

ИНКЛЮЗИВНАЯ СРЕДА ИНТЕРАКТИВНЫХ МУЗЕЕВ

Меркулова В.О.

Научный руководитель – Вардеванян П.Г.

Белорусский национальный технический университет,
Минск, Беларусь

Люди привыкли воспринимать музеи как что-то возвышенное, то, к чему нельзя прикасаться, а говорить можно только шепотом. Теряется главное предназначение музеев: музеи созданы для людей. Раньше, когда человек был ограничен в информации, музеи (и другие культурные институции) давали возможность «заглянуть» в удивительный мир, узнать что-то новое. С развитием технологий, когда у каждого человека есть доступ к любой интересующей его информации, смысл в посещении музеев в их классическом виде изменился. Пришло время пересмотреть отношение к музеям, поменять устоявшиеся «правила» и «законы». Музеи должны вернуть посетителям ощущение чуда.

Интерактивный музей – особым образом выстроенное арт-пространство, где посетители взаимодействуют с экспонатами и участвуют в мероприятиях [1]. Это сокращение дистанции между тем, кто хочет что-то рассказать и тем, кто хочет что-то услышать. Материал подается в игровой форме, все экспонаты можно и даже нужно трогать руками. Интерактивные музеи – это музеи нового поколения, призванные превратить сложную информацию в понятную для всех. Вместо того чтобы просто выставлять артефакты напоказ, кураторы интерактивных музейных экспонатов разрабатывают интерактивные мероприятия, которые «оживляют» объекты. Интерактивные экспонаты задействуют множество органов чувств: вы можете видеть, слышать, трогать и даже ощущать запах и вкус [4].

В средствах массовой информации все чаще можно встретить людей, нуждающихся не только в медицинской помощи, но и в психологической поддержке. В мире сильнее укрепляется понятие «новой этики», которая предполагает терпимость, равноправие, инклюзивность. Последний термин входит в словарь современных архитекторов и дизайнеров. *Инклюзивность* – включение в общество людей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), имеющих особенности физического и ментального здоровья, инвалидность. Хотелось бы приблизить жизнь таких людей к «обычной» полноценной жизни, насколько это возможно. Одно из средств, которое может этому поспособствовать, это создание адаптивной среды в общественных местах.

У всех людей без исключения есть свои особенности. У кого-то это может быть небольшой рост, кто-то левша (вся среда адаптирована под правшей), а кто-то имеет инвалидность и передвигается на коляске. Все эти

особенности – это ниша либо для нового бизнеса, либо для развития уже существующего, который создает конкурентное преимущество, расширяя круг потенциальных потребителей.

Если при проектировании попробовать учесть потребности каждой группы пользователей по отдельности на основе подходов доступной среды, то дизайн будет очень сильно перегружен и неудобен ни для кого. Поэтому сегодня все чаще активисты, защищающие права людей с ограниченными возможностями, а с их подачи и урбанисты говорят о том, что пора поменять мировоззрение и перейти от подхода «доступной среды» к принципам «универсального дизайна». Универсальный дизайн учитывает *дизайн предметов, обстановок, программ и услуг, призванный сделать их в максимально возможной степени пригодными к использованию для всех людей.*

Концепцию инклюзивного (универсального) дизайна разработал и впервые стал использовать архитектор Р. Л. Мейс [7]. Многогранный дизайн дает возможность создавать здания, среду или отдельные вещи так, чтобы они были удобны для всех людей, вне зависимости от возраста, инвалидности или других факторов, не требуемых какой-либо адаптации, и эстетичны. Человек не должен чувствовать, что объект сделан специально для него, это вызывает у него психологический дискомфорт. Так как индивидуальное решение лишь подчеркивает его ограниченность в возможностях, а не помогает забыть о них.

Существует семь принципов универсального дизайна, обеспечивающие инклюзивность среды:

– *равенство в использовании.* Это как раз о том, чтобы любой человек мог пользоваться тем, что вы проектируете, наравне с любым другим человеком. Как пример можно взять обычные двери: для любого человека будет удобнее, если они будут без высокого порога и достаточно широкими. Тогда сможет проехать не только коляска, но и, например, пройти крупная мебель или техника. В общественных зданиях вне конкуренции автоматические двери на входе;

– *гибкость в использовании.* Дизайн должен предоставлять выбор вариантов использования, а пользователь иметь контроль над ними. Такими решениями в повседневной жизни стали столы и стулья с регулируемой высотой, ножницы для левшей и правшей или адаптивный дизайн веб-сайтов, оптимизирующий отображение страниц для разных устройств и мониторов разной ширины;

– *простой интуитивный дизайн.* Здесь идёт речь о том, чтобы недостаток опыта, грамотности, знания языка и прочие ограничения не были препятствием для использования того, что вы проектируете. При проектировании на помощь дизайнерам приходят понятные пиктограммы и схематичные руководства или хорошее решение по навигации в помещении;

– *легкость восприятия.* На восприятие важной информации не должны влиять внешние условия или индивидуальные особенности человека.

Сегодня часто можно встретить это в повседневной жизни: это дорожные знаки, субтитры или голосовые помощники в телефонах и компьютерах. С другой стороны, новые технологии часто могут быть не инклюзивными, а наоборот, например, QR-коды. Поэтому, вводя такие решения, важно оставлять альтернативные для тех, кто не имеет специальных устройств или знаний по тому, как пользоваться новинками;

– *право на ошибку*. Имеется в виду то, что нужно минимизировать риски, опасности, случайности с негативными последствиями. Часто используемые элементы делаем легкодоступными и безопасными, опасные изолируем или устраняем (пломба предохранителя на огнетушителе или кнопка «отменить» в компьютерных программах);

– *низкое физическое усилие*. Это означает то, что все нужно сделать так, чтобы вам не пришлось прилагать особых усилий для того, чтобы получить то, что вам нужно (открыть дверь или перейти через дорогу). Очень часто даже простые задачи оказываются непосильными для человека;

– *размер и пространство*. При использовании проектируемого предмета или среды должно оставаться достаточно пространства. Например, дополнительное пространство у входных групп для разворота и управления инвалидной или детской коляской, расширенные турникеты или турникеты без ограничителей [0].

Можно говорить об универсальном дизайне в узком смысле как о создании безбарьерной среды, когда нужно создать беспрепятственный доступ к объектам и услугам всем людям независимо от имеющихся у них ограничений мобильности (передвижения). В полной мере реализовать требования универсального дизайна возможно в отношении объектов нового строительства (реконструкции, капитального ремонта), а также производства новых товаров и услуг [1].

Следует рассмотреть средства инклюзивного (универсального) дизайна для *адаптации* пространства. Под техническим средством адаптации, понимают любое изделие, инструмент, оборудование, устройство, прибор, приспособление или техническую систему.

К техническим средствам адаптации может быть отнесено любое *ассистивное* (вспомогательное) устройство, направленное на формирование среды жизнедеятельности таким способом, чтобы обеспечить полное и эффективное их вовлечение в общество, равенство возможностей и доступность. К таким устройствам можно отнести технические средства и комплексы информирования, ориентирования и сигнализации, обеспечивающие:

– визуальное, тактильное, звуковое и радио-информирование,
– ориентирование в пространстве и сигнализацию об опасности для всех категорий инвалидов и других людей с ОВЗ,
– указание возможных направлений движения и мест получения услуг, физически доступных и безопасных (адаптированных) [6].

Для категории *людей, передвигающихся на коляске*, первостепенным средством адаптации музейного пространства является обеспечение зоны доступа в вертикальной плоскости. Нужно обращать внимание на отсутствие порогов, на соблюдение нормативов продольных и поперечных уклонов, на ширину проемов, на наличие специальных разворотных зон. Таким образом, все, что помогает и способствует передвижению по вертикальным путям движения, можно отнести к средствам обеспечения доступности для людей на креслах-колясках: пандусы; лифты; подъемники различных модификаций; ступенькоходы; лестницы-трансформеры и т.д. [6].

Долгое время художественные музеи были недоступны для слабовидящих и незрячих людей, поскольку считалось, что на искусство можно исключительно смотреть. Однако, как показала практика, зрительный способ – не единственный подходящий для восприятия произведений искусства [2]. Сегодня возможно познакомиться с экспонатами с помощью *тактильных моделей с сопровождением тифлокомментариями*, также можно дополнить впечатления запахами или звуками. Главным элементом доступности для незрячих является создание безопасных путей движения. Такие пути создаются при помощи тактильной и/или акустической разметки пространства. Также для незрячих людей предусматривают тифлотехнические устройства – это средства, облегчающие инвалидам по зрению ориентирование в пространстве, работу и усвоение информации.

Для людей с нарушением функции органов слуха наиболее актуальны визуальные средства информации. Это зрительно *различимые тексты, знаки, символы, световые сигналы, имеющие повышенные характеристики распознаваемости* с учётом особенности восприятия такими людьми [6]. Работая с глухими, нельзя ограничиться «просто текстами», необходимы *материалы на жестовом языке*. Об этом порой забывают не только те, кто впервые сталкивается с вопросом инклюзии, но и те, кто уже имеет некоторый опыт работы в этой сфере. Не стоит забывать, что жестовый язык всегда будет главным для глухого ребенка, а значит, в будущем и для взрослого. В музее каждый человек должен иметь возможность получить информацию на языке, понятном ему с раннего детства. Это не значит, что тексты не нужны: немало глухих, которые действительно любят такой формат. Оба канала получения информации должны существовать параллельно и быть равнозначными.

Сегодня понятие инклюзии стало более широким, и оно распространяется и на людей, которым сложно адаптироваться в среде, на пожилых людей, которым трудно подниматься или спускаться по лестницам, на беременных и т.д. К каждому нужно найти свой подход. Часто то, что изначально задумывалось, как адаптация для конкретных людей с инвалидностью становится удобным для всех. Инклюзия – это наличие выбора у каждого посетителя, а значит, следует предоставить все возможные варианты. Организация доступности объекта для маломобильных групп населения – создание безбарьерной среды – предполагает, что дизайн будет удобен для всех и поможет инклюзии.

Однако можно сколько угодно приспособливать окружающее пространство под нужды людей с инвалидностью и другими ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ), принимать все новые и новые законы, ужесточать требования по их неисполнению, но все это так и останется в категории слабой правоприменительной практики. Это не станет работать без человеческого участия, без подключения к процессу так называемого «человеческого фактора».

В Республике Беларусь социализацией людей с ОВЗ занимаются члены общественного объединения Белорусского товарищества инвалидов по зрению (БелТИЗ), учителя специализированных школ. Большую роль играет и служба социальной защиты.

С целью выявления степени заинтересованности в развитии культурных проектов данной категории населения, было проведено анкетирование среди незрячих и слабовидящих, работающих на предприятии «Светоприбор» г. Минска. Всего было опрошено 124 человека, что составляет 16% от общего количества работающих инвалидов по зрению на данном предприятии. На вопрос «Посетили бы Вы подобный музей или выставку?» 89% ответили положительно. В связи с этим следует отметить, что в условиях развития социокультурной практики налицо актуальность такого характера музейных проектов [3].

Сложность достигаемости предметов культуры для человека с инвалидностью – проблема всего общества. С этой точки зрения можно сделать вывод: наше общество находится только в начале пути по созданию музейной инклюзии. Важно найти оптимальный баланс, при котором люди с различными особенностями имели бы те же права и свободы, что и обычные граждане. Развитие возможно в том случае, если инклюзия затронет и равные права в получении культурных благ. Для этого необходимо создавать условия для предоставления всем людям возможностей самореализации, независимо от их способностей, достижений, культурно-языковых особенностей, психических и физических особенностей.

Учитывая принципы универсального дизайна и особенности адаптации пространства для людей с ограниченными возможностями, *был разработан проект «Интерактивный музей ощущений «Около»*. Проект предусматривает взаимозаменяемость пяти ощущений человека (например, через изображение можно передать вкус, через рельеф – звук) благодаря объектам современного искусства, что позволяет каждому стать посетителем данного музея. Проектные предложения можно увидеть ниже на прилагаемых рисунках 1-6.

Литература

1. Википедия [Электронный ресурс] / Универсальный дизайн <https://ru.wikipedia.org/wiki>. – Дата доступа: 10.05.2024 г.

2. Музей «Гараж» [Электронный ресурс] / Работа с незрячими и слабовидящими посетителями. – Режим доступа:

<https://garagemca.org/programs/inclusive-programs/diversity-andinclusion/rabota->

s-nezryachimi-i-slabovidyaschimi-posetitelyami-v-muzee-garazh-working-with-blind-and-partially-sighted-visitors-at-garage. – Дата доступа: 15.05.2024 г.

3. Национальный художественный музей Республики Беларусь [Электронный ресурс] / Тактильный проект «Искусство на кончиках пальцев» – <https://artmuseum.by/ru/taktylny-praekt-mastatctva-na-konchuykakh-paltcau>. – Дата доступа: 12.05.2024 г.

4. Ahaslides.com [Электронный ресурс] / Интерактивный музей. 10 советов по эффективному проведению мероприятий в 2024 году. – Режим доступа: <https://ahaslides.com/ru/blog/interactive-museum>. – Дата доступа: 10.05.2024 г.

5. Art-space.pro [Электронный ресурс] / Интерактивный музей. – Режим доступа: <https://art-space.pro/blog/interactive-museum>. – Дата доступа: 10.05.2024 г.

6. Mari-el [Электронный ресурс] / Методические рекомендации Требования, формы и способы обеспечения доступности объектов и услуг для инвалидов и других маломобильных групп населения. – Режим доступа: mari-el.gov.ru. – Дата доступа: 12.05.2024 г.

7. Meduza [Электронный ресурс] / Эти вещи были придуманы для людей с инвалидностью. Теперь ими пользуются все. Что такое инклюзивный дизайн – и кто им занимается в России. – Режим доступа: <https://meduza.io/feature/2019/11/30/eti-veschi-byli-pridumany-dlya-lyudey-s-invalidnostyu-teper-imi-polzuyutsya-vse>. – Дата доступа: 12.05.2024 г.

ПРИЛОЖЕНИЕ

ПРОЕКТ «ИНТЕРАКТИВНЫЙ МУЗЕЙ ОЩУЩЕНИЙ «ОКОЛО»



Рисунок 1. Здание музея «Около»

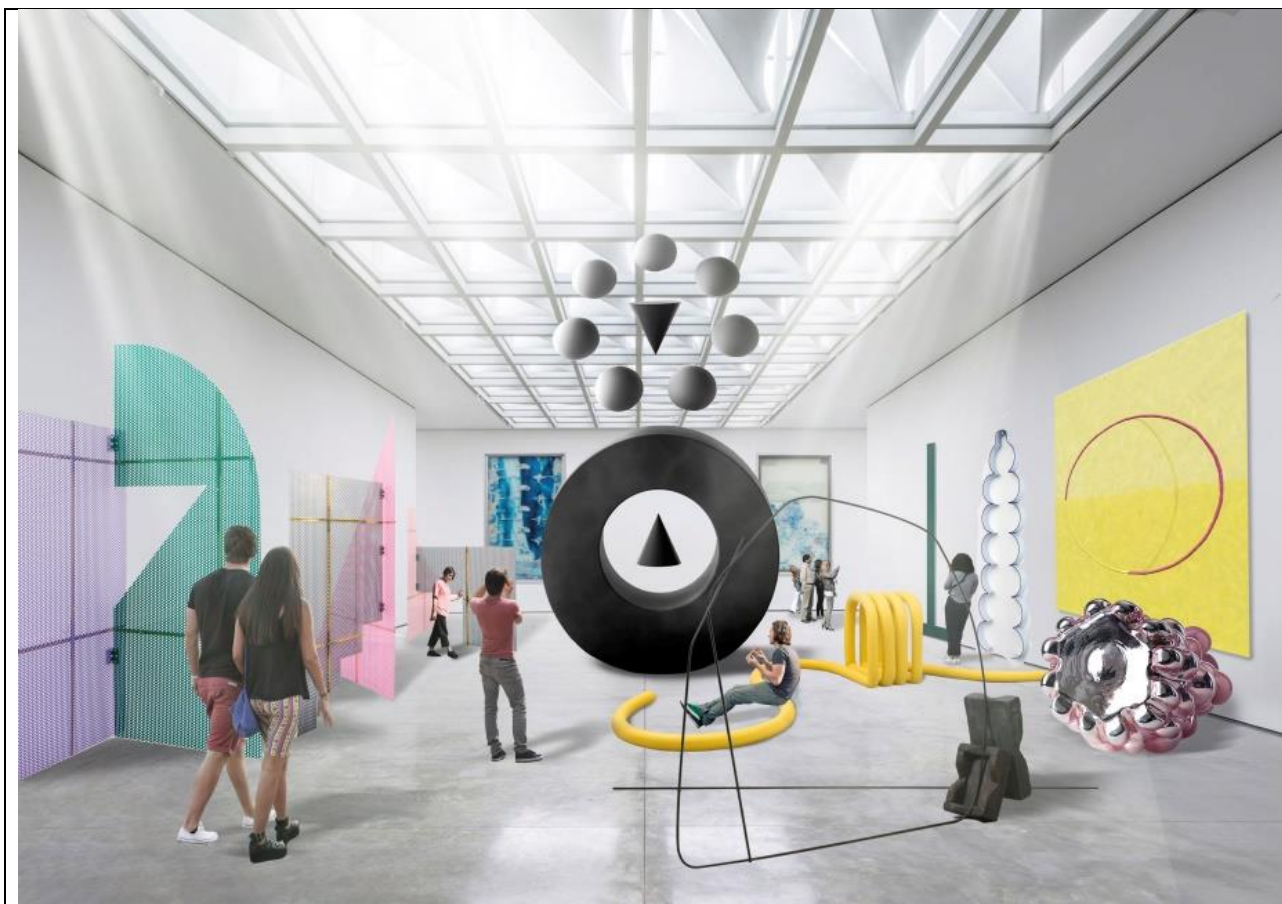


Рисунок 2. Один из залов интерактивного музея «Около»



Рисунок 3. Пример указателей в музее «Около»

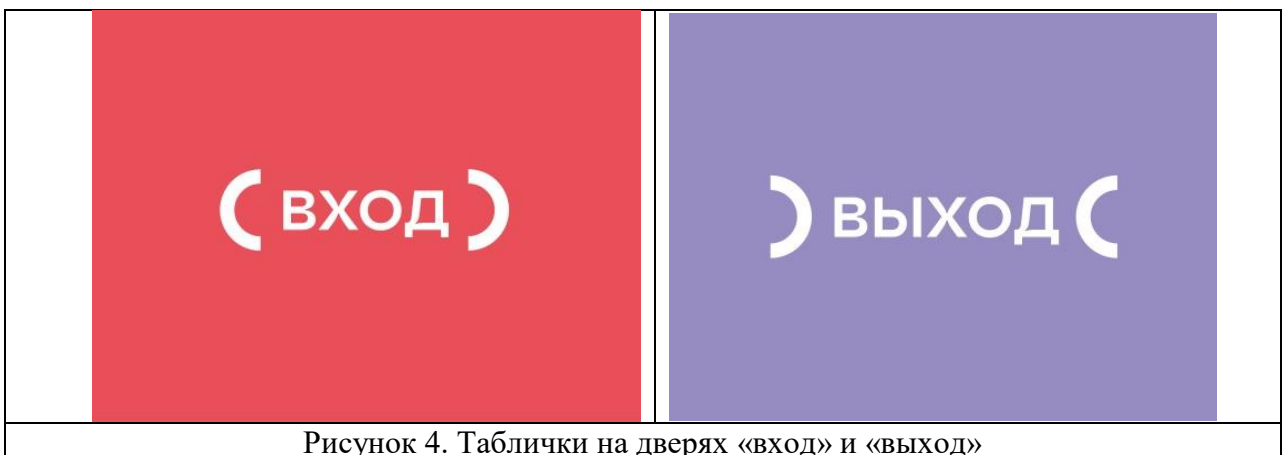


Рисунок 4. Таблички на дверях «вход» и «выход»

