь, и выбрать правильный вариант из трех предложенных. После 8 вопросов на знание терминов пользователь узнает, насколько хорошо он усвоил информацию. Данный мультимедийный инструмент позволит участнику экскурсии обратиться к той информации, которую давал сурдопереводчик и закрепить пройденный материал.

В качестве площадки для создания игры был выбран сайт Online Test Pad, так как он обладает понятным интерфейсом и функционалом. Также он позволяет бесплатно внедрять готовый игровой тест на сайт с помощью html-кода, что было обязательным условием при выборе программы для создания данного мультимедийного формата.

## **2.6 Этап визуализации проекта**

### **2.6.1 Выбор платформы для размещения**

Так как заказчиком видеоэкскурсии на РЖЯ был Музей-усадьба В.И. Сурикова, предполагалось, что проект будет опубликован в отдельном разделе сайта этой культурной институции. Однако его функционал не позволяет использовать задействованные мультимедийные форматы, и сами сотрудники музея рекомендовали публиковать проект «Суриков вслух» на других

платформах. Еще одним веским аргументом в пользу создания отдельного сайта было то, что фокус-группа проекта — дети школьного возраста. Для того чтобы привлечь их внимание к экскурсии, нужен особый дизайн, объекты также должны быть расположены по иной схеме.

Изначально было принято решение в качестве платформы использовать конструктор сайтов Tilda Publishing. Он обладает широким функционалом и прост в использовании. На выбор данной платформы повлияло то, что прошлые проекты также публиковались на платформе Tilda. Автор данного исследования смог заблаговременно изучить все инструменты и функции.

В дополнение следует отметить, что конструктор сайтов Tilda Publishing является платным, если создатель сайта хочет опубликовать на нем такие мультимедийные форматы, как видео или игра-тест. Однако это не создало проблем, поскольку ранее уже была оформлена подписка на использование премиум-версии. Более того, именно на этой платформе хранятся прошлые проекты, созданные студентами-журналистами совместно с Музеем-усадьбой. Так, все проекты будут храниться в одном месте, их будет объединять тема творчества сибирского художника Василия Сурикова.

Было принято решение использовать именно конструктор сайтов Tilda, преимущество которого в том, что он позволяет создавать необычный дизайн и встраивать различные форматы с помощью html-кода.

### **2.6.2 Структура сайта**

Сайт состоит из одной страницы и включает в себя несколько разделов. В шапке содержится название проекта, подзаголовок, навигация в виде названий разделов сайта, портрет В.И. Сурикова, которому и посвящено все наполнение, и логотипы индустриальных партнеров — ИФиЯК СФУ и Музей-усадьба В.И. Сурикова (см. Рисунок 1).

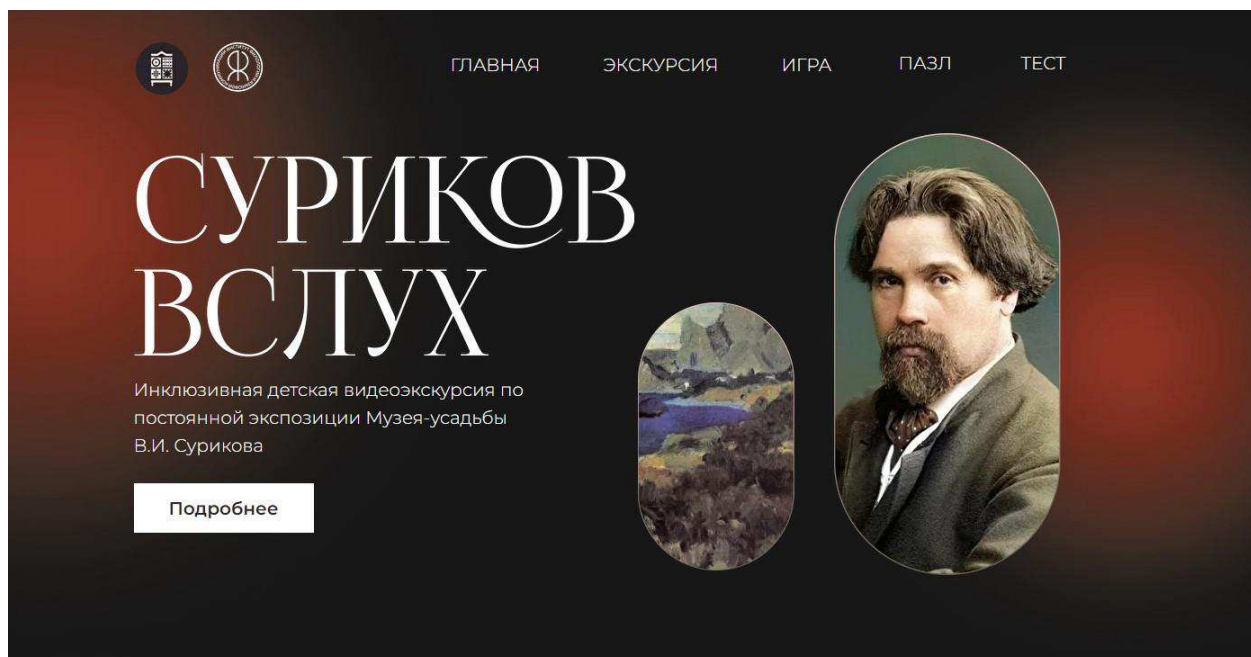


Рисунок 1 – Обложка сайта

Чуть ниже располагается лид, он содержит информацию о концепции проекта (см. Рисунок 2).



Рисунок 2 – Страница с описанием проекта

Далее располагаются две части видеоэкскурсии на РЖЯ, которые предваряет небольшое описание об их содержании. После следуют разделы

«Игра» и «Пазл» (см. Рисунок 3). Они являются мультимедийным расширением, и размещаются на сайт с помощью html-кода, их цель — внести интерактивность и развлечь аудиторию.

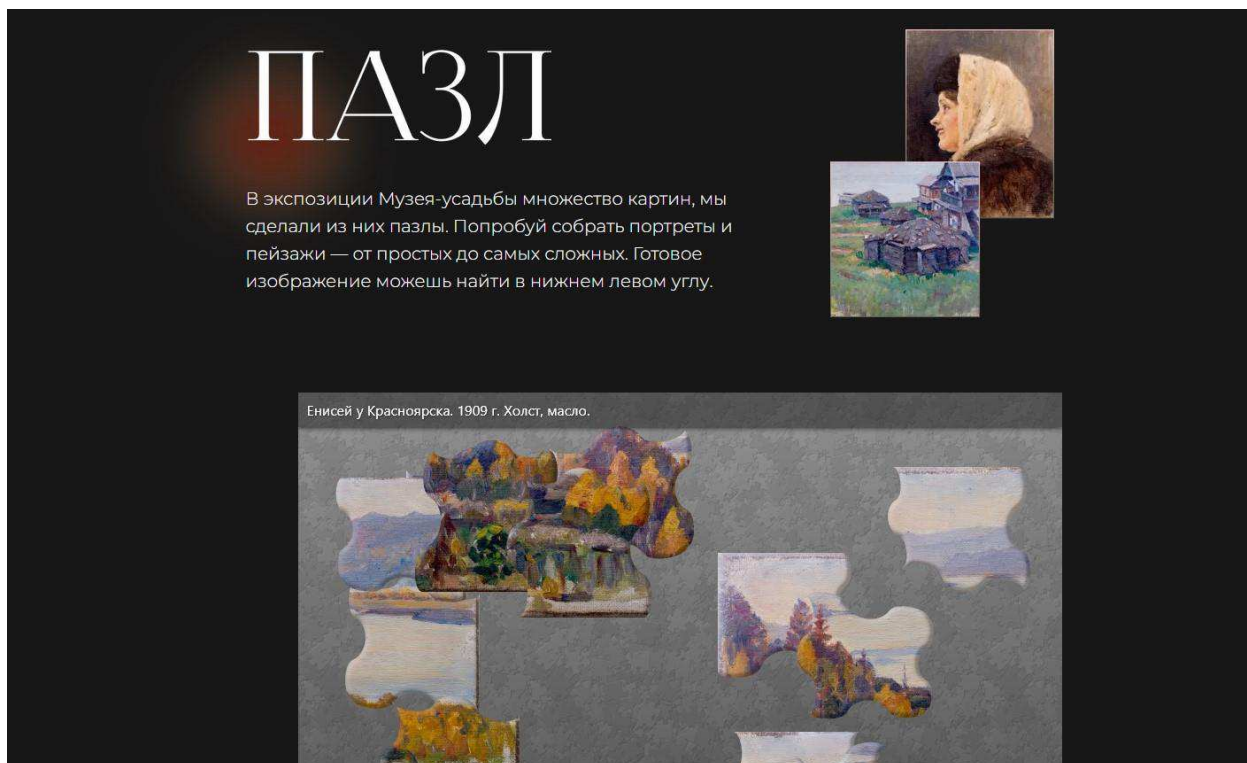


Рисунок 3 – Страница с игрой

В конце страницы располагается тест, который резюмирует проект и представляет его итоги. В подвале есть информация об авторе проекта и кнопки обратной связи.

### 2.6.3 Разработка стиля и дизайна сайта

При верстке были учтены потребности аудитории. Так как слабослышащим пользователям не требуется по ГОСТу инклюзивная адаптация верстки, как это делается для незрячих людей, было решено остановиться на необычном цветовом оформлении. Основным цветом фона был выбран черный, так как на сайте расположено множество ярких элементов, которые должны с ним контрастировать.

Фокус-группа данного проекта — дети, поэтому в дизайне использованы цветовые пятна, тонкие линии. Консервативным стилем из двух цветов сложно привлечь молодую аудиторию, именно поэтому на сайт добавлены яркие детали. Большие буквы в заголовках помогают структурировать информацию и визуально разделить сайт на несколько разделов.

Кроме того, на сайте находится множество работ художника Василия Сурикова, которому и посвящен данный проект. Иллюстрации картин предоставил музей, все они находятся в его коллекции на первом этаже усадьбы. При просмотре сайта дети будут вспоминать картины, художника, которые увидели на экскурсии, поэтому дизайн вписывается в основную концепцию проекта.

## **2.7 Апробация проекта**

Чтобы дети с нарушениями органов слуха смогли регулярно посещать Музей-усадьбу, необходимо было провести пробную экскурсию на РЖЯ для фокус-группы, и, тем самым, выявить достоинства и недостатки проделанной работы. При содействии руководства Красноярской школы №9 была сформирована группа учащихся из трех человек с разной степенью нарушения слуха: от глухонемых детей до глухих. Представитель музея выделила свободный для посещения день, чтобы посторонние посетители не потревожили группу экскурсантов.

Фокус-группе при проведении экскурсии было необходимо с помощью собственных смартфонов перейти на мобильную версию сайта проекта «Суриков вслух» через QR-код. Первая страница сайта впечатлила детей, они отметили, что яркий дизайн и картинки привлекают внимание. Кроме того, дети высоко оценили содержание видеоэкскурсии на РЖЯ: все слова переводчика были понятны, текст был связан, а субтитры помогали при просмотре. Однако не все экскурсанты смогли переходить от экспоната к экспонату, как того требовал маршрут видеоэкскурсии. Им требовалось

сопровождение представителя руководства музея, поскольку экскурсия проводится на двух этажах, и учащиеся были дезориентированы. Отсюда последовал вывод, что при проведении данного мероприятия для детей необходимо сопровождение, куратор.

Вторая сложность состояла в том, что игра с мозаикой оказалась непосильной для одного из учащихся. Задание со сборкой пазлов оказалось сложным для первоклассника, он отметил, что частей мозаики слишком много. Впоследствии в эту игру были внесены изменения, максимальное число пазлов сократили с 40 до 25 штук.



Рисунок 4 – фокус-группа

Одно из мультимедийных расширений, а именно игру-платформер, фокус-группа оценила. Они легко с ней справились и собрали все нужные предметы быта. Последний мультимедийный формат в виде теста учащиеся также одолели и собрали большое количество баллов по его прохождению.



Со слов экскурсантов, общее впечатление от экскурсии оказалось положительным, мероприятие было увлекательным. Они отметили, что отдельные игры позволили включиться в экскурсию более полно, а тест помог повторить усвоенное.

Общая продолжительность всей экскурсии составила час, 40 минут из которых — просмотр видео на РЖЯ. Заведующая отделом проектной и образовательно-просветительной деятельности также отметила качество проекта. По ее словам, формат экскурсии действительно удался, а мультимедийное расширение позволило увлечь аудиторию.

Таким образом, среди недостатков проекта была отмечена необходимость в сопровождающем при обходе экспонатов музея. В его коллекции множество экспонатов, расположенных на двух этажах, а чтобы дети не сбились с маршрута, необходим куратор. Среди достоинств проекта экскурсанты и представитель культурной институции отметили качество видео на РЖЯ и интерактивность мультимедийных форматов.

## **2.8 Анализ работы над проектом**

### **2.8.1 Результаты работы над проектом**

Цифровой просветительский проект «Суриков вслух» — это результат работы в сотрудничестве с городской культурной институцией в целях создания медийного инклюзивного продукта. Проект также стал продолжением творческого сотрудничества с Музеем-усадьбой В.И. Сурикова, которое сложилось на ранних этапах обучения. Если до этого мультимедийный проект не нуждался в финансовой поддержке, а для его создания не привлекали посторонних экспертов, то сейчас уровень проделанной работы оказался на порядок сложнее. Были использованы иные инструменты, связанные с инклюзией, выбрана более узкая фокус-группа. Кроме того, необходимо было

обратиться в образовательные и общественные учреждения, согласовать порядок действий с несколькими экспертами.

«Суриков слух» стал новым опытом автора проекта. Автор выступил продюсером, помощником монтажера, верстальщиком сайта и менеджером проекта. Для подготовки конечного проекта потребовалась помощь переводчика Всероссийского общества глухих, оператора, иллюстратора и режиссера монтажа. Для организации работы было необходимо решать одновременно несколько задач, поскольку большая часть из них выполнялась самостоятельно. Однако анализ опыта коллег других культурных институций, последовательный план действий, четкий график работ и консультация со специалистами позволили сделать первую на красноярском медиарынке детскую видеоэкскурсию на РЖЯ. Выход проекта «Суриков вслух» не привязан к определенному событию или временному промежутку, поэтому экскурсия не потеряет актуальности и будет использоваться сотрудниками музея еще очень долго. Кроме того, ее публикация может стать первым шагом к созданию новых инклюзивных городских проектов.

В процессе работы над созданием инклюзивного контента сформировалось несколько правил, которых стоит придерживаться, чтобы работа получилась более качественной:

Во-первых, перед тем, как начать экспертов и продумывать инклюзивные форматы, необходимо связаться с фокус-группой и узнать ее интересы. Люди с особенностями здоровья иначе воспринимают информацию, поэтому то, как медиапродукт видят одни, не всегда также воспринимается специальной аудиторией.

Во-вторых, на подготовительном этапе важно найти специалистов. Желательно, чтобы у экспертов был опыт работы с выбранной фокус-группой, чтобы они знали, какие решения помогут избежать ошибок при инклюзивной адаптации проекта.

В-третьих, стоит подобрать нескольких экспертов на одну работу для подстраховки и заранее обговорить сроки, в какие он должен присутствовать на

месте для создания проекта. Может получиться так, что какой-то из специалистов не сможет быть в те даты, которые вам нужны, тем более это касается проектов, где задействованы сразу несколько экспертов.

В-четвертых, необходимо подумать над тем, какие задачи будут решать те или иные мультимедийные форматы, и действительно ли они нужны для аудитории проекта. В первую очередь нужно правильно сформулировать цель, и отталкиваться от нее при реализации каждой идеи.

В-пятых, стоит заранее придумать структуру, чтобы все мультимедийные проекты вписывались в концепцию, поскольку игровой формат предполагает не только развлечение, но и усвоение какой-либо информации, повтор материала из экскурсии.

В-шестых, необходимо консультироваться со специалистами на всем протяжении создания проекта. Желательно, чтобы у экспертов был опыт работы с выбранной фокус-группой, чтобы они знали, какие решения помогут избежать ошибок при инклюзивной адаптации проекта.

В-седьмых, важно помнить, что фокус-группа — это дети, их восприятие мира отличается от того, что у взрослых. Следует консультироваться обо всем с их педагогом или наставником, чтобы избежать недопонимания и незапланированных сложностей на финальных этапах.

В-восьмых, нужно позаботиться об оборудовании для записи видеоэкскурсии и исключить все источники шума во время съемок, чтобы при монтаже можно было расслышать рассказ сотрудника музея и правильно указать все слова в субтитрах.

В целом, уместно сказать, что совместный проект с Музеем-усадьбой В.И. Сурикова как медиапродукт и проект получился, цель была достигнута и соответствовала выбранным задачам. Кроме того, это была не только исследовательская работа, но и ценный опыт создания просветительского проекта для культурной институции города.

## 2.8.2 Трудности в работе над проектом

В процессе работы над проектом «Суриков вслух» возникли сложности, которые можно разбить на три группы:

- 1 Поиск экспертов;
- 2 Выбор форматов;
- 3 Финансирование.

В данном проекте задействовано большое количество специалистов. В первую очередь, это сотрудники Музея-усадьбы В.И. Сурикова, а именно куратор проекта и дирекция. С ними можно встретиться только в те дни, когда в музее не проводятся экскурсии, кроме того, следовало учитывать время отпусков.

Следующий эксперт — переводчик РЖЯ. С его поисками также были сложности, поскольку потребовалось обзвонить несколько учреждений, прежде чем найти специалиста. Автор исследования связывался с МБОУ СОШ №17, где есть классы с детьми с нарушениями органов слуха, Красноярским государственным педагогическим университетом им. В.П. Астафьева, где есть кафедра коррекционной педагогики, «Центром психолого-педагогической, медицинской и социальной помощи «Эго» и «Всероссийским обществом глухих». Профессиональные переводчики РЖЯ оказались лишь в последней организации.

Здесь возникла проблема в том, что не каждый специалист был готов появиться в кадре и работать на камеру. Кроме того, нужен был человек, который до этого работал со слабослышащими и глухими детьми, так как формы общения на РЖЯ с детьми и взрослыми значительно отличается. Однако руководитель красноярского отделения «Всероссийского общества глухих» помогла подобрать переводчика, который ранее снимался в видеэкскурсии для Красноярского художественного музея имени В.И. Сурикова и знал, как работать с детьми.

Что касается выбора форматов, их нужно было подобрать исходя из интересов аудитории. Изначально было понятно, что инклюзивным инструментом будет экскурсия на РЖЯ с субтитрами, так как работа с людьми с нарушениями органов слуха исключает формат аудио. Однако этого было недостаточно, так как предполагалось мультимедийное расширение проекта. Здесь и возникли сложности, так как необходимо было добавить игры, которые вписывались бы в общую концепцию и при этом привносили что-то новое. Было принято решение о проведении онлайн-опроса, чтобы выяснить, что желает видеть фокус-группа.

Сложность также была в том, что российский опыт создания видеозаписей на РЖЯ был ориентирован исключительно на взрослых, с детьми работал только московский Музей современного искусства «Гараж». Понятно, что работа с детьми изначально имеет больше трудностей, поэтому отсутствие подобных проектов на федеральном уровне было очевидно.

Несмотря на это, получилось выбрать мультимедийные форматы, которые смогли бы заинтересовать аудиторию. Это удалось благодаря анализу данных опроса и консультациям со специалистами.

Кроме того, при создании большого мультимедийного проекта требовалось финансирование. Конструктор сайтов Tilda Publishing со всеми его возможностями — платная платформа. Средства были необходимы для привлечения переводчика РЖЯ, оператора, режиссера монтажа и иллюстратора. Использование множества специалистов сделало работу более качественной.

Если обобщить, трудности при производстве большого цифрового просветительского проекта получалось решать, к тому же, это отличный опыт для создания будущих медийных проектов. Сложностей с выбором экспертов и поиском форматов нельзя было избежать, так как реализация большого проекта предполагает сотрудничество с людьми из разных профессиональных сфер, а соответствие разных частей проекта единой концепции — важная задача.

### 2.8.3 Процесс продвижения проекта

Новость о выходе проекта «Суриков вслух» и анонс его запуска были опубликованы на сайтах городских и региональных СМИ, а также в социальных сетях. Помимо этого, автор и куратор проекта дали комментарии и рассказали о работе над проектом, результатах работы.

Новость о выходе проекта «Суриков вслух» была опубликована на сайте и в социальных сетях красноярского сетевого издания «Перспектив Мира» от 11.06.2022:

– новость на сайте «Перспектив Мира», режим доступа: <https://prmira.ru/news/u-muzeya-usadby-surikova-poyavilas-detskaya-videoekskursiya-s-igroj-brodilkoj-i-pazlami/> ;

– новость в группе ВКонтакте «Перспектив Мира», режим доступа: [https://vk.com/pr.mira?w=wall-33409110\\_969846](https://vk.com/pr.mira?w=wall-33409110_969846) ;

– новость в Твиттере «Перспектив Мира», режим доступа: <https://twitter.com/prmiraru/status/1536982134296043521> .

Также информация о проекте была размещена на сайте и в социальных сетях сетевого издания «7 канал Красноярск» от 19.06.2022:

– новость на сайте «7 канал Красноярск», режим доступа: <https://trk7.ru/news/143673.html> ;

– новость в группе ВКонтакте «7 канал Красноярск», режим доступа: [https://vk.com/wall-49666107\\_95571](https://vk.com/wall-49666107_95571);

Кроме того, новость о выходе проекта была в эфире радиостанции «Красноярск — Главный» от 20.06.2022 в 10:00:

– новость на сайте «Красноярск – Главный», режим доступа: <https://1028.fm/v-muzee-usadbe-surikova-pojavilas-igrovaja-jekskursija-dlja-gluhih-i-slaboslyshashhih-detej/> .

Также сюжет о выходе проекта прозвучал в новостях радиостанции «Радио России. Красноярск» от 22.06.2022 в 19:10.

Помимо этого, о проекте рассказала культурная институция, в сотрудничестве с которой создавался проект. Новость о выходе проекта «Суриков вслух» вышла в социальной сети Музея-усадьбы В.И. Сурикова от 16.06.2022:

– новость в группе ВКонтакте Музея-усадьбы В.И. Сурикова, режим доступа: [https://vk.com/usadbasurikova?w=wall-29605269\\_6077](https://vk.com/usadbasurikova?w=wall-29605269_6077) .

Подводя итог, можно сказать, что совместный проект с Музеем-усадьбой В.И. Сурикова показал, как благодаря цифровизации культурного наследия и его инклюзивной адаптации рождаются цифровые просветительские проекты. При создании проекта «Суриков вслух» были выполнены все задачи и достигнута цель. Кроме того, это не только исследовательская работа, но и целостный мультимедийный продукт, который высоко оценили как представитель культурной институции, так и фокус-группа проекта.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Цифровизация культурного наследия является неотъемлемой частью новой реальности, в которой развиваются мультимедийные технологии. Преобразование данных культурных институций не только усиливает работу гуманитарной сферы и сохраняет историко-культурные ценности, но и улучшает качество жизни.

Технологические платформы позволяют расширить доступность инфраструктуры и культурных возможностей для людей с ограниченными возможностями развития. Эти тенденции делают возможным появление инклюзии, когда все люди на равных принимают участие в социальной жизни. Так, институты меняются и содействуют интересам всех членов общества. В музеях, галереях и театрах появляется инклюзивно адаптированные проекты для незрячих, слабовидящих и посетителей с ментальными особенностями здоровья. Культурные институции создают тифлоаудиогиды, экскурсии на РЖЯ, таблички со шрифтом Брайля.

Большинство инклюзивных проектов включают инструменты новых медиа, а именно гипертекстуальность, мультимедийность и гиперлокальность, поскольку это позволяет выстроить между разными элементами культурной памяти новые семантические связи и разработать оригинальные сценарии. Именно мультимедийные технологии в инклюзивной адаптации цифрового материала стали предметом исследования и позволили создать цифровой просветительский проект.

По мере создания работы и цифрового инклюзивного проекта были реализованы поставленные ранее задачи:

– дано представление о цифровизации культурного наследия, описаны ее особенности и истоки. Появление цифровизации стало возможно благодаря развитию информационной среды, ориентированной на применение цифровых медиа, сохранение и передачу национальных ценностей. Этот процесс привел к



демократизации архивных данных, трансграничности и глокальности, что существенно открыло людям доступ к архивам из любой точки мира.

– описана роль мультимедийных технологий в сохранении культурного наследия. Такие ресурсы преодолевают пространство, географические рамки, позволяют человеку интегрироваться в мировые культурные процессы. Мультимедийные технологии меняют движение культурной информации не только в пространстве, но и во времени, позволяют проследить изменения в диахронных связях.

– охарактеризованы особенности медиатекста как основной единицы медиа. Текст в системе интернет-СМИ является динамической единицей, его технологические изменения способствуют формированию свойств интерактивности и гипертекстуальности. Они и позволяют создавать разнообразные форматы, менять внутреннюю динамику текста, его визуальную и эмоциональную составляющую.

– дается роль понятия «инклюзивность». Суть инклюзии состоит в том, чтобы в обществе были созданы условия для полной включенности каждого и чтобы эти условия диктовались методами среды, в которой существует индивид. Благодаря этому процессу инфраструктура и культурные возможности становятся доступными. Безбарьерность позволяет делать пространство культурных институтов более разнообразным, адаптировать под нужды людей с ОВЗ.

После изучения данных понятий и анализа специфики инклюзивной адаптации цифрового культурного наследия был создан проект «Суриков вслух». Это инклюзивный проект для детей с нарушением органов слуха, созданный совместно с музеем-усадьбой В.И. Сурикова. Основой проекта является детская видеоэкскурсия на русском жестовом языке с субтитрами по постоянной экспозиции Музея-усадьбы.

Актуальность данного проекта состоит в том, что на сегодняшний день ни один музей Сибири не имеет в своем арсенале видеоэкскурсию на РЖЯ для детей по музейному пространству. «Суриков вслух» стал первым проектом в

красноярской культурной среде, в котором используется этот инклюзивный формат. Более того, это один из немногих проектов на российском медиарынке, в рамках которого создана не только видеоэкскурсия на РЖЯ, но и тематическое мультимедийное расширение в виде мозаики, игры-платформера и онлайн-теста. Так, художественное наследие В.И. Сурикова подвергается инклюзивной адаптации и включает в себя разные интерактивные форматы.

Проект опубликован на платформе Tilda Publishing и апробирован, была проведена экскурсия с детьми Красноярской школы №9, где работу оценили сами экскурсанты и заведующая отделом проектной и образовательно-просветительной деятельности музея. Таким образом, «Суриков вслух» стал примером того, как инклюзивная адаптация культурной среды расширяет диджитал-пространство музея, делает его более доступным для людей с нарушением органов слуха.

## СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Абашев, В. В. Городские сетевые издания как агенты урбанизации / В. В. Абашев, И. М. Печищев // Знак: проблемное поле медиаобразование. – 2018. – № 4 (30). – С. 114–116.
2. Абашев, В. В. Неосвязаемое тело города. Опыт работы со смыслом / В. В. Абашев // Антропологический форум. – 2010. – № 12. – С. 10–16.
3. Анюхина, А. М. Феномен мультимедийного лонгрида и digital storytelling в сетевых медиа / А. М. Анюхина // Знак: проблемное поле медиаобразования. – 2017. – № 2 (24). – С. 146–150.
4. Бородкин, Л. И. Применение цифровых медиа в сохранении цифрового культурного наследия / Л. И. Бородкин // Историческая информатика. – 2012. – № 1. – С. 14–20.
5. Быстрова, О. А. Продвижение культурного продукта в системе маркетинга социально-культурной сферы / О. А. Быстрова. // Аналитика культурологии. – 2013. – № 27. – С. 12–14.
6. Вакулюк, В. М. Мультимедийные технологии в учебном процессе / В. М. Вакулюк, Н. Г. Семенова // Высшее образование в России. – 2004. – № 2. – С. 101–105.
7. Вартанова, Е. Л. Глобализация СМИ и масс-медиа России. / Е.Л. Вартанова // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. – 2005. – № 4. – С. 145–160.
8. Вартанова, Е. Л. Конвергенция как неизбежность. О роли технологического фактора в трансформации современных медиасистем / Е. Л. Вартанова // От книги до Интернета. Журналистика и литература на рубеже нового тысячелетия. – М.: изд-во Моск. Ун-та, 2000. – С. 1–11.
9. Вартанова, Е. Л. Экономика онлайн-СМИ : учеб. пособие / Е. Л. Вартанова. – М.: Аспект Пресс, 2003. – 126 с.
10. Добросклонская, Т. Г. Вопросы изучения медиатекстов: монография / Т.Г. Добросклонская – Москва: URSS, 2005. – С. 288–310.

11. Гендина, Н. И. Цифровизация в сфере культуры: сущность, нормативно-правовое регулирование, приоритетные направления совершенствования кадрового обеспечения / Н. И. Гендина, Н. И. Колкова, Л. Н. Рябцева // Вестник Кемеровского государственного университета культуры и искусств. – 2020. – № 50. – С.183–197
12. Давлетшина, С. Р. «Новые медиа» и тенденции развития мультимедийных жанров / С. Р. Давлетшина // Научный вестник Воронежского государственного архитектурно-строительного университета. Сер. Лингвистика и межкультурная коммуникация. – 2017. – № 2 (25). – С. 86–92.
13. Демина, И. Н. Продукт средств массовой коммуникации как товар / И. Н. Демина // Известия БГУ. – 2005. – № 1. – С. 105–110.
14. Духан, М. Е. Мультимедийные средства интернет-журналистики / М. Е. Духан // Профессиональная культура журналиста цифровой эпохи : материалы Студенческих научных чтений (Екатеринбург, 20 апреля 2017 года). – Екатеринбург : ИПЦ журфака ИГНИ УрФУ, 2017. – С. 136–139.
15. Журналистика и конвергенция: почему и как традиционные СМИ превращаются в мультимедийные : научный сборник.; под ред. Качкаевой А.Г. – Москва, 2010. – С. 208–220.
16. Засурский, Я. Н. Колонка редактора: медиатекст в контексте конвергенции / Я. Н. Засурский // Вестник Московского университета. Серия 10. Журналистика. – 2005. – № 2. – С. 6–9.
17. Землянова, Л. М. Зарубежная коммуникативистика на рубеже веков / Л. М. Землянова // От книги до Интернета: Журналистика и литература на рубеже нового тысячелетия. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 2000. – 74 с.
18. Капилевич, Н. А. Инклюзивное профессиональное образование в России: социальные и физиологические барьеры / Л. В. Капилевич, Н. А. Лукьянова, К. В. Давлетьярова. – Томск : Издательский Дом Томского государственного университета, 2018. – 250 с.

19. Иттерстад, Г. Инклюзия – что означает это понятие, и с какими проблемами сталкивается норвежская школа, претворяя его в жизнь / Г. Иттерстад // Психологическая наука и образование. – 2011. – № 3. – С. 41–49.
20. Калмыков, А. А. Интернет-журналистика / А. А. Калмыков, Л. Коханова // Учебное пособие – М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2005. – С. 137–142.
21. Карякина, К. А. Актуальные формы и модели новых медиа: от понимая аудитории к созданию контента / К.А. Карякина // Медиаскоп. – 2010. – № 1. – С. 6–20.
22. Киреев, П. С. Новые медиа в современном информационно-коммуникативном пространстве / П. С. Киреев // Социология. – 2010. – № 2. – С. 115–127.
23. Корнев, М. С. Виртуальное для реального: новые измерения / М. С. Корнев // Журналист : [сайт]. – 2017. – 7 февр. – URL: <https://jrnlst.ru/content/virtualnoe-dlya-realnogo-novye-izmereniya> (дата обращения 20.06.2022).
24. Красий, Л. А. Роль трансмедийных технологий в интернет-коммуникации / Л. А. Красий // Молодой исследователь Дона. – 2017. – № 4 (7). – С. 187–194.
25. Лосева, Н. Г. Конвергенция и жанры мультимедиа / Н. Г. Лосева // Журналистика и конвергенция: почему и как традиционные СМИ превращаются в мультимедийные / под. рек. А. Г. Качкаевой. – 2010. – С. 129–134.
26. Луканина, М. В. Текст средств массовой информации и конвергенция / М. В. Луканина // Политическая лингвистика. – 2006. – № 20. – С. 209–215.
27. Манфред, Т. Дискуссии вокруг digital humanities / Т. Манфред // Историческая информатика. – 2012. – № 1. – С. 5–13.
28. Масалова, М. В. Гипертекстуальность как имманентная текстовая характеристика : специальность 10.02.19 «Теория языка» : автореферат диссертации на соискание ученой степени кандидата филологических наук / М.

В. Масалова ; Ульяновский государственный университет. – Ульяновск, 2003. – 123 с.

29. Можаяева, Г. В. Цифровая гуманитаристика: организационные формы и инфраструктура исследований / Г. В. Можаяева, П. Н. Можаяева-Ренья, В. А. Сербин. – Томск : вестн. Том. гос. ун-та. – 2014. – № 389. С. 73–81.

30. Никитенко, А. А. Интерактивность, мультимедийность, гипертекстуальность как детерминирующие типологические признаки сетевых изданий / А. А. Никитенко // Вестник ВГУ, серия: Филология. Журналистика. – 2009. – № 1. – С. 156–159.

31. Носовец, С. Г. Гипертекстовые ссылки в интернет-СМИ: опыт типологической характеристики / С. Г. Носовец / Вестник Челябинского государственного университета. Филология. Искусствоведение. – 2011. – № 17 (232). – 127–131.

32. Петров, С. Т. Цифровое наследие культуры: проблемы формирования, развития и безопасности / С. Т. Петров, А. А. Тарасов // История и архивы. – 2014. – № 11 (133) – С. 128–136.

33. Петрова, Л. В. Формирование и сохранение культурного наследия в информационном обществе / Л. В. Петрова. – СПб.: Изд-во Рос. нац. библ., 2004. – 110 с.

34. Пильгун, М. А. Transmedia storytelling: перспективы развития медиатекста / М. А. Пильгун // Электронный научный журнал «Медиаскоп». – 2015. – № 3. – С. 24–29.

35. Поврозник, Н.Г. Виртуальный музей: сохранение и репрезентация историко-культурного наследия / Н.Г. Поврозник // Вестн. Перм. Ун-та. Сер. История. – 2015. – № 4 (31). – С. 34–38.

36. Пронина, Л. А. Информационные технологии в сохранении культурного наследия / Л. А. Пронина // Аналитика культурологии. – 2008. – № 12. – С. 56–64.

37. Романов, П. В. Инвалиды и общество: двадцать лет спустя / П. В. Романов, Е. Р. Ярская-Смирнова, Е. Р. // Социологические исследования. – 2010. – № 9. – С. 50–58.
38. Симакова, С. И. Мультимедийный сторителлинг – теоретическое осмысление / С. И. Симакова, А. П. Енбаева, Т. Б. Исакова // Вестник ВУиТ. – 2019. – № 1. – С. 91–96.
39. Соболева, О. В. К проблеме определения понятия «Гипертекстуальность» / О. В. Соболева // Вестник Челябинского государственного университета. – 2014. – № 7 (336). – С. 72–75.
40. Солодов, В. В. Структурная трансформация СМИ: технологические причины и социально-экономические последствия / В. В. Солодов. – М.: Изд-во Моск. ун-та, 2004. – 54 с.
41. Горлова И. И. Сохранение цифрового наследия в России: методология, опыт, правовые проблемы и перспективы : монография / И. И. Горлова, А. Л. Зорин, А. А. Гуцалов ; под общ. ред. А. В. Крюкова. – Москва : Институт Наследия, 2021. – 240 с.
42. Стройков, С. А. Изучение гипертекста и гипертекстуальности в контексте современной лингвистики / С. А. Стройков // Вестник Волжского университета. – 2009. – № 2. – С. 1–10.
43. Таллер, М. Дискуссии вокруг «Digital Humanities» / М. Таллер // Историческая информатика. Информационные технологии и математические методы в исторических исследованиях и образовании. – 2012. – № 1. – С. 5–13.
44. Тоффлер, Э. Третья волна / Э. Тоффлер. – М.: Изд-во АСТ, 2004. – 270 с.
45. Федорова, Н. А. Подмости цифрового повествования / Н. А. Федорова // Новое литературное обозрение. – 2013. – № 3 (121). – С. 334–338.
46. Федорова, Н. А. Рекреативные функции в системе функций СМИ: теория и концепции / Н. А. Федорова // Знак: проблемное поле медиаобразования. – 2011. – № 1 (7). – С. 143–150.

47. Худолей, Н. В. Гипертекст как феномен информационной культуры и способ художественной коммуникации / Н. В. Худолей // Проблемы современной аграрной науки. – 2015. – №2. – С. 230–232.
48. Чапайкина, М. С. Формирование единого культурного пространства, развитие информатизации и цифровизации в сфере культуры России / М. С. Чапайкина // Управление экономикой, системами, процессами : сборник II международно-практической конференции. – Самара : Изд-во Самар. гос. ун-та, 2018. – С. 229–234.
49. Шаповалова, Г. М. Информационное общество: от цифровых архивов к цифровому культурному наследию / Г. М. Шаповалова // Международный научно-исследовательский журнал. – 2016. – № 5 (47) Часть 6. – С. 177–181.
50. Шеманов, А. Ю. Инклюзия в культурологической перспективе / А. Ю. Шеманов, Н. Т. Попова // Психологическая наука и образование. – 2011. – № 3. – С. 74–82.
51. Шестеркина, Л. П. Базовые подходы к созданию универсального медиатекста в интернет-СМИ / Л. П. Шестеркина, Л. К. Лободенко // Вестник ЮУрГУ. Серия: Лингвистика. – 2013. – № 2. – С. 23–32.
52. Шлыкова, О. В. Феномен мультимедиа. Технологии эпохи электронной культуры : монография / О. В. Шлыкова. – М.: МГУКИ, 2003. – 268 с.
53. Дейк Т. А. Язык. Познание. Коммуникация / Т. А. Дейк ; под общ. ред. В. И. Герасимова. – Москва.: Прогресс, 1989. – 123 с.
54. Erdal, I.J. Coming to Terms with Convergence Journalism: Cross-Media as a Theoretical and Analytical Concept / I. J. Erdal // Convergence. – 2011. – №17(2). – С. 213–223.
55. Fessenden, T. Scrolling and Attention // T. Fessenden // Neilson Normal Group : [сайт]. – 2018. – 6 июня. – URL: <https://www.fessenden.org/news-detail?pk=1191879> (дата обращения: 20.06.2022).



56. Hayes, G. Cross-Media / G. Hayes // Personalizemedia: weblog by Gary Hayes [сайт]. – 2006. – 5 окт. – URL: <https://www.personalizemedia.com/articles/cross-media/> (дата обращения: 20.06.2022).

57. Smythe, D. On the Audience Commodity and its Work. In: Media and Cultural Studies / D. Smythe // Blackwell, 2001. – С. 253–279.

## **ПРИЛОЖЕНИЕ А**

### **Текст видеоэкскурсии**

#### **Приветствие**

Привет! Сейчас мы находимся в Музее-усадьбе великого русского художника Василия Ивановича Сурикова в Красноярске. Сегодня мы вместе с тобой пройдем по усадьбе и познакомимся с жизнью и творчеством исторического живописца.

Эта экскурсия разделена на две части. В первой ты узнаешь о происхождении Сурикова, его предках и истоках творчества, увидишь акварели, портреты и этюды к известным полотнам.

Во второй части ты познакомишься с бытом художника, увидишь, в каких комнатах он рос, как жила его семья.

Ну что ж, начнём наш путь!

#### **Комната второго этажа. Видео №1**

Этот дом построили дед и отец художника в 1830-х годах. Именно здесь 24 января 1848 года родился Василий Иванович Суриков. Здесь он провел свое детство и юность, выбрал свой жизненный путь – решил стать художником.

Родился маленький Вася в старинной казачьей семье. Предки Васи пришли в Сибирь еще с Ермаком в 16 веке, все они воевали, служили и занимали высокие должности в Енисейском казачьем войске. Суриков всегда оставался сибиряком. Он гордился этим, как и своим казачьим происхождением.

Художник любил свою родину, Сибирь, город Красноярск, и часто изображал его на своих картинах. Это живописное полотно «Старый Красноярск», художник писал его с Караульной горы. Здесь мы видим, как

выглядел старый Красноярск. На картине есть Троицкий храм, на кладбище которого похоронены мать и брат художника. Это Воскресенский собор, он был первым каменным зданием в Красноярске. Собор не сохранился до наших дней. Есть Благовещенский собор, сейчас это женский монастырь на улице Ленина. Во времена Сурикова улица, на которой стоял этот дом, в котором мы сейчас с вами находимся, называлась Благовещенской, по названию церкви.

### **Следующий зал. Годы учения**

В этом зале находятся акварельные работы художника, которые он писал, пока учился. Несколько работ связаны с детством и юностью Сурикова.

Не сразу Василий Суриков стал великим художником. Года четыре ему было, когда начал он рисовать. Вначале рисовал, на чем придется. На дорогах стульях гвоздем выцарапывал изображения рыбок и домиков. За это мама его ругала, потому что сын портил дорогую мебель. Потом получил он альбом и захотел срисовать портрет Петра Великого, что висел в доме на стене. Красок у него не было, поэтому он взял синьку, которой мама белье полоскала и сок брусники.

В школе Вася начинает рисовать серьезно. Его учителем был первый профессиональный художник в Красноярске Николай Васильевич Гребнев. Он сразу выделил талантливую мальчика Васю, который всегда внимательно его слушал. Они очень подружились, вместе ходили на пленэры — это такие зарисовки на природе. Ходили они рисовать на Караульную гору и к Енисею.

В 14 лет Вася написал акварель «Плоты на Енисее». Это одна из первых датированных работ Сурикова. Вася с друзьями любил плавать в Енисее. Любили они с плотов нырять, чтоб достать со дна песок.

У Василия Сурикова была очень хорошая зрительная память. По воспоминаниям из детства он пишет портреты дяди и деда. Все они были казаками, служили в казачьем войске. Почти все ближайшие родственники художника по мужской линии были казачьими офицерами. Дед Александр

Степанович был атаманом — это командир над всеми казаками. Он был очень сильным, в его честь назван остров Атаманский на Енисее. Сам Василий Суриков вспоминал, что когда был еще маленьким мальчиком, сразу подбегал к окну, когда слышал, как войска идут.

Дядю Марка Васильевича Вася очень любил, тот много ему читал Пушкина и Лермонтова, показывал картинки из журналов с архитектурными памятниками, от которых Вася приходил в восторг.

Учитель рисования Николай Васильевич Гребнев приносил журналы с иллюстрациями картин известных художников, чтобы Вася их копировал. Есть у нас в музее три такие копии — «Ангел с кадилом», «Благовещение» и «Поклонение кресту». Все картинки были черно-белые, и Вася добавлял цвет на свое усмотрение.

Очень Василию хотелось стать художником, решил он поступить в Академию Художеств, Гребнев его поддерживал. Но обучение было платным, а денег в семье Суриковых не было.

Отец Иван Васильевич умер, когда Васе было 11 лет, и мать содержала сразу троих детей. Семье пришлось переехать на первый этаж дома, а второй сдавали квартирантам, чтобы получать какие-то деньги. Василию пришлось пойти работать писцом в губернское управление. Работать ему было скучно, и все свободное время он посвящал рисованию, рисовал портреты своих сослуживцев в подарок. Однажды он нарисовал портрет самого губернатора Замятина. Рисунки Сурикова губернатору понравились, и он решил ему помочь, отправил его рисунки и эти копии в Академию Художеств, с просьбой принять сибирского художника на обучение. Из Академии Художеств приходит ответ, что Суриков может приехать. Суриков хотел дойти до Петербурга пешком, но губернатор знакомит Сурикова с меценатом, золотопромышленником Петром Кузнецовым. Тот оплачивает дорогу и обучение в Петербурге, выплачивает стипендию, а также покупает многие работы художника.

Василий Суриков уезжает учиться в Петербург. Мы видим фотографию, сделанную за три дня до отъезда из родного дома. Суриков поступил в Академию, учился он с огромным желанием и был среди лучших учеников.

Через пять лет Василий Иванович приезжает домой в Красноярск. Влажный климат Петербурга и работа плохо отразились на его здоровье. По наследственной линии он страдал грудной болезнью, отец и дед умерли от чахотки. Его приглашает к себе на золотые прииски Пётр Иванович Кузнецов, Василий гостит на его подворье под Минусинском. Здесь он дышит степным воздухом, и здоровье идет на поправку. Много ходит с этюдником по окрестностям. Пишет пейзажи хакасских степей, портреты хакасов.

Большинство акварелей, которые вы здесь видите, составляют «Минусинский альбом». Художник показывает нам красоту хакасских земель, загадочные и простодушные лица татар. Пять лет Суриков не видел родных, скучал по ним. За эти годы его младший брат Саша из мальчика превратился во взрослого красавца, и Суриков написал его акварельный портрет. С тех пор почти при каждой встрече Василий Иванович запечатлевает брата в рисунках и этюдах

С детства Суриков любил Сибирь, скучал по родным просторам, по дому и семье. Когда не удавалось приехать домой, Суриков писал родным, что хочет приехать в Красноярск.

### **Московский период**

Эта комната посвящена московским годам художника. После окончания учебы в Академии Художеств у него начинается самостоятельный творческий путь. Больше не нужно просить денег у Кузнецова, он получает свой первый и единственный заказ по росписи Храма Христа Спасителя в Москве. Заплатили ему за работу 10 тысяч рублей, по тем временам большие деньги. И теперь он мог заняться самостоятельным творчеством. Начал писать исторические полотна. Полюбил художник Москву, напомиравшую ему Красноярск.

После выполнения заказа, Суриков решил переехать в Москву насовсем, но перед этим он женился на Елизавете Августовне Шаре, наполовину француженке. Они познакомились в католической церкви в Санкт-Петербурге, куда оба приходили слушать музыку любимого композитора Баха. Свою любимую жену художник часто рисовал.

Мы с вами видим акварель «Спящая девушка», где изображена жена. У них родилось две дочери. Мы видим акварельный портрет старшей дочери Ольги, портрет маленькой Оли и портрет младшей дочери Елены. Обе дочери помогали в создании музея, передавали многие личные вещи и работы Василия Ивановича. Старшая дочь Ольга вышла замуж за Петра Кончаловского, у Сурикова было двое внуков – Наталья и Михаил Кончаловские.

Жена художника тяжело болела, имела с рождения больное сердце. Лечили ее лучшие доктора. Вот, посмотрите портрет профессора медицинского университета Михаил Петрович Черинов. Черинов лечил Елизавету Августовну бесплатно и чтобы хоть как-то отблагодарить его, художник пишет этот портрет.

Несмотря на все усилия врачей, Елизавета Августовна умирает в возрасте 30 лет. Без мамы остались маленькие дети, и сам художник стал хуже себя чувствовать. Ничего ему тогда не хотелось, перестал он писать, выкинул многие свои работы. Каждое утро ходил в церковь, вымаливал свою супругу.

Поддержкой и опорой в это время стала его семья. В Москву приехал брат Александр и позвал Василия в Красноярск вместе с дочерьми. В родном доме с близкими людьми Василий Иванович потихоньку пришел в себя. Снова начал писать.

## **Мастерская**

Сейчас мы с вами отправимся в его мастерскую. Всякий раз, как он приезжал в Красноярск, работал он именно в этой комнате. Одну из самых жизнерадостных своих картин «Взятие снежного городка» художник написал в

этой комнате, имеет она огромный размер 1,5 на 3 метра. Когда художник ее писал, то отходил в соседнюю комнату, чтобы ее рассмотреть.

Это единственная картина написанная целиком в Красноярске. (1891) Сейчас она находится в Русском музее в Санкт-Петербурге, а здесь находится репродукция. Идею картины подсказал брат Александр, который вспомнил, как в детстве они с Васей на Масленицу городок брали. В старинном селе Торгашино, откуда родом была мать художника, на последней неделе масленицы строили городок из снега и заливали водой, а потом казаки на конях, с разбегу пытались его разрушить. Защищавшие городок отмахивались от казаков громкими криками, ветками и снежками.

Здесь под окнами даже был построен небольшой снежный городок. Люди все в картине неслучайные, Василий рисовал своих знакомых и родных. Вот на коне, печник Сурикова Дмитрий, живший неподалеку от Суриковых в Красноярске. В санях лицом к зрителям, в дохе и меховой шапке, – сидит брат художника Александр. В санях красноярская красавица Екатерина Рачковская, жена друга художника. Спиной к зрителям, в горностаевой пелеринке – племянница художника Татьяна Капитоновна Доможилова.

Кроме репродукции мы видим этюды к картине. Среди них этюд брата Александра в собольей дохе, этюд девушки в красно-темной шубке, а также этюд Екатерины Александровны Рачковской, красноярской красавицы, жены врача и общественного деятеля с которым дружил Суриков. Образ молодой барыни воплощает представление Сурикова о русской красавице.

После смерти жены из творчества художника уходят женские образы. На этой стене есть «мужские» этюды к последней исторической картине «Степан Разин». Этюды для картины Суриков писал в Сибири и на Дону. Специально ехал на Волгу, чтоб написать именно воду Волги, очень важны были для него детали и правдивость. Мужественные казаки Степана Разина внешне спокойны, заняты своим делом. Но каждый из них внутренне напряжен. Особое ощущение надежды и воли связано с образом молодого казака в красной рубаше. Художник хотел передать чувство внутренней свободы: есть непокорный

взгляд, разворот плеч, сдвинутая набок шапка. Сама красная рубаха служит смысловым акцентом.

Одна из заметных работ в этом зале – автопортрет самого Сурикова 1902 года. Создавая автопортрет, художник находился наедине с собой, вглядываясь в себя, но зрителю кажется, что именно на него устремлен пронизательный, требовательный взгляд. Образ историчен. Василий Иванович подчеркивает свое казачье происхождение – через красный кафтан, стрижку в скобку, гордую, прямую осанку.

В Мастерской находятся и личные вещи художника – его этюдник, рабочие инструменты, кисти, краски. Две медали – одна за роспись Храма Христа Спасителя, вторая за Взятие снежного городка на Всемирной выставке в Париже.

### **Суриков и Сибирь**

Эта комната посвящена семье и Сибири. В своих картинах художник воспевал сибирскую природу, не зря очень много этюдов здесь с изображениями Красноярска и окрестностей.

Вот, посмотрите на село Торгашино, откуда родом была мать художника. Когда Вася был маленький, они часто ездили туда в гости. Там самый воздух казался старинным – говорил художник, песни старинные пели, рукоделием сестры занимались. Вот любимая охотничья собака брата Александра. Сам художник любил охотиться, уже в детстве отец часто брал его с собой, маленький Вася хорошо стрелял. Однажды он специально отстал от отца и заблудился в лесу, вышел домой только к вечеру, зато настрелял кучу рябчиков. Издалека его заприметили отец с матерью, отец схватил за руки, чтоб наказать, мать за ноги, чтоб защитить, чуть не разорвали мальчишку.

На акварели «Комнаты в доме Суриковых» изображена обстановка первого этажа дома. За самоваром, в столовой, в глубине проходных комнат



сидит мать художника Прасковья Федоровна. И сейчас мы с вами спустимся на первый этаж, где сохранена обстановка дома семьи Суриковых.

## **Комнаты первого этажа. Видео №2**

Привет! Сейчас мы находимся в Музее-усадьбе великого русского художника Василия Ивановича Сурикова. Это вторая часть экскурсии, где ты познакомишься с бытом семьи, увидишь, в каких комнатах рос маленький Василий.

### **Холодные и теплые сени**

Мы находимся в холодных сенях. У Суриковых был свой вход на первый этаж, дверь открывалась внутрь дома, чтобы зимой, если заметет снегом, можно было выбраться. Дом был построен из лиственницы, поэтому и стоит так долго. В холодных сенях хозяйка могла хранить еду или вещи, который должны были быть под рукой. Например, коромысло, которое здесь висит на стене.

Через теплые сени пройдем в прихожую.

### **Прихожая**

Эта комната служила прихожей, здесь принимали пришедших в дом. Дом построен отцом и дедом Василия Ивановича. Он двухэтажный, имеет десять комнат, вокруг обнесен забором (заплотом), потому что в то время в Красноярске было много разбойников. Обратите внимание на окна первого этажа, они расположены очень низко, так строили специально. Дом уходит в землю на полметра, имеет толстые стены и низкие потолки на первом этаже, зимой здесь тепло, а летом прохладно. Обогревался дом голландскими печами, которые есть в центре дома: две на первом, две на втором этажах, и русская печь на кухне, предназначенная для приготовления пищи.

Здесь находятся личные вещи семьи. Шляпа Василия Ивановича. Он не любил новых шляп, однажды в магазине, на глазах у продавца, взял новую шляпу, бросил на пол, и начал топтать ногами.

Этот большой сундук приехал сюда с приданым матери художника Прасковьи Федоровны. Была она рукодельницей, девочек в то время грамоте не обучали, зато перенимали они навыки рукоделия у своих мам и бабушек, Прасковья Федоровна умела шить, вязать, вышивать, ткать. Вот красная скатерть ее работы, вначале плелась сетка, на которую шерстяными нитками наносился узор. Она сама создавала узоры для вышивок. В сундуках у матери Прасковьи Федоровны хранилось самое дорогое – ее приданное, которое досталось ей от бабки, а также сарафаны, платки, шали. Вася просил маму, чтобы она рассказала и показала, как все это носили в ее молодости.

Здесь в подвалах дома хранились кивера с помпонами – казачья форма Екатерининских времен, седла, ружья, пистолеты. Там же было множество книг в кожаных переплетах, с пожелтевшими страницами. Вася любил читать эти книги, смотреть оружие, примерять форму на себя.

На стенах — семейные фотографии, по тем временам вещь дорогая и редкая. Вот Суриков в последний свой приезд с зятем Петром Кончаловским.

## **Гостиная**

Эта комната – гостиная, здесь семья собиралась за столом.

Вот портрет мамы художника Прасковьи Федоровны. Мать художник очень любил, всегда обращался к ней на Вы. Он ее немного боялся, так как Прасковья Федоровна имела властный, волевой характер. Она заботилась о троих детях, никогда не держала прислуги, все делала сама, после смерти мужа и детей приучала к труду.

На стенах фотографии — Василий Иванович на крыльце дома с братом Александром и с внуками Наташей и Петей. Судя по этой фотографии, с тех пор в облике дома ничего не изменилось. Художник у флигеля. Своими руками

посажены березки у флигеля, они сохранились, теперь это вековые деревья. Мебель в доме подлинная, того времени, обстановка воссоздавалась по воспоминаниям дочерей и внуков художника. В доказательство мы можем посмотреть на эту фотографию матери художника в интерьерах дома.

### **Спальня**

Эта маленькая комната была спальней. Василий Иванович здесь родился. Раньше здесь стояла большая кровать, на которой спали всей семьей. После смерти отца комнату занимала мать, а после ее смерти здесь жил брат Александр, он не женился, посвятил свою жизнь матери и брату и заботе о родном доме. Мебель также вся сохранена: кровать, комод, стол и письменные принадлежности Александра. Прожил он здесь до самой своей смерти в 1930 году.

### **Кухня и столовая**

Сейчас мы пройдем в самую важную часть дома – на кухню. Первое, что мы видим при входе в комнаты – это красный угол. Располагался он на восточной стороне. Семья Сурикова была верующей. Трапезу всегда начинали с молитвы, как в прочем и любое дело. Традиционно в красном углу ставили иконы, Спасителя, Богородицы и любимого на Руси святого Николая Чудотворца. Рядом подвешивали лампаду. Также здесь хранили деньги и ценные вещи. В праздничные дни красный угол украшали вышитыми рушниками. Представленные здесь рушники – это все работы Прасковьи Федоровны, также рушниками украшали стены, обрамляли фотографии, дарили с пожеланиями. Использовали их на протяжении всей жизни человека: при крещении, венчании, погребении.

Большое пространство на кухне занимает русская печь. Здесь печь небольшая, на ней не спали, хранили утварь, например медные тазы для варки

варенья, корыта, разделочные доски. А это рубель. Рубель использовали для глажки ткани, лоскут наматывался на валёк, а рабочей частью рубеля разглаживался. На сундуке тюменский ковер, послуживший прототипом ковра в картинах Сурикова. За печью умывальник, так как вода нагревалась от тепла печи.

На кухне за этим столом не ели, здесь обычно готовили пищу. Посторонних на кухню не запускали, двери закрывались. Обедали в столовой, за общим столом. Любил Суриков ягодные лепешки, пироги с черемухой. Часто в письмах маме и брату он просит выслать ему сушеной черемухи и чай, потому что в Москве чай был похож на веник. На столе самовар – по тем временам вещь дорогая, он принадлежал матери художника. Множество сундуков – в одних хранили одежду и постельные принадлежности, в других кухонную утварь и посуду, на больших сундуках спали. Швейные машинки Зингер – мать с дочерью Катей занимались здесь рукоделием.

За окном мы видим каменную стену – брандмауэр, в переводе с немецкого «защита от огня». Возводились они везде, так как деревянный Красноярск часто горел, и чтоб огонь не перебрасывался с одного двора на другой, строили такие стены.

На территории усадьбы также расположена завозня, объединяющая амбар и конюшню, баня и флигель.

Несмотря на то, что художник всю свою жизнь прожил в Москве, никогда не имел он дома ни в Москве, ни в Петербурге, жил на съемных квартирах, в конце жизни в дорогих гостиницах. Своей родиной и единственным домом считал этот дом и эту усадьбу в Красноярске. В конце жизни хотел совсем переехать в Красноярск, жить и работать здесь, а в Москву ездить только на выставки. Но в Первую Мировую войну ухудшилось здоровье художника, он умирает в Москве 19 марта 1916 года, похоронен вместе с женой на ваганьковском кладбище.

После смерти брата Александра в 1930-м году дом был подарен городу дочерьми художника, с условием, что будет открыт музей. Но до музея еще

было далеко, на усадьбе еще жили люди, так на месте завозни располагалась художественная школа, жил здесь художник Каратанов с семьей. К столетию со дня рождения художника в 1948 году был открыт Дом-музей В.И. Сурикова. В семидесятые расселили жильцов флигеля, восстановили надворные постройки и с 1983 года музей получил статус «Музея-усадьбы».

На этом наша экскурсия заканчивается. Теперь ты знаешь, почему Суриков действительно великий художник. Для тебя мы подготовили интерактивные игры, перейди в нижнюю часть сайта, чтобы весело провести время и закрепить полученную информацию.

## ПРИЛОЖЕНИЕ Б

### Текст мультимедийного расширения

Зал «Мастерская»

1. Небольшой деревянный ящик для хранения художественных принадлежностей: кистей, красок, карандашей, палитры. Василию Сурикову он был нужен во время путешествий и работы на природе.

Ответ: этюдник (лежит в витрине).

1 этаж

Холодные сени

2. Длинная палка или дуга для ношения вёдер. Этот предмет хранили в легкодоступном месте.

Ответ: коромысло.

Прихожая

3. Большой тяжёлый ящик с крышкой, предназначенный для хранения вещей. Во времена Василия Сурикова этот предмет люди использовали вместо шкафов.

Ответ: сундук.

Кухня

4. Длинное полотенце, украшенное по краям вышивкой. Его использовали не так как обычное полотенце, им не вытирали руки, а доставали по особым случаям. Например, на свадьбе, когда молодым выносили каравай. В доме Суриковых этот предмет украшает красный угол и висит на стенах. Мама Василия Ивановича сама вышивала такие полотенца.

Ответ: рушник.

5. Металлическая емкость, которую во времена Сурикова использовали для кипячения воды. В то время это была дорогая вещь, которую не каждый мог себе позволить. На кухне Суриковых один такой предмет стоит на столе.

Ответ: самовар

6. Прапрадедушка утюга, предмет состоит из двух частей.

Ответ: рубель и валец

7. Из окна кухни Суриковых видно часть этого важного сооружения из красного камня. Эта стена спасала деревянные дома от пожаров.

Ответ: брандмауэр.

## ПРИЛОЖЕНИЕ В

### Сайт проекта «Суриков вслух»: десктопная версия

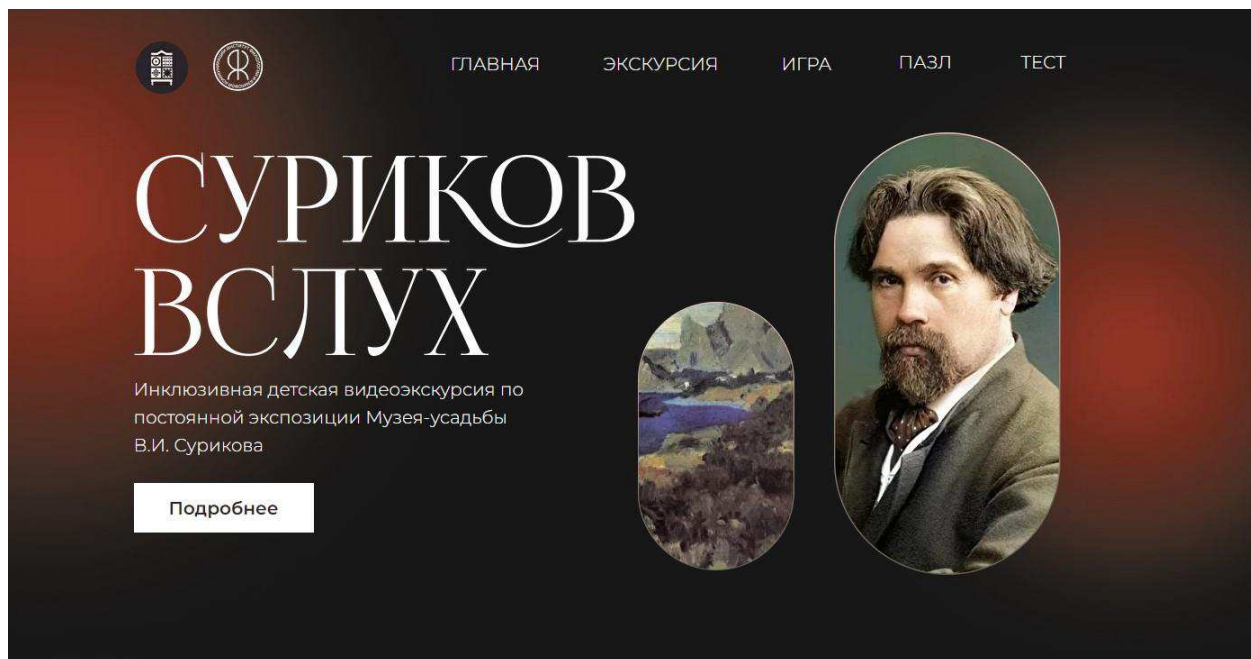


Рисунок 1 – Обложка сайта

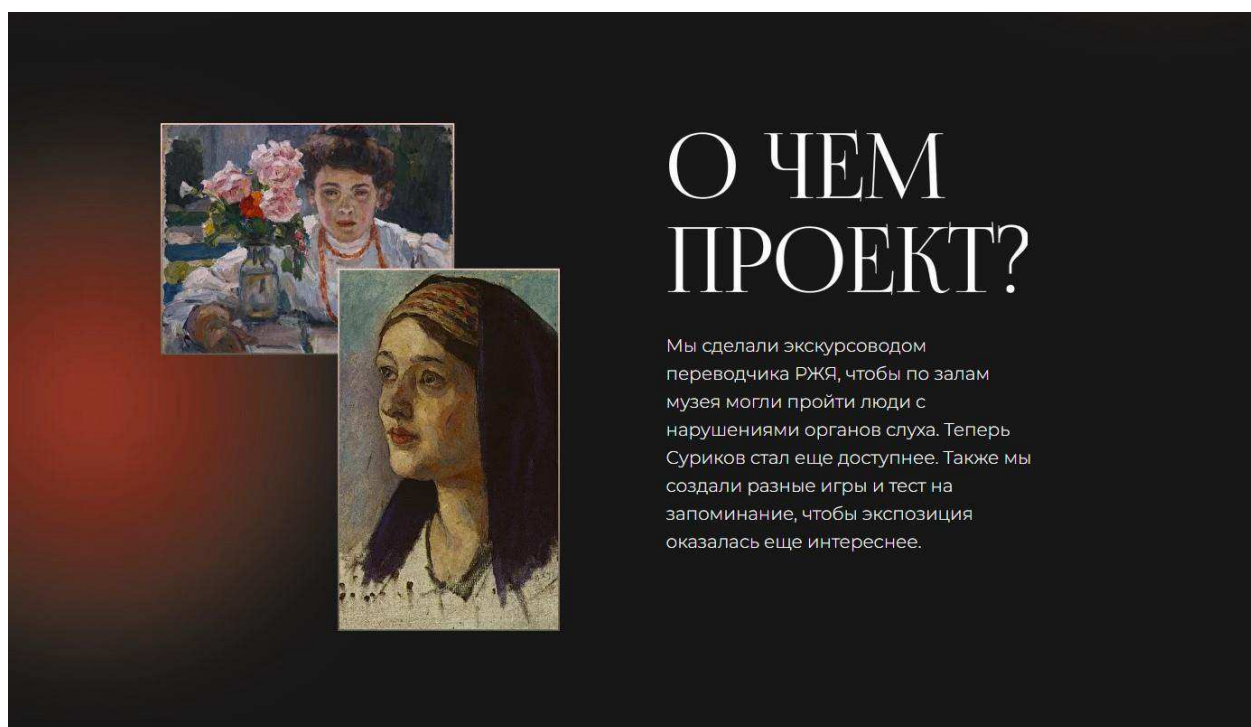


Рисунок 2 – Страница с описанием проекта



# ВИДЕОЭККУРСИЯ

Смотреть видеоэкскурсию нужно в самом музее, ее можно открыть с телефона. Чтобы начать путешествие по экспозиции, перейди в следующую часть страницы.



Рисунок 3 – Видеоэкскурсия на РЖЯ

# ПАЗЛ

В экспозиции Музея-усадьбы множество картин, мы сделали из них пазлы. Попробуй собрать портреты и пейзажи — от простых до самых сложных. Готовое изображение можешь найти в нижнем левом углу.

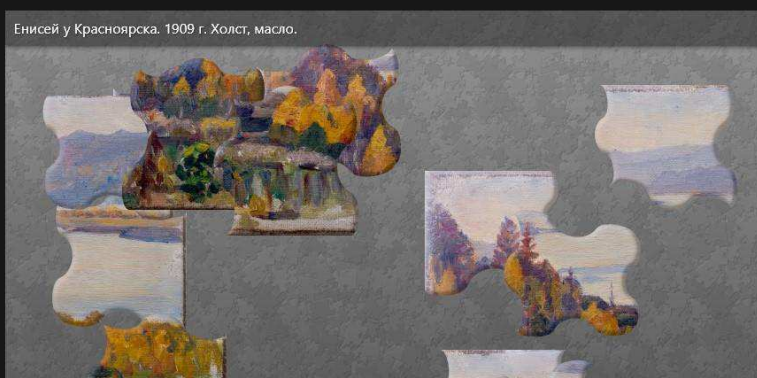
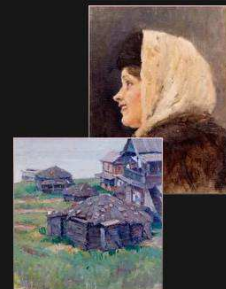


Рисунок 4 – Страница сайта с игрой

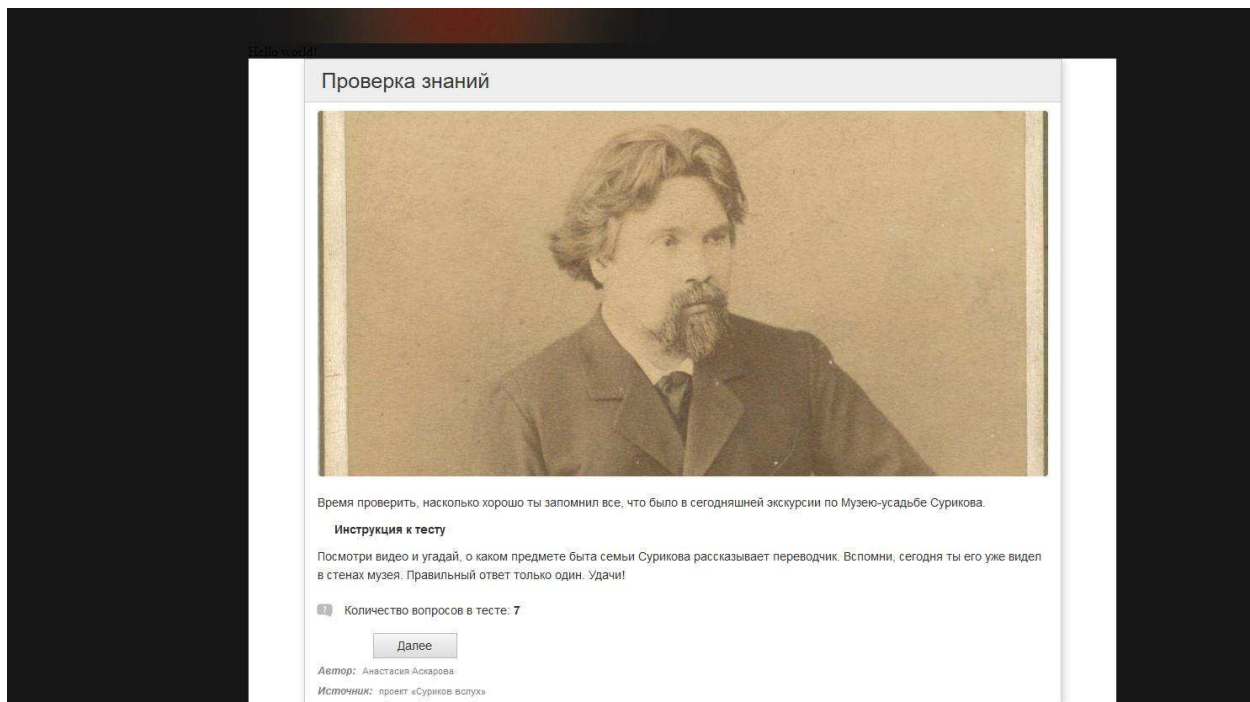


Рисунок 5 – Страница сайта с тестом

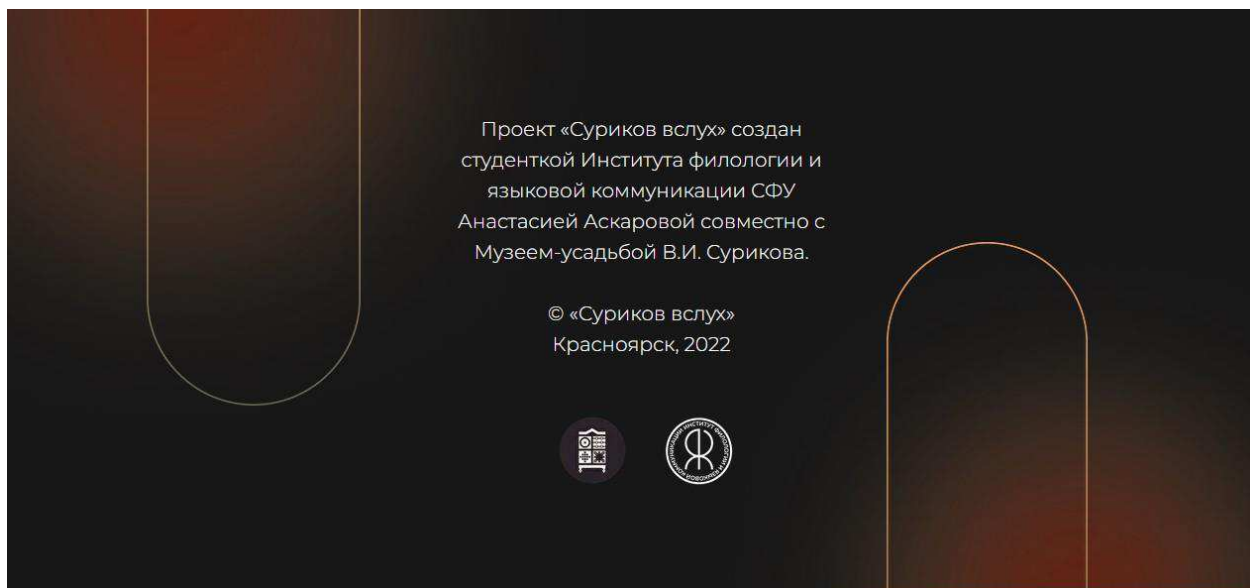


Рисунок 6 – Подвал сайта

## ПРИЛОЖЕНИЕ Г

### Сайт проекта «Суриков вслух»: мобильная версия

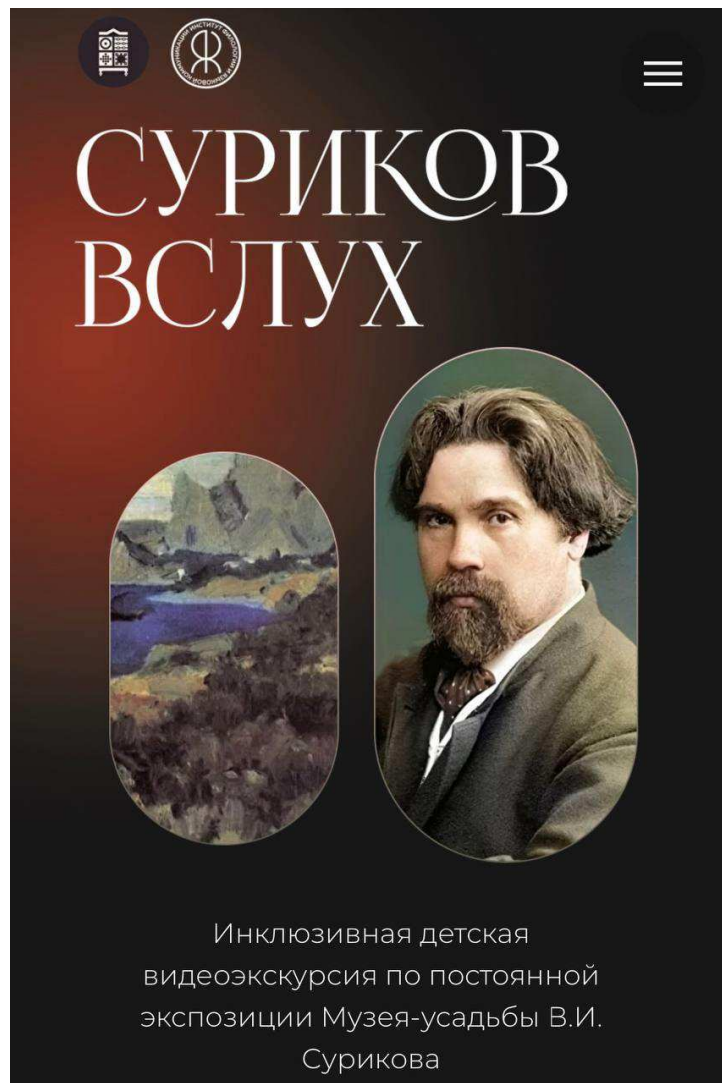


Рисунок 7 – Обложка десктопной версии

# О ЧЕМ ПРОЕКТ?



Мы сделали экскурсоводом переводчика РЖЯ, чтобы по залам музея могли пройти люди с нарушениями органов слуха. Теперь Суриков стал еще доступнее. Также мы создали разные игры и тест на запоминание, чтобы экспозиция оказалась еще интереснее.



Рисунок 8 – Страница с описанием проекта

# ВИДЕОЭККУРСИЯ

Смотреть видеоэкскурсию нужно в самом музее, ее можно открыть с телефона. Чтобы начать путешествие по экспозиции, перейди в следующую часть страницы.

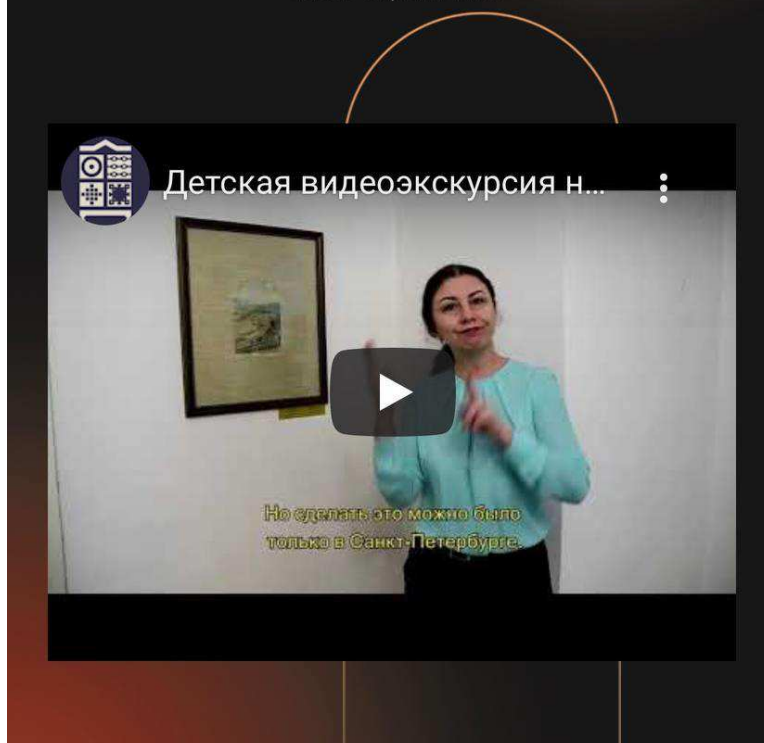


Рисунок 9 – Видеоэкскурсия на РЖЯ

# ПАЗЛ

В экспозиции Музея-усадьбы множество картин, мы сделали из них пазлы. Попробуй собрать портреты и пейзажи — от простых до самых сложных. Готовое изображение можешь найти в нижнем левом углу.

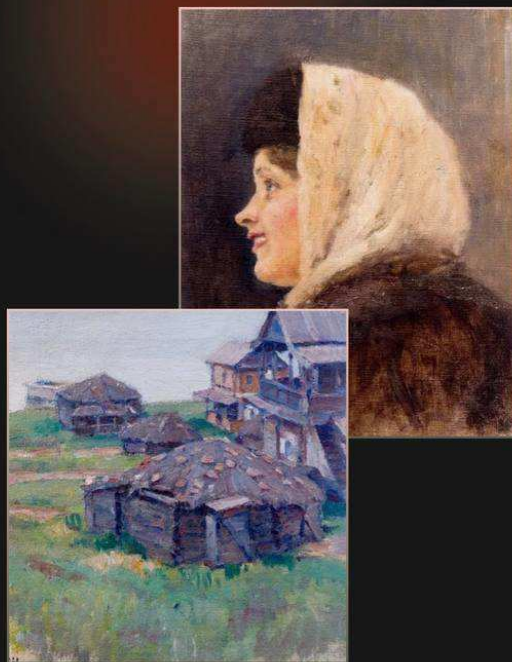



Рисунок 10 – Страница сайта с игрой

Hello world!

## Проверка знаний



Время проверить, насколько хорошо ты запомнил все, что было в сегодняшней экскурсии по Музею-усадьбе Сурикова.

**Инструкция к тесту**

Посмотри видео и угадай, о каком предмете быта семьи Сурикова рассказывает переводчик. Вспомни, сегодня ты его уже видел в стенах музея. Правильный ответ только один. Удачи!

? Количество вопросов в тесте: 7

[Далее](#)

*Автор:* Анастасия Аскарова  
*Источник:* проект «Суриков вслух»

Рисунок 11 – Страница сайта с тестом

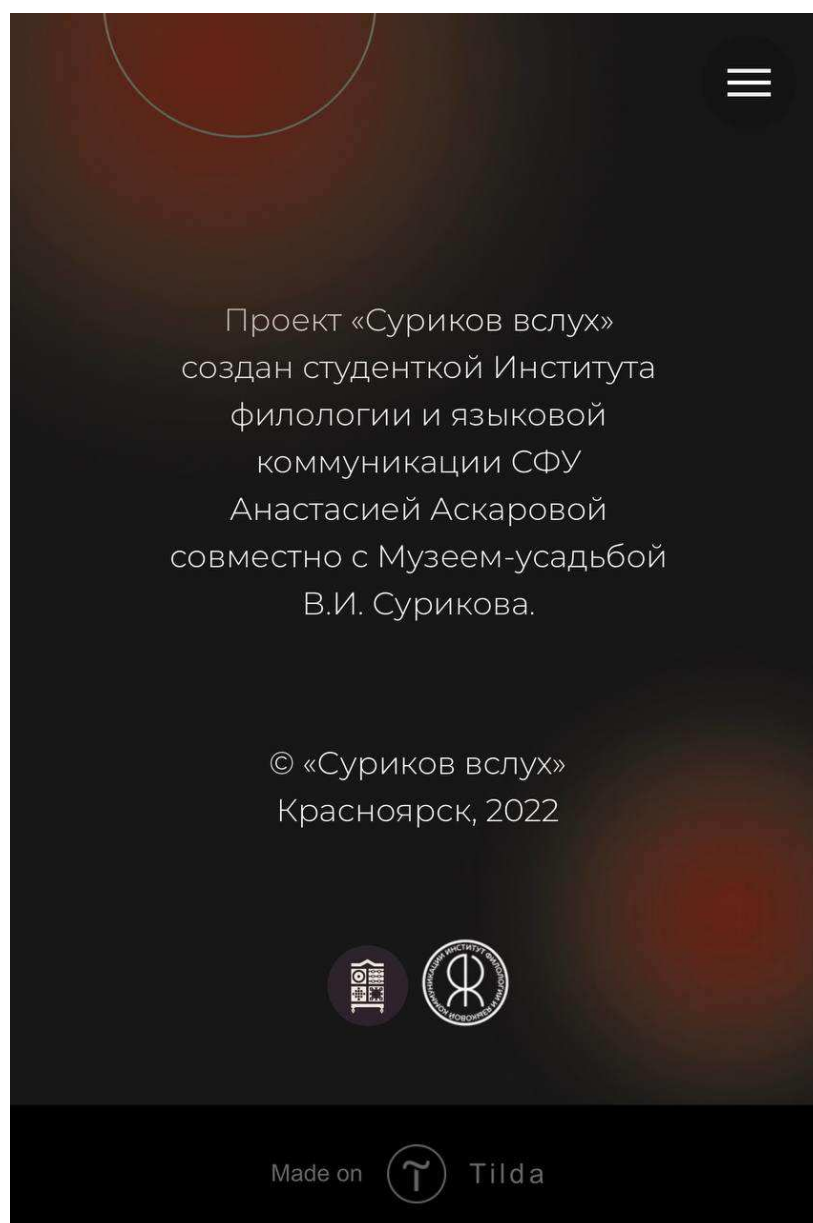
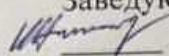


Рисунок 12 – Подвал сайта



Федеральное государственное автономное  
образовательное учреждение  
высшего образования  
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

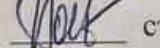
Институт филологии и языковой коммуникации  
Кафедра журналистики и литературоведения


УТВЕРЖДАЮ  
Заведующий кафедрой  
 Анисимов К. В.  
« 28 » июня 2022 г.


**БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА**

42.03.02 Журналистика

**ИНКЛЮЗИВНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ ПРИ СОЗДАНИИ ЦИФРОВОГО  
ПРОСВЕТИТЕЛЬСКОГО ПРОЕКТА**

Руководитель  старший преподаватель О.В. Богуславская

Выпускник 22.06.2022  А.К. Аскарова

Нормоконтролер  преподаватель Е.Е. Надточий

Красноярск 2022