

An impressionist painting of a ballroom scene. In the foreground, a ballerina in a dark blue tutu is captured in a dynamic pose, her arms raised. Behind her, other dancers in orange and white costumes are visible, some in motion. The background is dark and textured, suggesting a crowded ballroom. The overall style is characteristic of the Impressionist movement, with visible brushstrokes and a focus on light and color.

TEAM
of
ART

РЪКОВОДСТВО ЗА ИЗПЪЛНЕНИЕ

TEAM OF ART

ПРОЕКТ, ПОДКРЕПЕН ОТ ПРОГРАМА "ЕРАЗЪМ+



Co-funded by
the European Union

СЪДЪРЖАНИЕ

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

ЧАСТ 1 / ПРЕДИЗВИКАТЕЛСТВА ПРЕД ПРИОБЩАВАНЕТО В МУЗЕЙНИЯ СЕКТОР

- 9 Достъпност на място / извън стените
- 14 Художествено образование за всички

ЧАСТ 2 / НАПРАВЕТЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯТА НА ИЗКУСТВОТО ДОСТЪПНИ

- 21 Улеснете прочита на изображенията

ЧАСТ 3 / НОВИТЕ ФОРМАТИ ЗА ДИГИТАЛНО ЧЕТЕНЕ

- 29 ново виртуално изживяване на изкуството

ЧАСТ 4 / РЕЗУЛТАТИ ОТ ПРОЕКТА

- 37 Безплатни образователни ресурси

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

ПРЕПРАТКИ

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

Контекст

Когато говорим за социално приобщаване, изкуството и културата са съществена част от уменията на индивидите в обществото.

В рамките на културния сектор продължават да съществуват предизвикателства в приобщаването на аудиториите в неравностойно положение, по отношение на различните форми на достъпност. Възрастните с ограничен или никакъв достъп до книги и информация за културното наследство трябва да бъдат подкрепени в придобиването на основни културни знания и умения. Въпреки че може да нямат никакви квалификации, освен владееене на език или умения за писане, европейската култура и наследство могат да станат "лесни за четене и разбиране", когато им бъдат представени по достъпен начин, чрез иновативни форми на културно посредничество и обучение с помощта на дигитални инструменти.

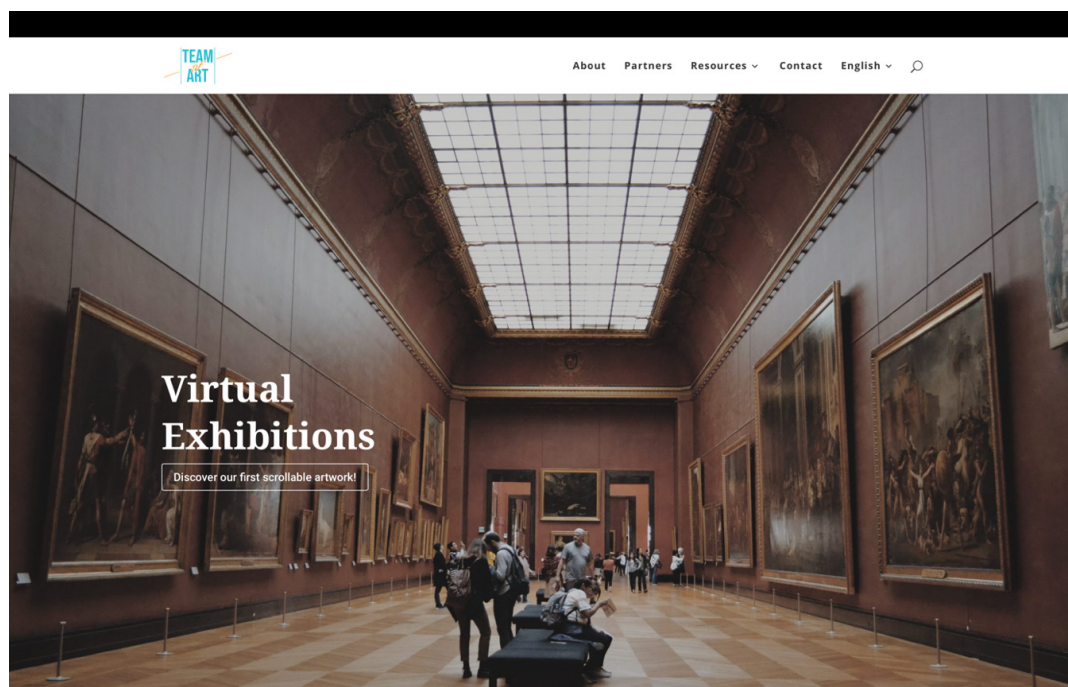
Пандемията от COVID 19 помогна да се постави акцент върху инициативи, насочени към ускоряване на програмата за приобщаване в културния свят в Европа. Поставихме под въпрос достъпа до онлайн изображения и текст за различните аудитории, включително и за хора с увредено зрение и хора със специални нужди (напр. дезориентация, затруднения, тревожност, отхвърляне и т.н.). Възможностите за дигитално културно обучение в света на изкуството за тези целеви групи бяха ограничени. Ето защо този проект предлага нов и иновативен начин за представяне на произведения на изкуството на аудитории със специални нужди, като същевременно предоставя образователни ресурси за професионалисти в сферата на образованието за възрастни за публика с ниска или никаква квалификация.

Големия обем, на произведения от европейското наследство, с висока резолюция, предостави чудесна възможност на партньорите да разработят набор от дигитални практики и инструменти за учащи, преподаватели, тренери и медиатори. Тези ресурси са налични в новосъздадения достъпен дигитален музей.

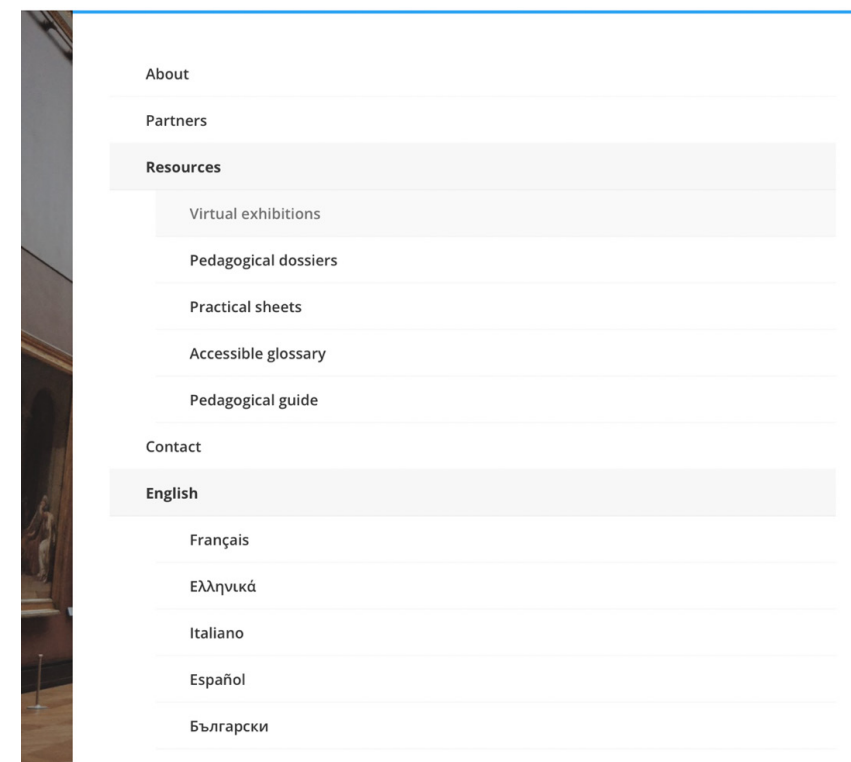
Платформа “Европейският достъпен музей”

Платформата на Европейския достъпен музей е основният инструмент на проекта. Това е така, защото тази платформа обединява всички останали цели заедно и служи като каталог. Тази платформа е първата по рода си, предлагаща този тип виртуални изложби на живописни произведения на изкуството по приобщаващ начин, използвайки визуален разказ “превъртане” и лесен за четене и тълкуване текст.

В рамките на платформата има няколко секции. Има раздел “Относно”, който представя накратко проекта, неговите цели и график. На страницата “Партньори” има кратко описание на участващите партньори. Страницата “Ресурси” предоставя директна връзка за зрителя към интелектуалните резултати на проекта. Секцията “Контакти” дава възможност на посетителя да се свърже с екипа на проекта. Има и езикова опция, където посетителят може да види цялото налично съдържание, инструменти и документи, а също и да ги изтегли на английски, френски, гръцки, италиански, испански и български.



Платформа на Team of Art



Визуално представяне на съдържанието, което платформата на Team of Art предлага за зрителите, може да бъде разгледано чрез следния линк: www.team-of-art.eu

Виртуални изложби: 120 анимирани и превъртащи се виртуални разходки

Този дигитален продукт се фокусира върху предлагането на нови начини за представяне на произведенията на изкуството посредством достъпна методология. Целевата аудитория са възрастни учащи с ниска или никаква квалификация и/или специфични нужди.

Чрез специална редакторска обработка писменото съдържание е представено на лесен за четене език. Първо, самото разбиране на това как членовете на целевата аудитория изпитват най-често срещаните методи за представяне на произведенията на изкуството. Дългите и трудни за разбиране параграфи, придружени от изображения, пълни с детайли, не са лесни за тълкуване за много от хората от целевата аудитория. По-скоро тази визуализация влияе негативно на зрителя по отношение на емоционалното му благополучие. Това допринася отрицателно за тяхното преживяване при досег с културното наследство и не им позволява да разбират и съпреживяват даденото произведение на изкуството. След внимателно разглеждане на аспектите, които стимулират тези негативни емоции, партньорите разработиха методология, която избягва когнитивното претоварване и дезориентация и предоставя на зрителя лесна за четене и практикуване методология, която благоприятства положителните емоции. Чрез прогресивно и направлявано разкриване, зрителите могат да изследват произведението в неговата цялост чрез анимирана и превъртаща се “визуална разходка”.

10 педагогически досиета

За да могат преподавателите и тренерите да внедрят виртуалните изложби в педагогическите си подходи, бяха създадени десет педагогически досиета. Тези досиета им предоставят подкрепа по различни достъпни и приобщаващи начини, с цел включване на изкуството и културното наследство по време на работата им с различни аудитории от учащи. В устното и писмено разбиране на ниво Б (скала за достъпност) и чрез създаването на достъпен текст и представяне на изображенията за учащите със специални нужди, тези десет педагогически досиета спомагат за постигането на осведоменост на преподавателите и тренерите. Тези досиета също така им представят добри практики за това как да адаптират културното съдържание към целевата си аудитория.

30 Практически писмени материали

Темите, върху които са фокусирани практическите материали, се отнасят до въпросите за приобщаване, дигиталните инструменти, техниките, които преподавателят може да използва и селекция от дейности, подходящи за тази целева аудитория. Създаването на практически писмени материали дава на преподавателите и тренерите насоки и съвети, полезни семинари и уроци по темата за достъпност, които могат да посетят и произведения на изкуството, които могат да въведат в ежедневните си професионални дейности в класната стая. Тези практически материали предоставят и чудесни препоръки и примери за това как да бъде представено съдържанието на учащите със специални нужди. Препоръките надхвърлят информацията, предоставена посредством съдържанието и презентациите. Практическите листове предоставят на преподавателя и тренера и възможност да научат как да използват безплатен софтуер по достъпен начин за семинари, свързани с изкуството и културното наследство. Освен това практическите листове предоставят и обяснения и дефиниции относно достъпността за определените специални нужди.

Ключови думи в изкуството: Достъпен речник

Важно е зрителите от целевата аудитория – преподаватели и учащи, да могат да интерпретират преживяното и наученото в резултат от дигиталните разходки и разказите, стоящи зад произведенията на изкуството, представени в Европейския достъпен музей и във виртуалните изложби. Термините, свързани с тези цели, са описани на лесен за четене и разбиране език. Чрез този напълно достъпен речник са описани най-малко 50 термина, свързани с изкуството и подтемите на този проект. Има и придружаващо изображение, позиционирано до всеки един от термините – за визуално представяне и по-лесно тълкуване. Този речник дава възможност на преподавателите да дефинират по по-лесен начин сложни понятия за различните аудитории, за които трябва да послужат.

По време на подготовката на проекта този речник бе първият по рода си – многоезичен и съдържащ художествен речник за публика с ниска или никаква квалификация и/или с увреждания и обучителни затруднения, удобен и лесен за четене от тях.

Ръководство за педагогическо прилагане

Това ръководство за прилагане е предназначено за тренери, преподаватели и медиатори, свързани с целевите аудитории на този проект. Ръководството е разработено, за да обсъди темите за достъпността на текста и изображенията. Това е необходимо, защото едно сложно изображение, например, което няма достатъчно ясно обяснение, може да бъде трудно за разбиране за някои. В рамките на това ръководство се отговаря на редица общи и практически въпроси.

В заключение, чрез този проект бяха популяризирани европейската култура и наследство и преподавателите развиха нови ключови компетенции и умения, необходими за бъдещия успех в едно приобщаващо общество. Всички раздели на този проект са изготвени на английски език и преведени на всички официални партньорски езици, а всички раздели, свързани с учащите, са разработени по лесен за разбиране и четене начин.

ДОСТЪПНОСТ НА МЯСТО / ИЗВЪН СТЕНИТЕ

Достъпността е много сложна концепция, засягаща множество сфери на човешкия живот: от социалната до икономическата, от частната до обществената, от политиката до околната среда. Тя е претърпяла дълбока трансформация с течение на времето, главно поради еволюцията на концепцията за уврежданията, с която е тясно свързана. Сега ще разгледаме предизвикателствата, които срещат музеите във връзка с достъпността и различните пречки, които може да има. Ще разберем колко е важно да преодолеем тези бариери и как пандемията от COVID-19 може да се разглежда и като възможност за преминаване към все по-достъпен свят.

Музеите и предизвикателствата, във връзка с достъпността

През последните десетилетия се наблюдава увеличение на изграждането и развитието на музеи в целия западен свят. Този бум обаче не означава непременно увеличение на посетителите или диверсификация на традиционния профил на посетителите, който обикновено се характеризира с високи доходи и високо образование.

Достъпността на музея означава не само да посрещате различните типове посетители, независимо от техния профил, но и да направите съдържанието разбираемо за тях. Каквато и да е творбата, независимо дали е картина, скулптура или видео дисплей, музеите трябва да направят културата достъпна за посетителите. Идеята, че изкуството и културата са сред областите, които се определят от достъпността, има смисъл, като се има предвид, че културата се фокусира върху създаването на диалог и човешки връзки и е синоним на социалното приобщаване. Не само музеите, но и културата като цяло ни позволява да бъдем и да се чувстваме по-приобщени към нашето общество и да се срещаме с други хора извън нашата зона на комфорт. И това е, което можем да наречем силата на социалното приобщаване. Достъпните музеи улесняват нещата за всички видове аудитории.

ЧАСТ 1

Предизвикателства пред приобщаването в музейния сектор

The Bather,
1906, Henri Manguin

Музеите играят решаваща роля в обществото, като образоват обществеността и представят различни аспекти на културата чрез своите експонати. Хората с физически увреждания са част от общността, която е образована или представлявана от музеите. Следователно, наложително е музеите да бъдат направени достъпни за тези общности, като се осигурят разумни условия за техните увреждания в рамките на музея. Достъпността за посетителите с увреждания означава, че музеите и институциите трябва да осигурят равен достъп и услуги до своите помещения за всички видове аудитории.

Друго предизвикателство пред достъпността възникна с пандемията от ковид-19. Това е така, защото достъпът до много съоръжения бе невъзможен в продължение на месеци. Един възможен отговор на ситуацията е дигитализацията. По този начин музеите се оказаха задължени да използват дигиталните технологии като средство за доближаване до хората и поддържане на ролята си в обществото като културен и образователен играч.



© Снимка от pch.vector (Freepik)

Пандемията като нова възможност за приобщаване

Covid-19 и последващите ограничения, прилагани за ограничаване на разширяването на вируса, промениха живота ни в редица области. Това важи и за способността да се изживее опит от музеи и културата. С пандемията много музеи, както и други места, трябваше да бъдат затворени за дълъг период от време. Заедно с ограниченията, с цел предотвратяване разпространението на заразата, човекът бе принуден да намали броя на хората, допустим в затворени пространства.

Тъй като музеите бяха повече време затворени, отколкото отворени, през последната година, цялото население разбра какво е усещането да бъдеш изключен от културни преживявания. И все пак има хиляди хора, за които това е доживотна реалност- със сайтовете, недостъпни по множество причини.

В допълнение, придобития опит от затварянето, причинено от пандемията и периода на ограничения и социално отчуждение, ни показва колко спешно е повече от всякога да направим музеите достъпни и да ангажираме хората. Важно е да се преодолеят физическите граници и да се посрещне съществуващото индивидуално многообразие, за да се направи преживяването на изкуството и музеите по-лесно и по-привлекателно.

Значението на дигиталните продукти в процеса по създаване на по-достъпни музеи

Пандемията и невъзможността за достъп до много места, включително музеите, обаче ни накара да се замислим за нови начини, чрез които да направим културата достъпна и да дадем възможност за нов начин, чрез който да се наслаждаваме на музеите и културата. Дигитализацията на музейните материали може да бъде интересен пробив в достъпността на музеите. Всъщност тя може да предложи гъвкаво решение в пандемични ситуации.

Използването на дигитални технологии може да означава разширяване на възможностите за достъп до информация и разширяване на предлагането като цяло. По този начин хората имат достъп до допълнителни материали. В допълнение, дава възможност за достигане до повече хора, дори извън географския район на музея от което следва, че дигиталните технологии позволяват да се преодолее на дистанцията- както физическата, така и културната.

Различни форми на бариери

Музеят трябва да бъде достъпен по много начини. Бариерите и пречките могат да бъдат много и разнообразни. Те могат да бъдат физически, културни или сензорни бариери.

Бариерите и ограниченията трябва не само да бъдат премахнати, но и да бъдат независимо достъпни за всички лица: това означава, че хората трябва да имат независимостта да се насладят на музейното преживяване напълно автономно.

Физически бариери

Първите бариери, които откриваме, са физическите. Може да има различни физически затруднения, които могат да бъдат проблем за различните профили хора: например, хора в инвалидни колички, хора с бебешки колички, хора със зрителни увреждания като например слепота, възрастни хора, които се нуждаят от специфична подкрепа. Тези физически бариери могат да бъдат срещнати не само в музейните пространства, но и отвън, като на входа или пътя, водещ към дадения музей. Вътре в музея всички пространства трябва да бъдат достъпни, започвайки от тоалетните, до различните етажи на музея, които могат да бъдат достигнати с асансьори или да бъдат свързани чрез специални асансьори.



© Снимка от storyset (Freepik)

Културни бариери

Една от целите на музеите е да образоват хората, доближавайки ги до културата и изкуството. Това означава също да се обърне внимание на факта, че не всички започват с едни и същи знания. Ето защо трябва да вземем предвид както аспектите на това мултикултурно общество, така и съществуването на икономически неравенства и такива в достъпа до култура. Културният проблем е също важен. Всеки човек може да има различен произход и „културен багаж“, но това не означава, че тези факти трябва да бъдат ограничение в изживяването на музея и изкуството. Поради това е необходимо произведенията да бъдат достъпни от гледна точка на разбирането. Допълнителната информация е важна: тя може да бъде свързана с житейския и професионален път на художника, социално-културния контекст, художественото течение, а също и за използваните техники за рисуване и материала на произведението.

Сензорни бариери

Бариерите могат да окажат влияние върху различни сетива. И това ни води до разбирането, че изкуството може да бъде оценено и разбрано не само с поглед. Всъщност, има няколко решения, които дават възможност на хората с различни увреждания да се доближат до изкуството. Например, наличието на аудио или видео ръководства на жестомимичен език. За хората със зрителни затруднения може да е важно, в допълнение към аудиото, да имат възможност да се ползват от вариант на изучаване чрез докосване. Това е възможно със създаването на брайлови каталози, брайлови описания на произведенията или наличието на 3D произведения, които могат да бъдат докоснати и предоставят различно сензорно преживяване на изкуството. Можете също да създадете сензорна карта, за да помогнете на хората от аутистичния спектър. Така, притежанието на сензорна карта, преди влизането в музея, може да бъде полезно, за да са наясно хората с пространствата, светлините, звуците и какво ще открият вътре като цяло.

За да бъдат музеите по-достъпни, трябва да преосмислим начина, по който показваме експонатните колекции, за да отговаря той най-добре на нуждите на всички типове публика. Важно е да се осигурят приобщаващи преживявания, не само на конкретната изложба, но и на самата музейна среда.



© Пиктограми на уебсайта North Carolina Museum of History

ХУДОЖЕСТВЕНО ОБРАЗОВАНИЕ ЗА ВСИЧКИ

Изкуството като инструмент за обучение и личностно развитие

Когато говорим за учене, говорим за образование. Ученето е естествен процес, развиващ се в човешкото същество. Преживяванията, които възникват от собственото желание и любопитство, ще бъдат отговорни за това.

Всички страни, участващи в този процес, се опитаха да генерират споделено обучение. Изправени пред несигурността, която съществува, тези страни ще бъдат отговорни за създаването на партньорства за сътрудничество между музеи и хора.

Музеят, по своята същност, е пространство за учене. Той е вид предложение за споделяне на опит, който вдъхновява, образова и забавлява. Той тласка посетителите си към генериране на размисъл, критично мислене и разбиране на света. В допълнение, музеите позволяват на хората да се учат от различни професионални профили като учени, преподаватели, изследователи, куратори, документалисти...

По този начин образователното действие се превръща в различно събитие. Във възможност за мотивиране и активизиране на ученето. Така, създаването на педагогически основи и методологии ще доведе до откриването на художествения опит. Ценен опит както в областта на знанието, така и в областта на личното творение.

Концепцията за изкуството и неговата роля в образованието и обществото породиха доверие в човека. Като субект със собствена инициатива за извършване на цялостно развитие. С присъщ потенциал и възможности. Важно е да започнете да оценявате изкуството и да развиете учебни художествени дисциплини. Това има отражение върху умственото, когнитивното и личностното развитие на хората.

Изкуството е израз на човешката красота. То преподава и учи. Това е ключов фактор за личното щастие. Провокира емоции, които създават разликата между учене и научаване. Всичко, което ни мотивира, винаги ни учи по-лесно.

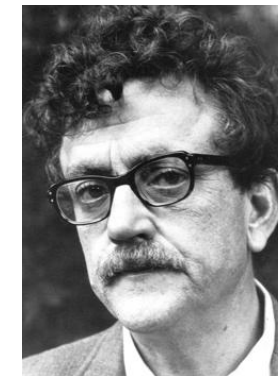
В личен план, изкуството ни помага да придобием по-добри емоционални и социални умения. Това води до настъпването на промени в аспекти като увереност, умения и способности. Освен това благоприятства социалната интеграция. Насърчава съвместното съществуване. Повишава осведомеността във връзка с уважението към околната среда и общото благо.

Ето и думите на писателя Кърт Вонегът. Той отдава голямо значение на културата за постигане на нашето цялостно развитие:

„Практикувайте каквото и да е изкуство, музика, пеене, танци, актьорско майсторство, рисуване, скулптура, поезия, белетристика, есета, репортаж, без значение колко добре или зле, не за да получите пари и слава, а за да изпитате усещането от самото ставане, за да разберете какво има вътре във вас, за да накарате душата ви да израстне. Сериозно! Имам предвид да започнете веднага, да правите изкуство и да го правите до края на живота си...“ - Кърт Вонегът, 5 ноември 2006г.

Изкуството демонстрира социалната естественост на ученето. Помага за ученето сред връстниците. Насърчава ученето от другите и ученето за себе си по отношение на другите. По този начин изкуството удостоверява, че творчеството е когнитивна способност. То активира всички области на мозъка. По този начин можем да потвърдим, че изкуството подобрява работната памет и внимание и също ни учи:

- Да си създадем преценка и да я поддържаме в процес на изграждане, да я конфронтираме с това, което сме, или с това, което сме престанали да бъдем.
- Да бъдем гъвкави – както самите ние така и по отношение на останалите.
- Да имаме отворен ум и гъвкаво мислене, за да намираме решения на проблемите.
- Да взимаме по-мощни решения.
- Да справяме с неочакваното, да се оставим да бъдем изненадани, да преследваме изненадата.
- Да знаем и помним, че границите на нашия език не са границите на нашето мислене.
- Да осмисляме даден материал, с неговите възможности и ограничения.
- Да изживеем преживявания, които не могат да бъдат изживени чрез друг източник.



Кърт Вонегът
(1922 - 2007)

Така, една от основните цели е да се провокира сближаване към културата. Качествената култура. Овластяване на капацитета на всеки предмет. Защото всеки има право да се наслаждава, да живее и да се учи от културата.

Приобщаващи методологии и адаптации в музеите

Когато говорим за приобщаване, не говорим за принцип или стойност. Приобщаването е човешко право. Да живеем, учим и развиваме с всички хора, които са част от нашата общност. Приобщаването може да е свързано с много проблеми. Проблеми като различия между половете, образователни нива, религиозни вярвания или увреждания.

В момента е прието, че училището е основната учебна среда. Това не е така. За щастие, днес обществото е наясно с пространствата за достъп до знания. Те не са свързани с училището. Някои от тях са по-нови, като интернет. Други са по-традиционни, като библиотеките и музеите.

В музеите има промяна на парадигмата в образователната област. Някои музеи са иницирали и разработили образователни програми за различни възрастови групи. Чрез което обучението е трансформирано в по-голямо съответствие с реалността. Приобщаващите музеи имат за основна цел да решават проблеми като социално изключване, неравенство и дискриминация.

Поради тази причина културните дейности, адаптирани към различни групи, са многобройни. Можем да генерираме различни идеи, които могат да определят музея като идеално пространство за обучение. Също и като приобщаваща институция, която зачита равенството, отхвърля дискриминацията и развива конструктивистки форми на обучение-където, по време на престоя си в музея, посетителите се превръщат в участници.

Важно е да се позовем на един от принципите на образованието: справедливостта. Тя има функцията да гарантира равни възможности. По този начин трябва да се развива и личността на хората- чрез образование, образователно приобщаване и равни права и възможности.

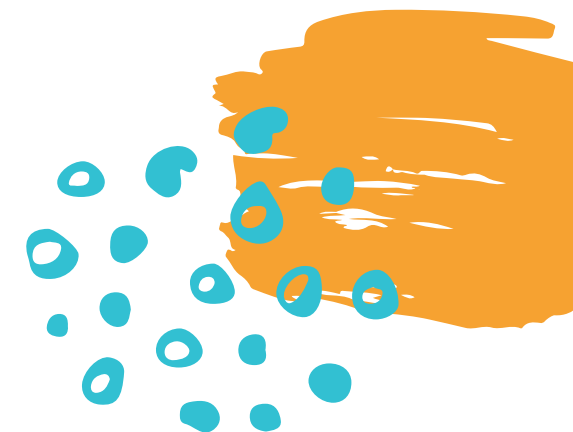
Справедливостта е свързана с принципа за стандартизацията. Това означава създаването на условия и начин на живот, еднакво достъпни за всички. Същото важи и за приобщаващото образование. То набляга върху необходимостта хората със затруднения да имат същите права като всички останали хора.

Все още предстои дълъг път за извървяване до превръщането на музеите в културно пространство, достъпно за всички. При това, те да бъдат приобщаващи и осъзнато необходими, с цел постигане цялостно развитие на хората.

Така че ние можем да потвърдим, че музеите са пространства, които генерират възможности. Възможности за обучение на широк кръг от аудитории. Те са отговорни за обучението и предлагат иновативни начини за усещане и наслаждаване на изкуството.



© Пиктограми от Alex Oakenman (Adobe Stock)



Достъпът до музейно съдържание трябва да бъде гарантиран на всички. За да се постигне това, трябва да се вземат предвид следните елементи:

- Премахване на архитектурните бариери, които пречат или възпрепятстват мобилността.
- Персонализирано отношение към потребителя.
- Физическа достъпност до експонатните колекции. При възможност със създаване на модели.
- Инсталиране на магнитни вериги за подобряване на слуховите сигнали.
- Инсталиране на подходящи информационни табла. За подпомагане предаването на информация.
- Асансьори, предоставящи аудио и писмена информация. С писмени означения в брайлов формат и с релефни макросимволи.
- Схематични планове с висок визуален контраст и релеф. Поставени в различни части на музея за улесняване на разпознаването на пространствата и тяхното разпределение.
- Диференцирани зони за обход в изложбените зали. Чрез комбиниране на различни текстури и цветове.
- Осветление, фокусирано върху улесняването на ориентацията.
- Информация, представена в брайлови знаци, макросимволи и аудио записи CD-RO или DVD.
- Ръководства за основни познания по жестомимичен език.
- Придружаване от жестомимичен преводач.

Музеите са научни институции. Целта им е да комуникират и разпространяват науката сред обществеността. Поради тази причина трябва да се съсредоточим върху равенството, многообразието и приобщаването.

Целта е музеите да се превърнат в здравословни пространства. Приветливи за всички. Място на паметта за тези, които са я загубили. Място за обучение и различни възможности. Така че музеите трябва да инвестират в адаптация и равенство. Както и в разбирането на многообразието и в справянето с приобщаването.

Да направим изкуството достъпно за всички и по-малко елитарно

Няма единен начин за работа с увреждания. Но изкуството е един от най-добрите варианти. Изкуството играе важна роля в развитието на умствения капацитет. Също така то помага за генериране на неврони в мозъка ни, за стимулиране на въображението и творчеството и за насърчаване на автономията и самоконтрола.

Това е от полза за комуникацията и изразяването и осигурява благоприятно чувство, защото творческите дейности подобряват функционирането на мозъка и участват в създаването на нови неврони.

Хората с увреждания са в състояние да развият краткосрочна, средносрочна и дългосрочна памет чрез изкуството. Също така, те могат да развият вниманието и концентрацията си.

Изкуството е дейност, която помага за интегрирането на тялото, емоциите и ума. Това е много важен факт, който трябва да имате предвид. Именно поради тази причина можем да считаме, че изкуството насърчава съвместното обучение.

Достъпността в музеите трябва да се превърне в приоритет. Защото, вместо да бъде изключваща, културата трябва да бъде достъпна за всички при равни условия.

След това ви насърчаваме да насочите хората към изкуството и изкуството към хората. И в същото време, към музеите. По този начин всеки ще може да израсне личностно и интелектуално.

Делор (1996) цитира: "Образованието се основава на четири стълба: да се научим да знаем, да се научим да правим, да се научим да живеем заедно и да се научим да бъдем". С този цитат ви каним да размишлявате.

Без изкуство няма смислено обучение. И по този начин и цялостно развитие на хората.

Трябва да имаме предвид, че има много увреждания. Но има също и много художествени ресурси.

Светът на изкуството цени различията. Това ни вдъхва сила. Това ни обучава. Това ни прави равни. Поради тази причина можем да твърдим, че успехът на един музей не се измерва с броя на посетителите, които има, а с с броя на посетителите, които са научили нещо.

Светът на изкуството е в нашите ръце. Така е и с борбата за култура, достъпна за всички.

УЛЕСНЕТЕ ПРОЧИТА НА ИЗОБРАЖЕНИЯТА

Направете произведенията на изкуството по-достъпни

През последните години се наблюдава все по-нарастващо осъзнаване на това, че изкуството трябва да стане по-достъпно. Това отчасти се дължи на факта, че видяхме големи музеи, като Лувъра в Париж и Музея на изкуството "Метрополитън" в Ню Йорк, да се присъединяват към това. Достъпността на художествените пространства и произведения на изкуството вече е част от дискусиата в света на изкуството и архитектурата и в социокултурната сфера по-общо.

Проблеми и предизвикателства на изображенията

Всички сме чували клишето "една картина казва хиляди думи" и със сигурност използването на картини за популяризиране на съдържание и знания може да има реална стойност. Всъщност, картините ни помагат да учим, да привличаме вниманието, да обясняваме трудни концепции с по-прости символи и да използваме цветовете за разнообразие. Ние сме много визуални създания и се развихме още повече, след като новите технологии са толкова широко разпространени. Голяма част от човешкия мозък е посветен на визуалната обработка. Нашата любов към изображенията е свързана с нашата когнитивност и обхват на внимание. Изображенията могат лесно да привлекат вниманието ни; ние сме привлечени от тях веднага.

Тези изображения обаче трябва да бъдат достъпни и разбираани от всички хора. Трябва да се уверим, че изображенията са напълно разбираеми за всички, без изключение.

ЧАСТ 2 НАПРАВЕТЕ ПРОИЗВЕДЕНИЯТА НА ИЗКУСТВОТО ДОСТЪПНИ

*Rudolph II of Habsburg
as Vertumnus, 1590,
Giuseppe Arcimboldo*

Изображенията всъщност могат да бъдат пречка или да бъдат трудни за разбиране поради многобройни фактори: нарушения на зрението, нарушено при четенето на контрасти, детайли, липса на културен произход, културна промяна.

Някои хора със затруднения при четенето или със зрителни увреждания трябва да персонализират начина на показване на текста, за да го направят по-лесен за четене. Когато текстът е представен като изображение на текст, това ограничава способността им да променят визията на този текст. Най-подходящият алтернативен текст за изображение зависи до голяма степен от контекста на въпросното изображение. Трябва да предоставите информация за това изображение, която взема предвид неговата цел, а също и околния текст на страницата. Едно и също изображение може да се нуждае от различен алтернативен текст в зависимост от това как се използва.

Има милиони хора с увредено зрение по света, които нямат достъп до изображения. Въпреки че изображенията се смятат за най-лесната среда за разбиране, много хора не ги намират като лесни за използване и не могат да им се насладят.

Затова трябва да намерим начини да направим изображенията и произведенията на изкуството достъпни за всички, което може да създаде мостове на възможности и взаимодействие за хората със зрителни увреждания- както в професионален план, така и в социален.

Пречки в достъпността на изображението

Пречките могат да бъдат свързани главно с физически проблеми на субекта или със социално-културни въпроси. Има различни видове физически пречки, главно свързани с зрителните дефицити. По-долу ще разгледаме какви са те.

Слепота и увредено зрение

Международната класификация на болестите 11 (2018) класифицира увреждането на зрението в две групи- зрителни увреждания на разстояние и наблизо.

В световен мащаб, според данни на Световната здравна организация (СЗО) за зрителните увреждания, най-малко 2,2 милиарда души имат близко или далечно зрително увреждане. В най-малко 1 милиард от тези случаи,

или почти половината, зрителното увреждане може да бъде предотвратено или все още не е определено.

Основните причини за зрителните увреждания и слепотата са некоригиран пречупващ ъгъл на зрителния апарат и катаракта.

Често се смята, че това е проблем на малцина, или предимно на възрастните хора, но това не е така. Въпреки че повечето хора със зрителни нарушения и слепота са на възраст над 50 години, загубата на зрение може да засегне хора от всички възрасти. Зрителните увреждания могат да имат както личностно въздействие, така и икономическо въздействие, които създават дългосрочни последици в развитието и участието на пазара на труда.

Проблем с чувствителността към визуалния контраст

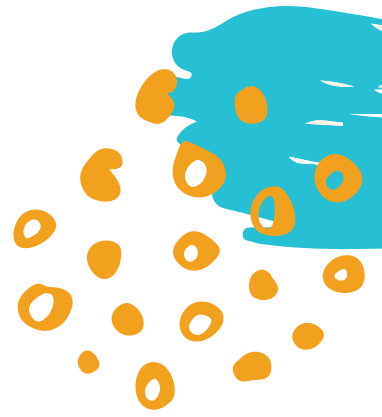
Контрастната чувствителност ви позволява да правите разлика между преден план и фон. Това е ключов аспект на вашата зрителна функция, особено в ситуации на слаба светлина.

Хората, имащи проблем с чувствителността към визуален контраст може да имат затруднения при четенето, ако буквите и фонът не контрастират достатъчно; трудност при разграничаване на обекти, ако имат форми или цветове, които са твърде сходни; Меката светлина може да бъде друг проблем,

Има милиони хора със зрителни увреждания по света и много от тях са изправени пред предизвикателството да имат възможност за ежедневен достъп до визуална информация. Това включва дейности като гледане и споделяне на снимки онлайн, които са се превърнали в модерен начин за социално взаимодействие. Това, което е важно да запомните, е, че както офлайн, така и онлайн, потребителите с увредено зрение желаят да преглеждат такива изображения независимо. Затова са открити различни начини тези хора да бъдат автономни в изследването на визуалната реалност около тях.

Разнообразие, породено от различни социално-културни условия

Културата може да бъде друг елемент, който влияе върху начина, по който индивидът подхожда към изкуството. От една страна, начина на виждане на изкуството е нещо, което се научава чрез преподаване и изградени навици. Подобно на много други неща, извършването на дадена дейност,



ни привиква към определени модели на мислене и поведение. Същото важи и за изкуството. Така че, ако човек свикне да ходи в музеи или се приближи до изкуството от ранна възраст, той или тя ще може да има по-добър прочит на изображението, тъй като това ще бъде нещо, което е правено и преди. Вторият елемент е културното многообразие. Всъщност, да имаш една и съща култура може да означава да имаш едни и същи модели на представяне и разбиране.

Културното многообразие е ценен елемент от нашето общество и обогатява живота ни, но винаги трябва да се взема предвид, тъй като, ако не се вземе предвид, то може да бъде причина за отчуждаване и изключване.

Какви са възможностите за преодоляване на тези трудности?

Ето различни начини да направите вашите произведения на изкуството по-лесни за откриване, по-лесни за виждане, и по-ангажиращи за зрителя:

Създайте триизмерни изображения

Изкуството може да бъде обяснено и разбрано по много начини. Един от тях е чрез форми. Първата стъпка към това може да се направи, като се създадат изображенията в 3D формат- това може да се направи чрез 3D принтери, пресъздаване на произведенията и диференциране на елементите на произведението с различна височина на повърхностите. По този начин незрящите или хората със зрителни увреждания могат да се запознаят с творбата чрез докосване.

Релефните повърхности и 3D формите могат да бъдат придружени от описания и полезна информация за произведението: кое къде се намира, колко голямо е произведението и описания на цветове и други визуални знаци.

Изложба Докоснете
Прадо, 2015, Музея
Прадо в Мадрид



TEAM OF ART

Пример за 3D печат в музея "Прадо" в Мадрид по време на изложба, наречена "Докоснете Прадо", която приканва незрящи и хора с увредено зрение да докоснат и усетят някои от най-известните картини в света. Посетителите не могат да докоснат оригиналните картини, а триизмерна реплика с много висока резолюция на всяка картина.

Играйте със светлините

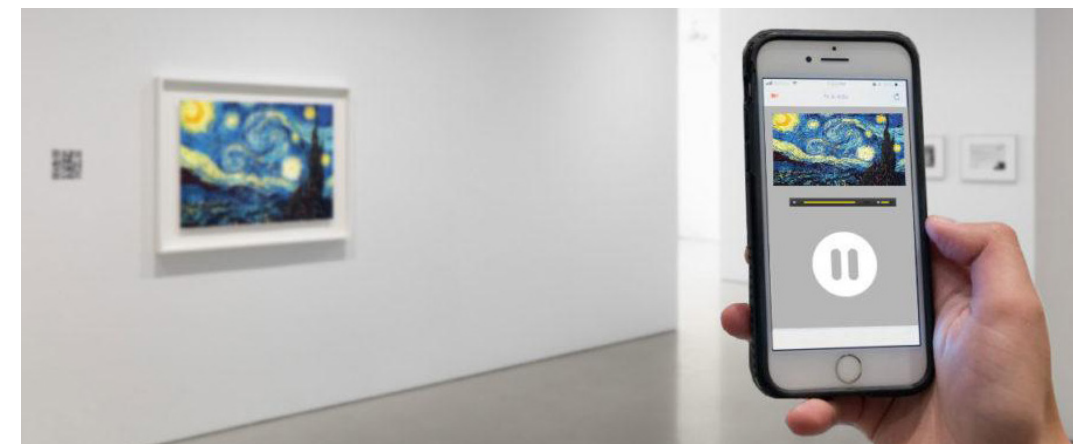
Друго възможно действие е да играете със светлините. Например, намаляването на външните светлини и използването на светлини зад платното, за да се увеличи контраста на творбата и да се намали потенциално проблематичното взаимодействие с външната среда.



© снимка от Suzy
Hazelwood (Pexels)

Аудио подкрепа

Изображенията могат да се видят не само с очите. Важен елемент може да бъде наличието на аудио поддръжка. Аудио поддръжката може да опише творбата, да обясни на посетителя какво съдържа, да изясни основните елементи, контрасти и нюанси. Ръководството под формата на аудио може да бъде предоставено на посетителя на входа, под формата на аудио гид или да бъде поставено до картината чрез QR код, специален за всяка работа.



© снимка от QR-Code
Italia

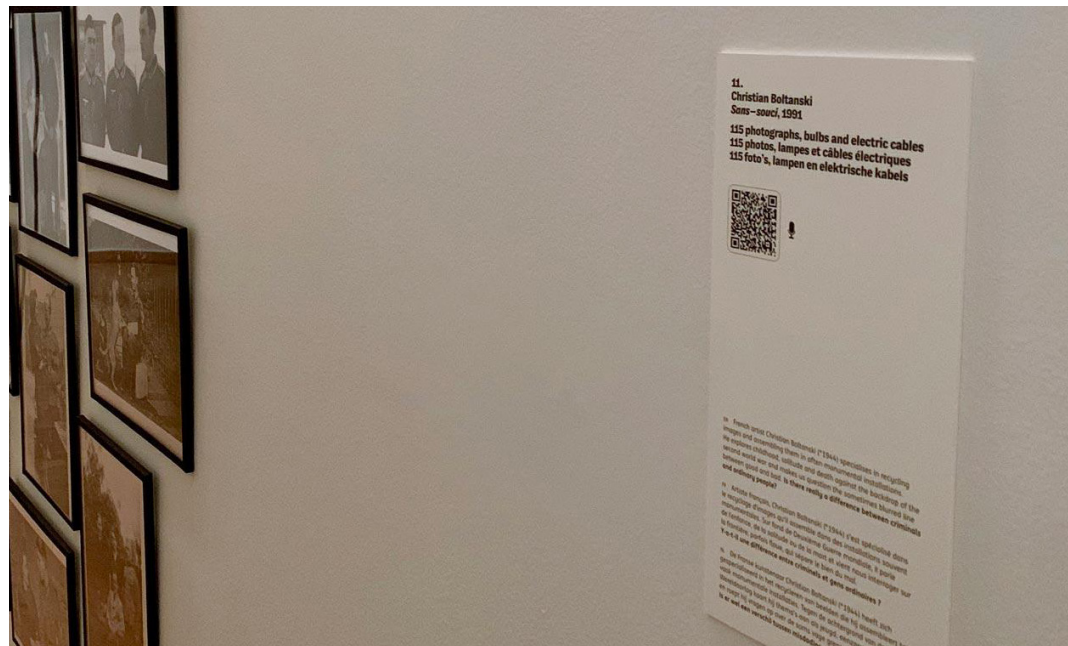
TEAM OF ART

QR код

QR кодовете се завръщат. Когато смартфоните iPhone и Android включиха скенери за QR кодове в новите си продукти, те върнаха ефективната мрежа обратно в живота ни. В допълнение, увеличеното използване на QR кодове в ежедневието ни поради ограниченията на ковид (например менюта, сканирани чрез QR кодове) направи технологията по-позната. QR кодовете могат да се използват за обучение на обществото. Когато някой сканира кода, той влиза веднага в контакт с нови знания и може да научи повече за произведението. Те са идеални също и за навлизане в различните култури: всъщност, по този начин може да се добави много повече информация за контекста на произведението, за да се даде на всички посетители полезна информация.

По този начин, чрез информация за контекста на художника и художествения период, потребителите могат да бъдат по-обширно запознати с произведението.

QR кодовете могат да се използват и за вътрешни цели, като например управление на инвентара.

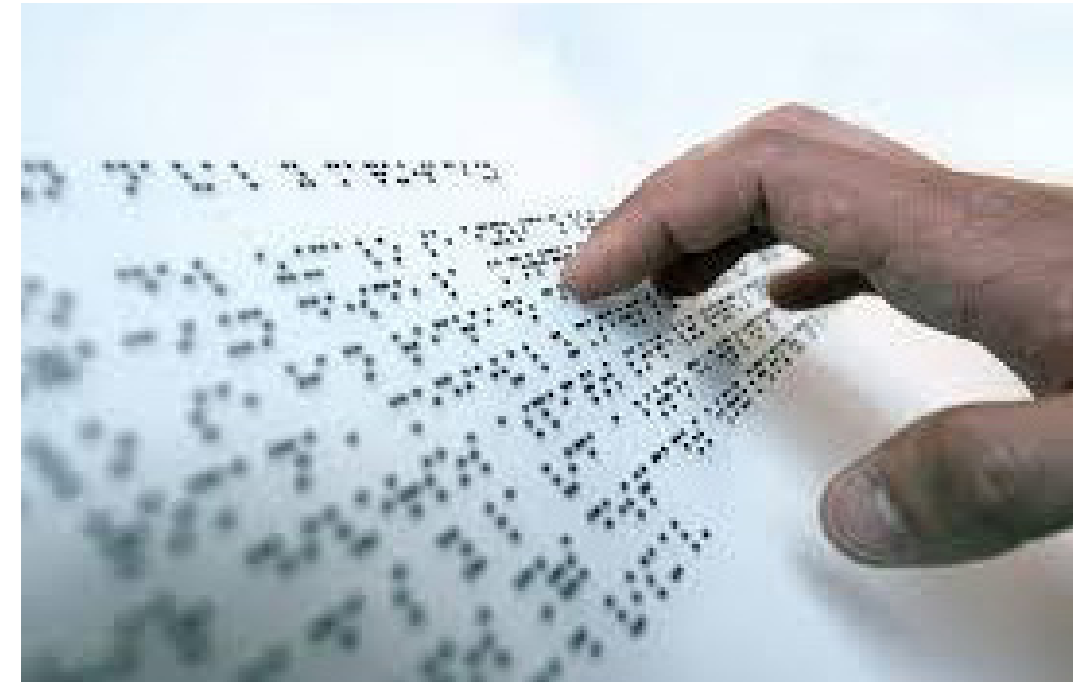


Подобряване на физическа изложба чрез дигиталното, Thomas Vyttebier

Ръководства на брайлова азбука

Друго допълнение, за да се направят произведенията на изкуството по-достъпни, е създаването на брайлови информационни носители, с допълнителна информация за художника и съставните елементи на произведението на изкуството. Байловата азбука е тактилна система

за писане, използвана от хора със зрителни нарушения, включително незрящи хора, хора, които не чуват и виждат или такива с увредено зрение. За допълнителна информация могат да бъдат добавени заглавия и допълнителни брошури. Това позволява не само слепите хора, но и като цяло на тези със зрителни увреждания, да бъдат автономни и независими в приближаването си към изкуството.



Каталози в брайлова азбука
Поддържащи брайлови системи (2022, 3 януари)
© снимка от satur73 (Adobe Stock)

Добри практики в света на изкуството

Говорихме за различни ТЕ подходи, които човек може да има към изкуството и техники, които могат да бъдат прилагани, за да станат произведенията на изкуството по-достъпни и да улеснят прочита на изображения.

Всички тези подходи, в зависимост от работата и контекста, могат да бъдат от голямо значение за предаване на посланието. Затова трябва да се даде възможност за взаимодействие с изкуството за всички, които искат да възприемат изкуството такова, каквото е. Ето тук говорим за достъпност. Създаването на тактилни произведения.

НОВО ВИРТУАЛНО ИЗЖИВЯВАНЕ НА ИЗКУСТВОТО

Достъпът до художествено съдържание се е развил с течение на времето. Ако преди човек трябваше да отиде в библиотека, за да намери конкретно заглавие или в музей, за да се наслади на определено произведение на изкуството, днешната дигитална ера промени, подобри и адаптира начина, по който имаме достъп до изкуството. Дигитализацията на съдържанието вече не е нов процес. Вместо това се превърна в стандартна практика в много области, а не само в художествената.

Технологиите за дигитализация позволяват превръщането на традиционните форми на съхранение на информация, като хартия и снимки, в двоичен код (единици и нули) на компютърно съхранение. С по-прости думи, не е нужно човек да разчита на физическа подкрепа за достъп до картини и снимки.

Настоящата глобална здравна криза измести фокуса към дигитализирано съдържание и позволи на музеите по света да навлязат в ерата на дигитализацията. За да следва тази иновативна тенденция, екипът на Team of Art се стреми да предложи решения за тези, които не могат да се възползват от това дигитализирано съдържание толкова лесно, колкото е било планирано. За тази цел планирахме новия формат в дигиталното четене и начините за достъп до информация, както и ролята на дигитализацията в изкуството.

Четенето с разбиране е процес на извличане на смисъл от текста. Процесът на четене обаче зависи от **читателя, текста и информационния носител**. Редица фактори могат да повлияят върху процеса четене с разбиране, като представянето на текста, оформлението на страницата, съдържанието, логическите връзки, фразеологията, типа и размера на шрифта. Всички тези критерии са добре обмислени от уеб дизайнери, дигитални издатели и всеки друг специалист в областта на онлайн съдържанието.

ЧАСТ 3

НОВИТЕ ФОРМАТИ ЗА ДИГИТАЛНО ЧЕТЕНЕ

*Self-portrait, 1885,
Berthe Morisot*

С навлизането на дигитализацията процесът на четене се промени и еволюира. Проведени са задълбочени изследвания относно предимствата и недостатъците на онлайн четенето. Много учени имат по-неутрално мнение и твърдят, че електронното четене всъщност не влияе на производителността на четенето, когнитивното или емоционалното преживяване от четенето на наративен текст. Това схващане обаче трябва да се прима с доза недоверие. Други изследвания показват, че информационния носител наистина може да повлияе на процеса на четене;

“Шугар (2011) установява, че участниците съобщават, че използват по-малко стратегии за учене (като подчертаване, водене на бележки или отметка), когато четат дигитално. Кауфман и Фланаган (2016) отбелязват, че когато четат печатни издания, участниците в проучването отговарят по-добре на абстрактни въпроси, които изискват умозаключения и т.н.” Други твърдят, че резултатите от четенето с разбиране, след четене върху екран, са значително по-високи, отколкото след четене на печатни материали.

Като цяло, въпреки че не е достигнато до реален консенсус, за това кой формат е от полза за учащите, четенето онлайн показва сериозни предимства в целта на този проект.

Въздействие и предимства във връзка с изживяването на дигиталното съдържание

През последните години дигиталното съдържание- както наративното, така и живописното, е обещаващо по отношение на обучението и потребителското изживяване. Има сериозни ползи от употребата му, които се използват както в учебна среда, така и за целите на обучението.

Някои от тези предимства са както следва:

Достъпност навсякъде

Дигиталното съдържание е достъпно навсякъде и по всяко време. Учащите имат достъп до дигитално съдържание чрез своите смартфони, таблети или компютри. В днешната дигитална ера повечето възрастни учащи имат достъп до устройства, които могат да поддържат дигитално съдържание, което създава по-широкостъпно съдържание. Входните билети за музеите, разстоянието между изложбите и дома, транспортните разходи и други могат да бъдат пречка за учащите, които нямат алтернативен достъп до художествено съдържание.

Достъпност за всеки

Съдържанието, независимо дали е наративно или живописно, може да бъде достъпно онлайн, което позволява по-приобщаващо преживяване. Всъщност, възрастните с психични разстройства, физически, зрителни или слухови увреждания и много други, могат да срещнат по-голямо предизвикателство при опит за досег с изкуството в музеите. Въпреки това, чрез собствените си устройства, настроени с функции за адаптивност, те могат да се насладят на живописните картини, без да се уморяват.

Разкази

Чрез самите си коридори, музеите разказват истории, било то хронологични, исторически или тематични. Въпреки че това може да бъде трудно за проследяване в затворено пространство, с малко или никаква насочваща информация, виртуалните изложби имат силата да следват разказа в непрекъсната линия с малко информация, за да не объркат или загубят обучаемия. След това учащият е свободен да изследва галерията сам или да следва нишката от информация, проектирана по оформление на куратора и курса.

Специален фокус

Онлайн и виртуалните изложби са идеалното средство за музеите и кураторите, където могат да споделят повече информация за картини и произведения на изкуството, които може да не са били от основните и акцентирани експонати на редовното туристическо посещение. Те могат да споделят подробности, контекст, история и техники, които могат да заинтересуват повече посетители, отколкото ако трябваше да се разхождат из залите на музеите.

Време

Времето остава основен положителен фактор на дигиталното съдържание. Въпреки, че посещенията на музеи често се планират по време на празници или като дневни посещения, рядко се случва посетител да разглежда музей няколко пъти поради някакви времеви ограничения. С виртуалната изложба един и същ учащ е в състояние да се връща отново и отново в различни секции на галерията.



Функции, прочетени на глас

Електронните текстове и наративните преживявания, като изживяването Team of Art, са проектирани с функции за преобразуване на текст в реч или четене на глас. Това позволява на хората да слушат съдържанието, ако са твърде заети, за да го прочетат, например, докато шофират или докато извършат някаква дейност в ежедневието. Тази функция е полезна и за деца и възрастни със затруднения в обучението или такива със зрителни увреждания. Също така е полезно с това, че може да помогне на потребителя да разбере как се произнася определена дума.

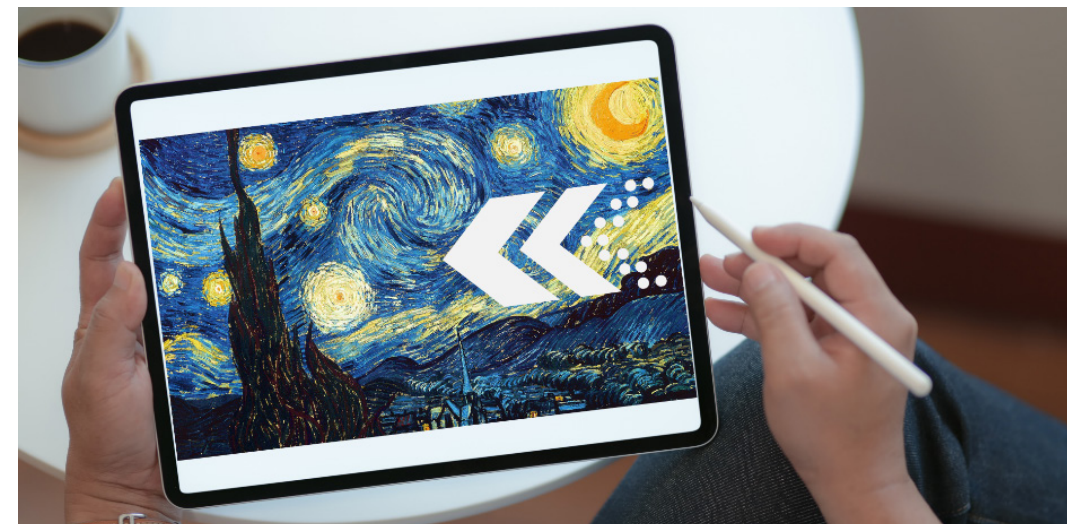
Силни страни и перспектива на формата, използван в Team of Art

Изживяването с Team of Art Narrative Indeed не е линейно, типично изживяване с превъртане. Наистина, изложбата предлага хоризонтално движение за превъртане, с увеличения и фокус, определени от създателя на изложбата, за да се видят детайлните миниатюрни движения на художника. Този опит е особено важен, тъй като изследователи от Университета по четене (Dyson & Haselgrove, 2000) наблюдават, че разбирането при четене намалява, когато учениците прелистват, докато четат, вместо да се фокусират върху неподвижни откъси текст.

Защо избрахме хоризонтално превъртане?

Тъй като читателите обикновено четат редовете хоризонтално отляво надясно, те често губят позицията на реда, до която са стигнали и изпитват затруднения да я намерят отново, тъй като очите се движат от ляво на дясно и отгоре надолу, когато четат.

Освен това, движението на текста по време на превъртане, честите смени на страниците и показването на цялата информация едновременно при четене от екрани, допринасят за усложняването по отношение на техниките за четене и разбиране на прочетеното.



© Снимка от bongkarn (Adobe Stock)

Четенето от екран, част по част, увеличава зрителното и умственото натоварване, като причинява разпадане на умствената верига. Плъзгането или превъртането намалява скоростта и прекъсва непрекъснатостта, които са необходими за изграждането на смисленост в съзнанието.

Въпреки, че може да се появят проблеми с хоризонталното превъртане, като забавяне на страницата или наслагване на текста, ние противодействахме на това като гарантирахме, че няма да се налага потребителите да посочват конкретна област на екрана и да приплъзгват, а по-скоро ще кликуват където и да е вдясно на страницата. За тази цел те могат да използват както клавиатурата, така и скролера на мишката. Освен това, тъй като потребителите са по-добре запознати с вертикалното превъртане, избягването на големи откъси текст е от първостепенно значение, за да се осигури положително потребителско изживяване.

И така, какво е нашето предложение за визуално наративно преживяване / виртуална обиколка в образователен контекст?

Team of Art предлага визуален разказ под формата на кратка, виртуална обиколка, за да представи на възрастните учащи 120 от най-великите, добре познати европейски картини. Опитът при четене, поставен в образователен контекст, е от решаващо значение, за да се гарантира не само достъпност, както беше обсъдено по-горе, но и интерактивно и образователно преживяване.



Учащият може да получи достъп до цялата необходима информация за дадена картина, с добре проектирана структура от изображения и текст, чрез прости движения на мишката или клавиатурата,. Самият текст е създаден да бъде достъпен за възможно най-много хора, като се спазва лесният за четене формат Easy to Read.

Всъщност, прелистването напред назад през страниците с анализа на картината и тези със самото изображение, може да доведе до ефект на разделно внимание. Интерактивните структури като изложбата TOA Exhibition могат да направят свързването по-лесно за изследване и изясняване на връзката между текстово и графично съдържание.

За да се наблегне повече върху наративната и текстова информация, текстовете и анализите, предлагани в изложбата, са в съответствие с лесния за четене формат от Inclusion Europe, който определя стандартите за писане и текст за учащи се с увреждания.

В заключение, проектът Team of Art и виртуалната изложба се основават на достъпността на формата, чрез ново интерактивно изживяване с превъртане на разкази, както и на достъпността на съдържанието, използвайки насоките Easy-to-Read и достъпността на всичко, като безплатен онлайн ресурс.

Виртуалните обиколки, които трябва да видите

Докато проектът Team of Art предлага уникално наративно изживяване на повече от 120 анализирани произведения на изкуството, други музеи са разработили виртуално съдържание. Когато приключите с изложбата TOA Exhibition, помислете за тези виртуални обиколки и онлайн колекции!


- National Gallery of Art – Washington
- British Museum – London
- National Museum of Modern and Contemporary Art – Seoul
- Louvre – Paris
- MASP – São Paulo
- Guggenheim Museum – New York
- The J. Paul Getty Museum – Los Angeles
- Uffizi Gallery – Florence
- Van Gogh Museum – Amsterdam
- Pergamon Museum – Berlin
- Rijksmuseum- Amsterdam
- Musée d'Orsay – Paris
- The Broad – LA

Virtual exhibitions

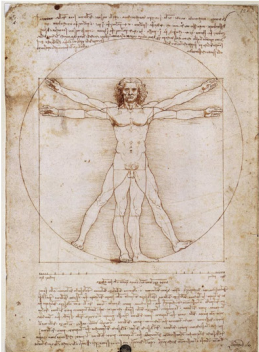
Take a look at 120 animated and scrolled artworks through our virtual exhibition platform. All the artworks description is written in a plain language in order to be comprehensible from all visitors despite their age, culture, background. Our virtual art exhibition platform will bring you almost impossibly close, to the details of every work available, so that you can appreciate items that would otherwise have gone unnoticed.

Topics


- All
- Antiquity (7)
- Color and Depth (10)
- Fauvism (2)
- Human body (7)
- Impressionism (12)
- Perspective (7)
- Real life (1)
- Resistance Art (6)
- Subjects (10)
- Women (3)




The Anatomy Lesson of Dr Nicolaes Tulp



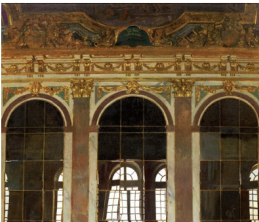
The Vitruvian Man




Rudolph II of Habsburg as Vertumnus, Giuseppe Arcimboldo

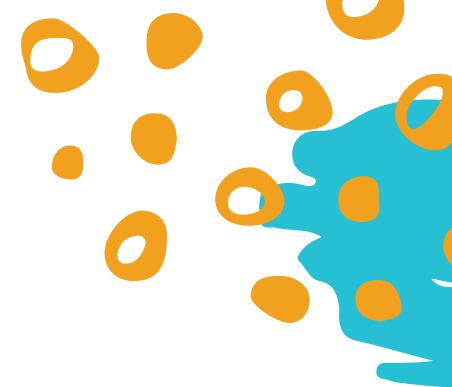


The Fighting Temeraire, J.M.W. Turner





Ефектът на раздвоеното внимание възниква, когато учащите трябва да работят с два различни източника на информация едновременно, когато научават нещо (в нашите случаи, анализ на произведението на изкуството и анализ на изображението). Това създава допълнително натоварване за мозъка, който от своя страна не е в състояние да обработи цялата информация наведнъж.



БЕЗПЛАТНИ ОБРАЗОВАТЕЛНИ РЕСУРСИ

Team of Art е проект, който бе приет добре от обществото и целевата аудитория. Интересът към него и резултатите от него е голям. Team of Art предостави изключително портфолио от резултати, което е уникално, модерно, достъпно и отговаря на нуждите на населението не само в Европа и Европейския съюз, но и по целия свят. Петте интелектуални продукта, които са готови и достъпни за използване, са:

- Виртуална изложба, която обединява повече от 120 анимирани и превъртащи се произведения на изкуството от известни европейски художници, обхващащи широк спектър от художествени епохи, стилове и техники
- Достъпен речник на ключови художествени термини, илюстриран и придружен от видеоклипове на жестомимичен език
- 10 педагогически файла, които ще ви позволят да работите около представените произведения. Тези файлове ще бъдат създадени около пресечни художествени теми, обединяващи средно десет творби от секцията "виртуална изложба".
- 30 практически листа със съвети за преподаватели, съвети за семинари и уроци, които да използват ресурсите, създадени в контекста на професионалната си дейност.
- Ръководство за педагогическо прилагане, което отговаря на общи и практически въпроси;

Като цяло, данните от преподаватели, тренери и учаци бяха свързани с дизайна на проекта, стила на писане и визуално приятната платформа, наличните графики и документи, голямото разнообразие от теми и ресурси и разнообразието от езици, на които са налични ресурсите.

ЧАСТ 4

Резултати от проекта

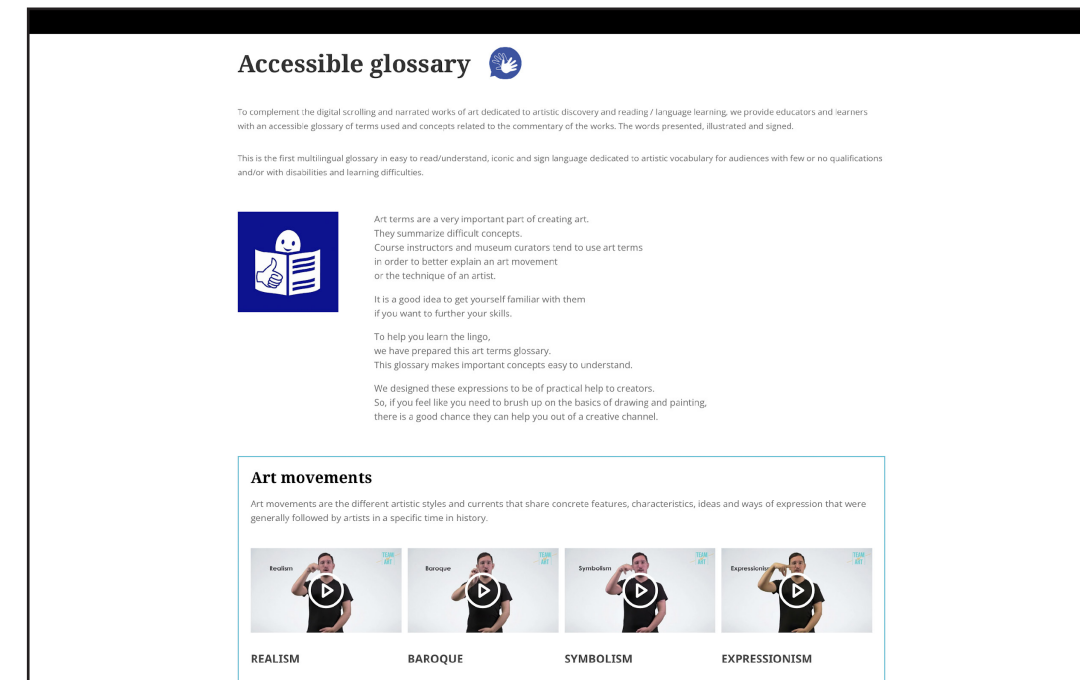
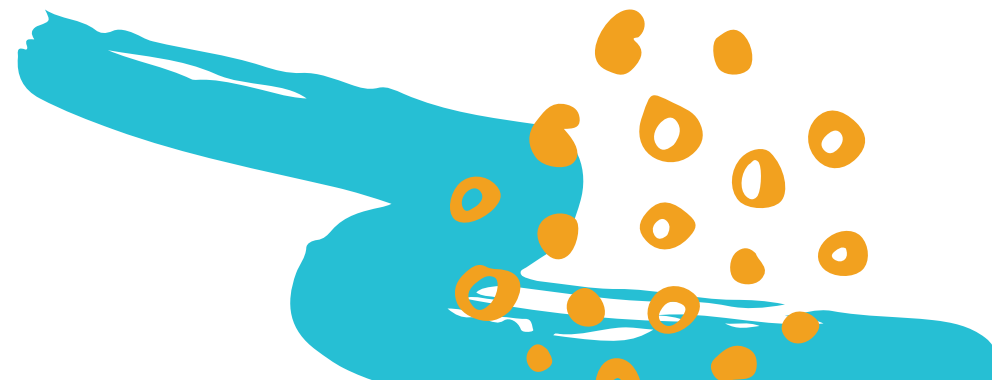
Wanderer above the Sea of Fog,
1818, Caspar David Friedrich

Партньорите получиха положителна обратна връзка за проекта. По отношение на виртуалната изложба беше признато от част от публиката (тренери и преподаватели), че тя е иновативна и много добре проектирана и преподавана. По тяхно мнение, виртуалната изложба позволява на хората с увреждания, да придобият знания за културата и наследството чрез по-малко ресурси и NEETs. Те смятат, че виртуалната изложба помага и за разбирането на трудния речник и терминология, които понякога се срещат в обясненията на произведения на изкуството. Подобна обратна връзка получихе и от студенти по изкуства и дизайн, които също чрез използването на виртуалната изложба и достъпния речник, научиха нови термини по-бързо и по-лесно.

Ето списък на темите, които виртуалната изложба обединява в анимирани и превъртащи се произведения на изкуството, създадени от известни европейски художници, обхващащи широк спектър от художествени епохи, стилове и техники.

- Античност
- Предмети
- Цвят и дълбочина
- Импресионизъм
- Перспективи
- Поп изкуство
- Феминизъм / Жените в изкуството
- Фовизъм
- Изкуство на съпротивата

Партньорите събраха обратна връзка и относно достъпния речник от центровете за обучение и студентите на НПО. Достъпният речник беше представен на публиката след разглеждане на виртуалната изложба. По-голямата част от обучаващите и учащите са приятно изненадани от речника. Те признават, че той значително допълва понятията и термините, използвани в коментар на произведенията на изкуството. Публиката също бе много впечатлена от това колко достъпен и добре представен е речникът и как е създаден, за да отговори на нуждите и на аудиториите с ниски или никакви квалификации и/или с увреждания и обучителни затруднения. Обратната връзка беше, че в повече страни музейните куратори трябва да предоставят описания на своите произведения на изкуството по по-достъпен начин, така че по-голяма част от населението да може да разбере какво се опитват да обяснят.



Ето обобщение на темите, които са обяснени в достъпния речник:

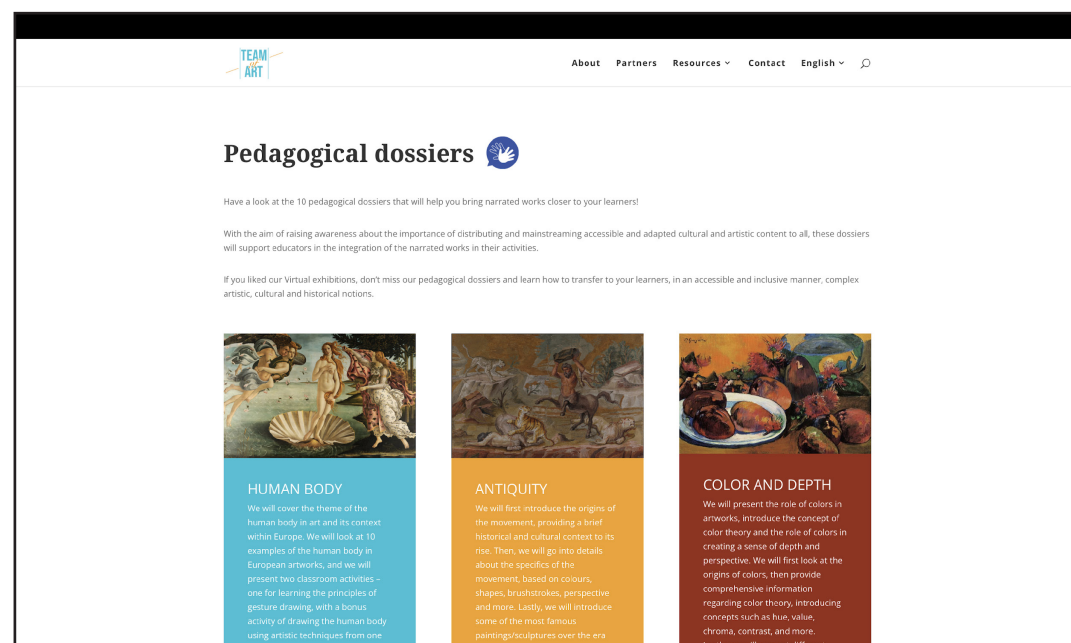
- Художествени движения
- Материали за рисуване
- Перспектива
- Техника на рисуване
- Кураторстване

По отношение на **педагогическите досиета** тренераите и преподавателите споменаха, че те са много дълги и обхващат основните теми и въпроси. Те споделиха, че задълбочените и подробни обяснения служат като добър инструмент за събиране на цялата необходима информация, от която може да имат нужда, за да създадат урок. Те отправиха комплименти по отношение на иновативните дейности и споделиха, че са много развълнувани да ги използват с класовете си. Учащите споделиха още, че досиетата са чудесно обобщение на движенията и темите, които са ключови за един бъдещ творец, който трябва да бъде запознат с подробностите и произхода им. Педагогическите досиета разглеждат и темата за "Уврежданията в изкуството", която учители и тренери споменаха, че не е особено включена, насърчавана или обсъждана в много курсове и учебни програми. Това беше много отваряща очите тема, на която изглежда не се обръща много внимание в момента в учебните програми. Обратната връзка от преподавателите беше, че педагогическите досиета сами по себе си служат като чудесна теоретична основа по темите, представяни чрез виртуалните изложби.

“Това е страхотна комбинация от теория и практика, която върви ръка за ръка с виртуалните изложби. Беше прекрасно да видя, че някои от произведенията на изкуството, които са в педагогическите досиета, са показани и във виртуалната изложба, където можете да намерите техния подробен анализ и описание.” – преподавател от България

Ето обобщение на темите, по които можете да намерите педагогическо досие за:

- Античност
- Цвят и дълбочина
- Уврежданията в изкуството
- Импресионизъм
- Перспектива
- Изкуство на съпротивата
- Предмети



Практическите листове бяха много добре приети от преподавателите, тъй като предоставиха страхотен материал за семинара за своите ученици. Те намериха много от темите за новаторски, а упражненията и идеите за много нетрадиционни. Те споменаха, че практическите листове имат голям потенциал да се използват като материали в клас и че по тяхно мнение те ще бъдат много интересни за учащите. Когато попитахме учащите за тяхната обратна връзка и препоръки, те изразиха ясно, че семинарите изглеждат много интересни и нови за тях. Те споделиха още,

че упражненията във всеки семинар са много динамични и включват практически дейности, теоретични познания, както и място за творчество, критични дискусии и критично мислене. Те харесаха как са структурирани практическите листове и също споменаха, че по-нататъшните препоръчителни материали за четене са интересни. Една от темите, които непрекъснато впечатляваха учениците, беше темата за използването на социалните медии / Instagram за популяризиране на изкуството.

Ето списък на темите, достъпни под формата на практически листове:

- Приобщаващ семинар за аудитория с умствени увреждания
- Упражнения за това как да предизвикате творчество
- Как да адаптираме снимките за хора с когнитивни увреждания
- Как да използвате комикси в класната стая/работилницата
- Театрални представления, които включват хора с увреждания
- Подход на докосване и мирис – мултисензорни арт упражнения
- Подходящи произведения на изкуството в игрово и дигитално проучване на случаи: създаване на аудио ръководство
- Създаване на каталог на дигитални книги за изкуство
- Създаване на виртуална изложба
- Как да използвате Europeana?
- Как да използваме социалните медии в популяризирането на изкуството? Казус: използване на Instagram за популяризиране на изкуството
- Създаване и проектиране на художествен семинар за студенти със специфични обучителни разстройства
- Използване на лесната за четене рамка за дигитална изложба
- Самостоятелно създаване на арт работилница
- Как да търсим изкуство извън музеи и културни центрове?
- Как да създадете аудио описание на произведения на изкуството
- Оценяване и разбиране на стойността на изкуството
- Използване на разказване на истории за художествени работилници
- Създаване на мисловни карти като упражнение за интерпретация на изкуството
- Как изкуството влияе и е повлияно от социалните движения
- Съвети за теория и представяне на изкуството
- Арт игри
- Обогаляване на сценария с изкуство от европейското наследство
- Пресъздаване живота на известен художник
- Елементи на анализа на изкуството
- Включване на аудитория с увредено зрение
- Включване на аудитория с уверен слух
- Как да адаптираме цветовете за хора със зрителни проблеми
- Перспективи и интерпретации на едно и също произведение на изкуството
- Как да се справим с авторските права и лицензи при адаптиране на изкуството онлайн



ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Woman with a Parasol -
Madame Monet and Her Son,
1875, Claude Monet

Това **ръководство за изпълнение** предостави отговорите на редица критични въпроси:

- Какви са трудностите, които могат да попречат на подхода и разбирането на едно произведение на изкуството?
- Как да направим представянето на произведение на изкуството полезно за достъпността на неговия състав и културно значение?
- Чрез кой процес, речник или разказ, мога да популяризирам навлизането в произведението, за да увеличи максимално усещането му и да доведе до неговото разбиране за малко или неквалифицирана публика?

Вярваме, че сме вдъхновили всички участващи асоциирани партньори, преподаватели, тренери, учаци и присъстващи на нашите събития относно важността на приобщаването в изкуството. Въпреки, че пандемията и дигитализацията на процесите и преживяванията промениха мисленето на много от нас и започнаха да бъдат по-приобщаващи към хората с ниско или никакво образование и хора с каквато и да е форма на увреждане, все още има много работа в цяла Европа по отношение на музеите и културните центрове.

Педагогическите ресурси, предоставени в този проект, са чудесна база за преподаватели и институции, които да използват за образователни цели и да доразвият своите семинари и образователни учебни програми. Те също са чудесен метод за обединяване на повече хора, за да научат и обсъдят европейското наследство и изкуство.

Има много потенциал за художествено образование и обучение чрез изкуство за всички. За нас като европейска общност е от съществено значение да продължим да бъдем по-приобщаващи и да се стремим към иновативни решения и идеи, за да запазим културното наследство.

ПРЕПРАТКИ

Alison F. Eardley, Hannah Thompson, Anna Fineman, Rachel Hutchinson, Lindsay Bywood & Matthew Cock (2022) Devisualizing the Museum: From Access to Inclusion, *Journal of Museum Education*, 47(2), p.150-165, DOI: 10.1080/10598650.2022.2077067

Balm, J. (2014). The power of pictures. How we can use images to promote and communicate science, *BMC BioMed Central*. [Online]. Available at

<https://blogs.biomedcentral.com/bmcblog/2014/08/11/the-power-of-pictures-how-we-can-use-images-to-promote-and-communicate-science/>

Baron, N.S. (2017) Reading in a digital Age. *Phi Delta Kappan*. <http://kappanonline.org/reading-digital-age/>

Burton, Christine, & Carol Scott. (2003). Museums: Challenges for the 21st Century. *International Journal of Arts Management* 5(2), p.56–68. <http://www.jstor.org/stable/41064787>

Eleanor L., Bowen J.P., Hearn K., & Zedda, M. (2013). Museums and technology: Being inclusive helps accessibility for all. *The Museum Journal* 56 (3), p.353-361.

Evolution of the concept of accessibility [Online]. Available at <https://www.rivistasiti.it/evoluzione-del-concetto-di-accessibilita/>

Family optical (2022). 4 Signs You Have a Visual Contrast Sensitivity Problem. [Online]. Available at <https://www.family-optical.ca/2022/02/27/4-signs-you-have-a-visual-contrast-sensitivity-problem/>

Folch, B. (2013). "Educational innovation in municipal schools. Art as a tool for learning. What can education learn from the arts?" [Online]. Available at <https://www.diba.cat/documents/113226/105278053/artEinaAprentatge.pdf/a7a78115-efdc-448d-af95-0bc02d2e9091>

Gipson, F. (2020). How to make art accessible to all, *Financial Times*. [Online]. Available at <https://www.ft.com/content/ed108fcf-7131-4fac-ae8d-3d6441d9c306>

Güneş, F. (2016). From Paper to Screen Developments in the Field of Reading. *Bartın University Journal of Faculty of Education* 5 (1), p.1–18

Heras, L (2001). "Cultural and educational spaces". University of Málaga

Benoist, R (1991). "Museums open to all the senses. Visual impairment in all its diversity". Foundation of France.

InnerDrive: A QUICK GUIDE TO THE SPLIT ATTENTION EFFECT [Online]. Available at <https://blog.innerdrive.co.uk/split-attention-effect>

International Institute for the Inclusive Museum. [Online]. Available at <http://inclusivemuseums.org/>

Issues for education. Digital magazine for education professionals. [Online]. Available at <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5413.pdf>

Latif, Shahid & Liu, Diao & Beck, Fabian. (2018). Exploring Interactive Linking Between Text and Visualization. DOI: 10.2312/eurovisshort.20181084.

Montsho, G. (2022). Making Museums Accessible to Those With Disabilities. *Museum next* [Online]. Available at <https://www.museumnext.com/article/making-museums-accessible-to-those-with-disabilities/>

Café Terrace at Night, 1888,
Vincent van Gogh

Murat Çınar, Dilek Doğan & Süleyman Sadi Seferoğlu (2019): The effects of reading on pixel vs. paper: a comparative study, *Behaviour & Information Technology*, p1-9.

Papadimitriou, N., Plati, M., Markou, E., & Catapoti, D. (2016). Identifying Accessibility Barriers in Heritage Museums: Conceptual Challenges in a Period of Change. *Museum International*, 68, p.33-47. Available at <https://doi.org/10.1111/muse.12134>

Press, G. (2015). A Very Short History of Digitization. *Forbes* [Online]. Available at <https://www.forbes.com/sites/gilpress/2015/12/27/a-very-short-history-of-digitization/?sh=3f9aa46349ac>

Robson, N. Horizontal Scrolling and User Experience: Best Practices. [Online]. Available at <https://usabilitygeek.com/horizontal-scrolling-user-experience-best-practices/>

Schwabe, A., Brandl, L., Boomgaarden, H. G., and Stocker, G. (2021) Experiencing literature on the e-reader: the effects of reading narrative texts on screen. *Journal of Research in Reading*, 44. p. 319-338.

Valentia foundation. [Online]. Available at <https://valentiahuesca.org/2019/03/arteterapia-discapacidad/>

Vonnegut, K. (2006) [Online]. Available at <https://chroniclebooks.tumblr.com/image/153044089665>

The Benefits of Virtual Museums. [Online]. Available at <https://www.artdex.com/the-benefits-of-virtual-museums-2/>

The importance of cultural diversity. [Online]. Available at <http://www.itimitaly.it/2735-importanza-differenze-culturali.html>

World Health Organization (2021) Blindness and vision impairment. [Online]. Available at <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/blindness-and-visual-impairment>

Woolley, G. 2011. *Reading Comprehension: Assisting Children with Learning Difficulties*. London, UK. Springer



LES APPRIMEURS



microkosmos



Този проект е финансиран с подкрепата на Европейската комисия. Настоящата публикация отразява единствено възгледите на автора и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.

