

PROIECTELE ERASMUS+: O CALE SPRE ACCESIBILIZAREA CULTURII. EXEMPLUL REACT

Coralia Costășⁱ, Gina Popaⁱⁱ

Abstract:

This paper illustrates how Erasmus Plus projects may provide the general framework for the accessibility of cultural heritage and of the institutions preserving it, regardless of their form of organization or of expression. Activities carried out through the collaboration within European projects allow to increase the degree of readiness in the field of inclusion and accessibility at the level of human resources in the partners' structures, irrespective of their amplitude, as well as to deepen the understanding of the specific needs of different target groups. Recent statistics indicate a very large proportion of the number of people with disabilities in the total population, which justifies the increased attention paid to these beneficiaries in recent years within museum institutions.

Rezumat:

Articolul ilustrează modul în care proiectele Erasmus Plus pot furniza cadrul general pentru accesibilizarea patrimoniului cultural și a instituțiilor responsabile de prezervarea acestuia, indiferent de forma lor de manifestare sau de organizare. Activitățile derulate prin colaborarea în cadrul proiectelor europene permit creșterea gradului de pregătire în domeniul incluziunii și accesibilității la nivelul resurselor umane din structura fiecărui partener, oricare ar fi

ⁱ Șef secție Mediere culturală, proiecte, marketing în cadrul Complexului Muzeal Național „Moldova” Iași (CMNM).

ⁱⁱ Consilier în cadrul Secției Mediere culturală, proiecte, marketing din structura CMNM.

amplarea acestuia, precum și înțelegerea mai profundă a nevoilor specifice ale diferitelor grupuri țintă. Statistici recente indică o proporție foarte mare a numărului persoanelor cu dizabilități din totalul populației, fapt care justifică atenția sporită acordată acestor beneficiari în ultimii ani în rândul instituțiilor muzeale.

Keywords:

Accessibility, inclusion, cultural heritage, cultural mediation, tools, best practices, e-learning platform

Cuvinte cheie:

Accesibilitate, incluziune, patrimoniu cultural, mediere culturală, instrumente, bune practici, platformă de e-learning

Patrimoniul cultural este o sintagmă a cărui sens, în absența unei medieri corecte, poate fi unul ermetic, iar legătura cu domeniul foarte vast căruia i se aplică poate fi destul de puțin evidentă.

Ce anume constituie patrimoniul, de câte feluri poate fi acesta, cum se concretizează acesta în viața fiecăruia reprezintă întrebări, provocări, piste de reflecție adresate publicului larg, generalist, dar și celui cu nevoi speciale. La rândul său publicul dorește să afle de la lucrătorii din muzee, informații specifice, de care are nevoie pentru a-și putea planifica vizita fizică într-un spațiu muzeal sau a se putea bucura pe deplin de o experiență digitală, online sau offline, inspirată de patrimoniul muzeelor. Altfel spus, publicul are nevoie să știe în prealabil cât de accesibil este patrimoniul propus spre vizitare.

Proiectele Erasmus Plus se numără printre acele opțiuni care permit specialiștilor muzeali să își îmbunătățească anumite competențe legate de medierea culturală și să prezinte patrimoniul din perspectiva accesibilității pentru diferite grupuri țintă. Fie că vorbim de proiecte de mobilitate, din acțiunea cheie 1, care în principal creează cadrul pentru îmbunătățirea aptitudinilor de mediere pentru o întreagă plajă de specialiști muzeali, care pot contribui într-o formă sau alta la accesibilizarea patrimoniului, fie că luăm în discuție proiectele de cooperare, care au la bază o strânsă colaborare între diverși actori europeni care acționează în domeniul în care este încadrat proiectul (școlar, educația adulților, formare profesională, universitar, tineret etc.), proiectele Erasmus Plus reușesc să clădească, piatră cu piatră, cărămidă după cărămidă, construcția solidă, trainică, a incluzivității, a toleranței, a respectului reciproc, a nediscriminării și a responsabilității și coeziunii civice, pentru o Europă unită și solidară.

Un astfel de proiect este „Resources for Accessible Cultural Tours”, acronim REACT, cod proiect 2023-1-FR01-KA220-VET-000153145, finanțat în cadrul acțiunii cheie 2 și având ca perioadă programată de desfășurare intervalul 01.12.2023 – 30.11.2025. Echipa este formată din liderul de proiect Alto (anterior Antenna Audio), Franța și partenerii Les Apprimeurs, Franța, LogoPsyCom, Belgia, Fundația ARTeria, Polonia și Complexul Muzeal Național „Moldova” Iași, România.

Adresând prioritatea 1 enunțată de programul Erasmus+, incluziunea și diversitatea, proiectul REACT vizează îmbunătățirea experienței de vizitare pentru persoanele cu nevoi speciale, care nu au contact cu mediul cultural, fie că sunt persoane cu mobilitate redusă, cu deficiențe de comunicare, de vedere sau de auz, fie că provin dintr-un mediu defavorizat.

Într-un raport Eurostat se arată că în Europa în 2022, existau 101 milioane de persoane adulte cu dizabilități, altfel spus 1 din 4 persoane adulte suferă de o formă de dizabilitate¹, ceea ce nu poate să nu constituie o provocare din perspectiva accesibilității în muzee și instituții culturale în general. Aceeași sursă arată că rata dizabilității crește proporțional cu avansarea în vârstă, astfel că, la nivel european, în 2023, 51,7% din persoanele în vârstă de peste 65 de ani manifestă o formă de dizabilitate². În România, dacă se constată cea mai mare diferență procentuală, de 68,7 puncte, între grupele de vârstă, adică între cele mai tinere persoane cu o formă de dizabilitate, cu vârsta între 16 și 44 de ani, care reprezintă 6,1%, trecând prin adulții cu vârste între 45 și 64 de ani, cu 27,2%, până la seniori, adică adulții de peste 65 de ani, care au reprezentat 74,8% din totalul populației cu dizabilități la nivelul anului 2023. Cea mai mică astfel de diferență între grupele de vârstă se poate observa în Suedia, cu un decalaj de 14,6 puncte, Luxembourg cu 18,1 puncte, și Danemarca, unde diferența este de 21,1 puncte procentuale³.

Pe de altă parte, într-un raport al UNICEF din 2020 se precizează că la nivel global există 240 milioane de copii cu dizabilități, dintre care aproape 10,8 milioane de copii trăiesc în Europa și Asia Centrală, comparativ cu 8,0 în America de Nord, 19,1 milioane în America Latină și Caraibe, 20,9 Orientul Mijlociu și Africa de Nord, 43,1 Extremul Orient și Pacificul, 28,9 Africa de Est și de Sud, 41,1 Africa Centrală și de Vest, 64,4 milioane Asia de Sud⁴.

¹ Disability in the EU: facts and figures - Consilium.

² *Ibidem*.

³ European Union: „Key Figures on European Living Conditions”, ediția 2024, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2024, p. 50, cf. și Statistics | Eurostat.

⁴ United Nations Children's Fund (UNICEF), Division of Data, Analytics, Planning and Monitoring, „Children with Disabilities in Europe and Central Asia: A statistical overview of their well-being”, November 2023, p. 15

Proiectul „Resources for Accessible Cultural Tours” (REACT) pornește de la lipsa de resurse și formare cu privire la accesibilitatea instituțiilor de cultură, și cu precădere referitoare la accesibilitatea digitală, de la analiza website-urilor muzeale și de la constatarea că doar puține includ informații despre accesibilitate și incluziune, de la observația că ghidul privind accesibilitatea în muzee, publicat de Ministerul Culturii din Franța (datând din 2017), se referă în cea mai mare parte la accesibilitatea fizică a clădirilor și expozițiilor, fără a aborda aproape deloc medierea digitală incluzivă, de la existența unor bariere invizibile în accesarea resurselor culturale pentru o parte considerabilă a populației, de la faptul că în general doar muzeele mari, reprezentative, au o abordare rezonabilă a întregii plaje de dizabilități și propun o ofertă de mediere culturală adaptată respectivelor nevoi (tururi în limbajul semnelor, etichete în Braille, machete 3D, acces fizic adaptat, etichete în limbaj simplificat și chiar prezentări cu pictograme), pe când marea majoritate a muzeelor mici și mijlocii nu dispun de astfel de resurse nici din punct de vedere tehnico-financiar, nici din cel al resurselor umane.

O altă nevoie identificată în faza de redactare a proiectului este cea a lipsei de formare a echipelor la toate nivelurile structurilor culturale, astfel încât să existe o viziune transversală a problemelor legate de accesibilitatea digitală și incluziunea culturală. De aceea este esențială furnizarea unor instrumente de formare care să le permită să obțină noțiuni și aptitudini esențiale în acest sens.

Prin urmare, semnalăm aici expertiza semnificativă acumulată de-a lungul timpului de liderul de proiect, care a creat conținut video în limbajul semnelor pentru Musée du Quai Branly, tururi pentru publicul cu dizabilități pentru Louvre Abu Dhabi, tururi pentru persoanele cu deficiențe de vedere pentru Louvre-Lens, tururi în limbajul semnelor și pentru persoanele cu deficiențe de vedere pentru Opera Garnier și, de asemenea, tururi pentru persoanele cu deficiențe de vedere la Château de Chantilly, dar și pentru Imperial War Museum din Duxford, Anglia, care a câștigat Jodi Award for Digital Access Onsite. În egală măsură, tururile în limbajul semnelor precum și cele pentru persoanele cu deficiențe de vedere realizate pentru Portavionul USS Midway din San Diego, California, au obținut trofeul de argint MUSE.

Astfel, primul obiectiv al proiectului este de a furniza profesioniștilor din domeniul culturii un portal de referință care să centralizeze toate informațiile, inițiativele, cele mai bune practici, instrumente și resurse disponibile pentru a construi o ofertă digitală incluzivă. Al doilea obiectiv este să permită profesioniștilor din sectorul muzeal să se formeze în domeniul accesibilizării digitale a culturii prin utilizarea unei platforme de e-learning și astfel să observe schimbările și provocările sectorului lor profesional și să se implice în identificarea unei soluții adecvate. Al treilea obiectiv este să îmbunătățească experiența de vizitare în rândul grupurilor

țintă, cu precădere cea a vizitatorilor cu nevoi speciale, și implicit să extindă oferta de mediere culturală digitală a instituțiilor culturale.

În contextul implementării activităților proiectului, prima întâlnire transnațională de proiect s-a desfășurat în intervalul 27-28 martie 2024, la Paris, pentru a discuta detalii referitoare la demararea și implementarea planului de acțiuni dedicate, în conformitate cu cele prevăzute în cererea de finanțare.



Figura 1.
Imagine de la prima întâlnire de proiect, desfășurată la Paris,
la sediul liderului de proiect, ALTO

Pachetul de lucru 2, intitulat „Cadrul și instrumentele pedagogice”, prevede realizarea unui portal sub coordonarea partenerului Les Apprimeurs, precum și definirea de către același partener a unui model de identificare și colectare de bune practici, de instrumente și de actori cheie în domeniul accesibilizării de către fiecare din partenerii proiectului. În fine, pachetul de lucru 2 se încheie cu realizarea unei sesiuni de formare pentru câte doi reprezentanți ai fiecărui partener, activitate care s-a desfășurat la Paris în intervalul 10-11 decembrie 2024, în baza unui program bine pus la punct, care a inclus atât o parte practică, de discuții cu reprezentanți ai muzeelor și instituțiilor de cultură, cât și sesiuni de dezvoltare teoretică a observațiilor din teren.

Astfel, prima parte a primei zile a fost dedicată vizitei Muzeului Rodin și discuției cu Clara Marzal, responsabilă de relația cu vizitatorii cu nevoi speciale. S-a discutat cu precădere despre posibilitatea oferită publicului nevăzător de a atinge anumite sculpturi, din metal, considerate ca suficient de solide și stabile, pentru a nu constitui niciun risc nici pentru public, nici pentru patrimoniu. Muzeul dispune de o broșură în Braille, completată cu desene tactile, disponibilă în câteva exemplare, care poate fi solicitată de la biroul de informații. Fiind vorba de o clădire monument istoric în care este găzduit muzeul, marcajul podotactil a putut fi amplasat doar în grădina edificiului, iar în interior, doar în zona de hol, atât la parter cât și la etaj, pentru a marca începerea scărilor. În ceea ce privește accesul persoanelor cu mobilitate redusă, acesta este asigurat pe parcursul întregului circuit, deși în anumite zone se recurge la un traseu ușor ocolit, pentru a evita scările de la intrarea principală.



Figura 2
Prezentarea dispozitivelor de mediere destinate persoanelor nevăzătoare la Musée Rodin susținută de către Clara Marzal.

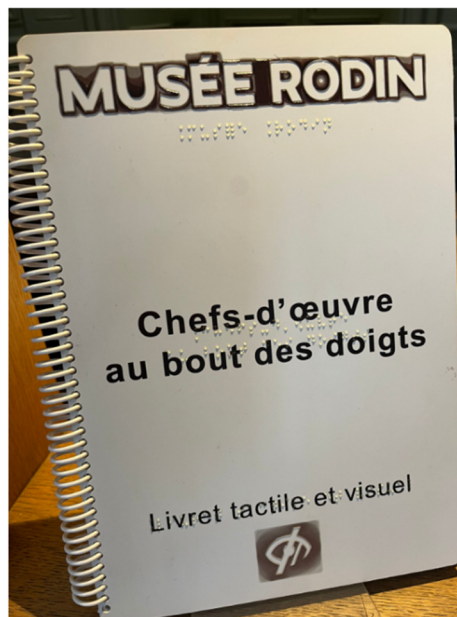


Figura 3
Broșură cu descrieri în Braille și cu desene tactile, destinată persoanelor nevăzătoare la Musée Rodin.



Figura 4

O selecție de lucrări originale, exclusiv din metal, pot fi atinse de către nevăzători, cărora muzeul le pune la dispoziție mănuși speciale.



Figura 5

Traseul podotactil care conectează cele două clădiri ale muzeului, continuat de o punte metalică pentru a evita diferența de nivel.

După-amiaza primei zile a fost dedicată discuției cu Thomas Planchais, reprezentant al Langue Tourquoise, companie care realizează tururi în limbajul semnelor francez, respectiv expert care cunoaște foarte bine nevoile specifice ale acestui grup țintă, dar și cu Delphine Harmel, de la Centre des Monuments Nationaux. Discuția cu Delphine Harmel, desfășurată la Panteon, a fost una deosebit de productivă deoarece s-au putut testa dispozitivele existente la fața locului: broșură în Braille, hartă tactilă, masă interactivă cu informații generale, alături de care se află macheta 3D a edificiului, de asemenea, o stație interactivă cu turul multimedia al criptelor, pentru persoanele cu dificultăți de mobilitate, care nu pot coborî la subsol, în zona criptelor, ținând cont că liftul existent permite accesul la etaj, dar nu și în subteran. De asemenea, la subsol, există numeroase stații cu informații suplimentare, furnizate atât digital, cât și în Braille și sub formă de mulaje 3D, despre personalitățile din respectivele cripte.



Figura 6
Captură de ecran de pe pagina home a website-ului paris-pantheon.fr,
varianta pentru dispozitive mobile.



Figura 7
Coperta 4 a broșurii în Braille de prezentare a sitului Panteonului din Paris.



Figura 8
Informații furnizate în limbajul semnelor despre Panteon.

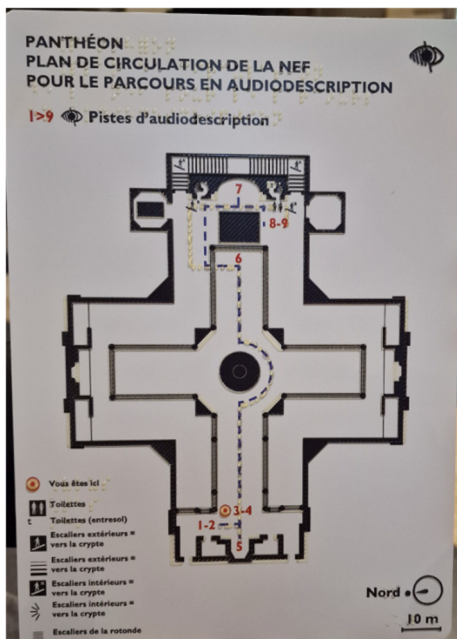


Figura 9
Planul tactil al parterului de la Panteonul din Paris, pe care sunt marcate stațiile pentru care este disponibilă descrierea audio.

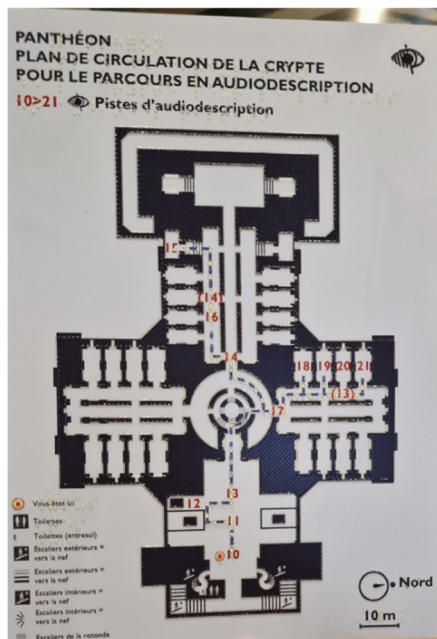


Figura 10
Planul tactil al subsolului de la Panteonul din Paris, cu marcarea descrierilor audio.



Figura 11
Stația interactivă alături de care se află planul tactil și macheta 3D a edificiului, amplasate în zona de intrare.



Figura 12
Stația dedicată persoanelor cu mobilitate redusă, care nu pot coborî în zona criptelor.



Figura 13
Stație dedicată persoanelor nevăzătoare, cu descriere în Braille, completată de descriere audio.

Cea de-a doua zi a cursului de formare a fost dedicată vizitei la Muzeul Marinei, un edificiu redeschis în 2023, după un proces de restaurare și reamenajare care a durat șase ani și a costat aproximativ 72 milioane de euro, la care se adaugă în jur de 1,5 milioane de euro pentru realizarea dispozitivelor de mediere digitală, conform informațiilor furnizate de Chloé Chaspoul și Mathilde Teissier, gazdele noastre.

Parcursul este presărat cu stații destinate fie vizitelor în familie, marcate cu un steguleț verde, situație în care vizitatorii sunt invitați să descopere într-o manieră atractivă, interactivă și menită să dezvolte curiozitatea specifică vârstei copilăriei în scopul formării spiritului de cercetare științifică, fie vizitelor destinate persoanelor cu nevoi speciale, evidențiate cu ajutorul stegulețului portocaliu, dispozitivele fiind prevăzute cu taburete cu roțile pentru persoanele cu mobilitate redusă, care pot fi poziționate după preferințe, cu descriere în Braille și machete 3D, care conțin cel puțin un detaliu reprodus la dimensiunea reală a obiectului expus, restul fiind micșorat la o scară menționată, pentru a permite nevăzătorilor să își formeze o idee despre mărimea exponatului, cu ghidaj în limbajul semnelor francez, cu posibilitatea adăugării sau eliminării subtitrării, în funcție de nevoia precisă a utilizatorului, dar și cu explicații în limbaj simplu, destinat persoanelor cu dificultăți cognitive. Există desigur și stații de mediere muzeală care vizează publicul generalist, situație în care se poate alege limba de furnizare a informațiilor, limbajul francez al semnelor regăsindu-se în toate cazurile printre opțiunile disponibile.



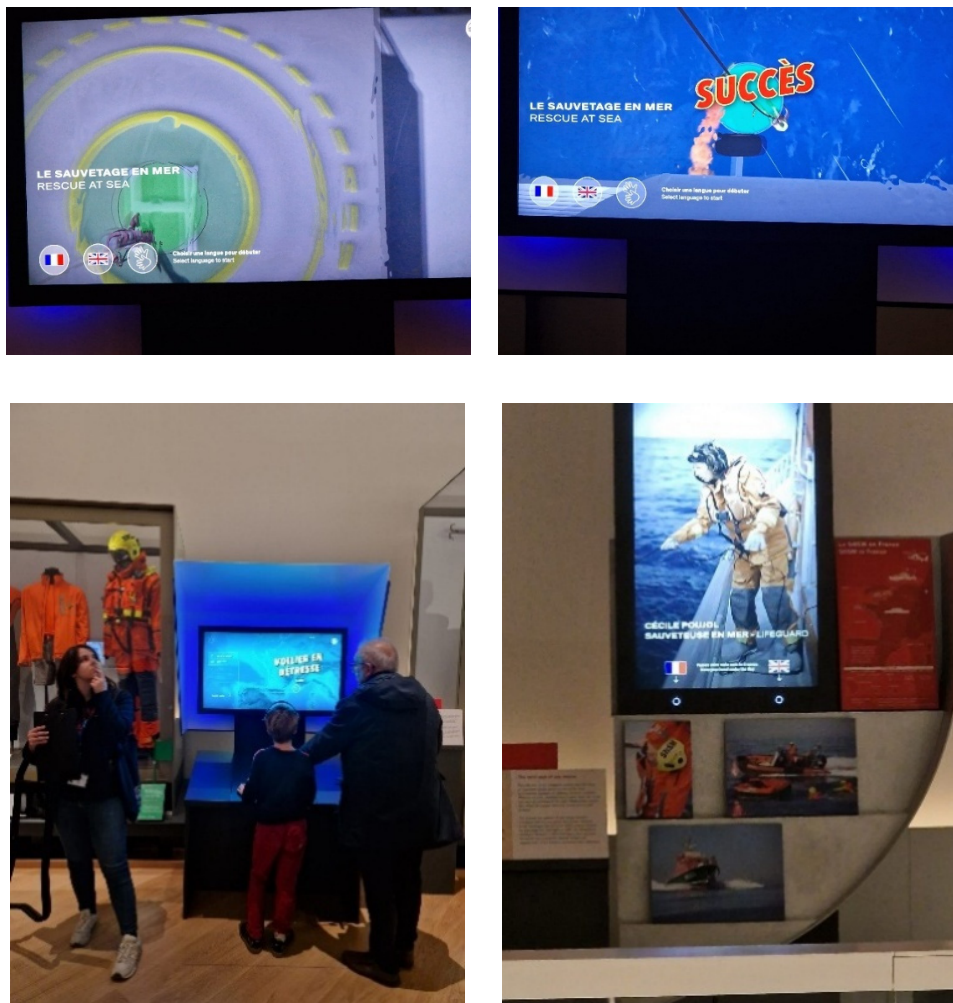
Figura 14

Stație dedicată persoanelor cu nevoi speciale, marcată cu steguleț portocaliu, care include și reproducerea unor detalii în mărimea naturală.



Figura 15

Stație dedicată persoanelor cu nevoi speciale, marcată cu steguleț portocaliu, care include și reproducerea unor detalii în mărimea naturală.



Figurile 16-19

Stații dedicate familiilor, marcate cu steag și etichetă verde, și respectiv publicului generalist, care tratează aceeași temă, abordată din perspective diferite. Interpretarea în limbajul semnelor francez este disponibilă pe toate ecranele din parcursul expozițional și poate fi completată cu subtitrare în limba aleasă de utilizator, pentru cei care preferă să aibă acces la conținut și în format text.

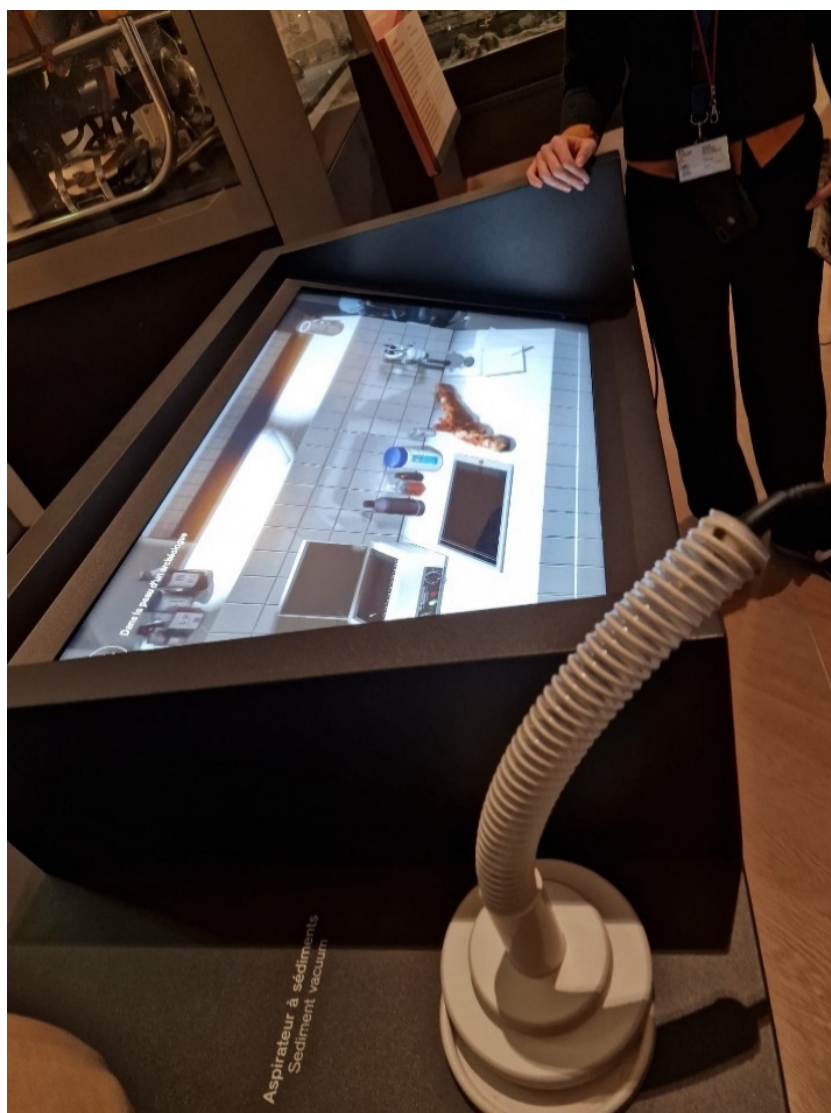


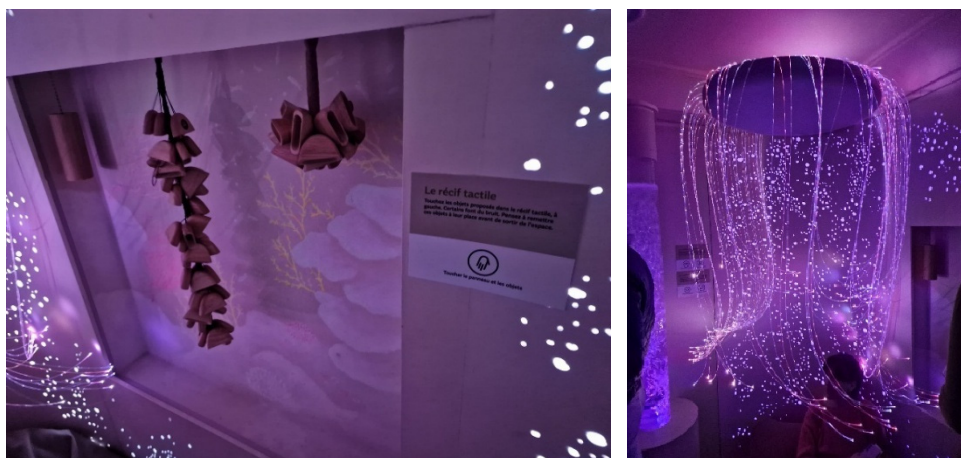
Figura 20

Exemplu de explicare prin gamificare a unor operațiuni cheie specifice identificării de obiecte de patrimoniu prin practicarea arheologiei acvatice și restaurării acestora.



Figurile 21-23

Obiecte maror, în original și ca reproducere 3D pentru a putea fi atinse de publicul nevăzător, însoțite de descriere în limbajul semnelor și în limbaj simplificat.



Figurile 24-25

Imagini din sala Snoezelen, un spațiu multisenzorial controlat destinat persoanelor cu autism.

Drept concluzie, putem afirma cu încredere că viitorul muzeelor este unul incluziv și că facilitarea liberului acces al tuturor la patrimoniu prin furnizarea de informații folosind toate canalele de comunicare disponibile contribuie substanțial la un astfel de demers de deschidere către public, care se consolidează de la an la an și care are ca rezultat o societate mai prietenoasă și mai primitoare pentru toți.

BIBLIOGRAFIE

European Union: „Key Figures on European Living Conditions”, ediția 2024, Publications Office of the European Union, Luxembourg, 2024

United Nations Children’s Fund (UNICEF), Division of Data, Analytics, Planning and Monitoring: „Children with Disabilities in Europe and Central Asia: A statistical overview of their well-being”, November 2023

Resurse web

Disability in the EU: facts and figures - Consilium

Statistics | Eurostat

<https://react-culture.eu/>