

ROBERT WIĘCKOWSKI

„CHMURA” DOSTĘPNEJ SZTUKI

ROBERT WIĘCKOWSKI

Doktorant kulturoznawstwa i literaturoznawstwa, absolwent filologii polskiej, autor publikacji poświęconych utworom na temat relacji polsko-żydowskich i Holocaustu, literaturze popularnej oraz przekładowi intersemiotycznemu (audiodeskrypcji). Jego zainteresowania badawcze koncentrują się wokół literackich reprezentacji relacji polsko-żydowskich, literatury podejmującej temat pamięci, wielokulturowości, literatury popularnej oraz wykorzystania przekładu intersemiotycznego w procesie udostępniania kultury i sztuki osobom z niepełnosprawnością.

Wizyta osoby z niepełnosprawnością w tradycyjnych przestrzeniach muzeum czy galerii połączona jest zawsze ze zgodą na niemożność zobaczenia wszystkiego, co chciałaby poznać. Dzieje się tak, pomimo że wiele spośród tych instytucji robi w ostatnich kilku latach naprawdę dużo, by udostępnić swe przestrzenie i zbiory widzom z różnymi dysfunkcjami. Muzea i galerie przygotowują dla niewidomych audiodeskrypcje i tyflografiki, g/Głuchym¹ oferują tłumaczenia na polski język migowy i napisy dla niesłyszących, z myślą o osobach poruszających się na wózkach inwalidzkich poszerzają przejścia, niwelują schody i likwidują progi, a w trosce o komfort osób z niepełnosprawnością intelektualną opracowują łatwiejsze, odpowiadające ich możliwościom poznawczym narracje. Z myślą o widzach z niepełnosprawnościami placówki wystawiennicze, wspierane często przez organizacje pozarządowe, wykorzystują w procesie wprowadzania zmian i upowszechniania kultury możliwości, jakie dają nowoczesne technologie.

W artykule omówię kilka wybranych przykładów udostępniania sztuki osobom z dysfunkcjami, realizowanego przez polskie muzea i galerie za pomocą

1 Zapis stosowany w odniesieniu do całej społeczności niesłyszących, ale uwzględniający podział na „głuchych”, czyli niepełnosprawnych i „Głuchych”, czyli osoby uważające się za mniejszość językowo-kulturową i posługujące się natywnie polskim językiem migowym. Zapis taki występuje między innymi w raporcie o kulturze Głuchych; por. F. Czech, B. Kosiński, E. Mazurek, K. Wąchal, E. Wiącek, *Nie bądź głuchy na kulturę. Raport finalny. Analiza szans i barier uczestnictwa osób głuchych w życiu artystyczno-kulturalnym w Polsce*, „Między Uszami” Krakowska Fundacja Rozwoju Edukacji Niesłyszących im. M. Mazurka, Kraków 2014, <http://www.kulturagłuchych.pl/photos/cms/PDF/Raport%20finalny.pdf> (10 września 2018).

internetu i aplikacji mobilnych. Wskażę dominujące w realiach polskich placówek wystawienniczych zjawiska oraz implikowane przyjętymi metodami korzystania z nowoczesnych technologii szanse i zagrożenia rodzące się na styku świata kultury, nowoczesnych technologii i środowisk osób z niepełnosprawnościami. Artykuł uzupełnię omówieniem projektów „Encyklopedia sztuki w polskim języku migowym”, „Czytanie obrazów” oraz „Wirtualne muzea Małopolski”.

SZTUKA ZDEINSTYTUCJONALIZOWANA

Powszechne wykorzystywanie nowoczesnych technologii połączone z masowym, stałym dostępem do internetu i rozwojem mediów to, z jednej strony, sytuacja budząca niepokój części badaczy², z drugiej – zjawisko postrzegane jako okazja umożliwiająca dystrybuowanie wiedzy i wyrównywanie szans edukacyjnych. Wojciech Skrzydlewski podkreśla jednak, że nadzieje pokładane w nowoczesnych rozwiązaniach zostaną spełnione jedynie w sytuacji, gdy dostęp do treści zamieszczanych w internecie zostanie zapewniony każdej jednostce: „To właśnie światowa sieć komputerów sprawia, że w XXI w. nastąpi globalizacja z takimi przymiotami, jak demokracja, samodecydowanie, decentralizacja i mobilność”³. Badacz przyznaje równocześnie, że nowoczesne technologie przyspieszają zmiany, a skutki rewolucji cyfrowej są obserwowane w niemal wszystkich sferach życia⁴. Konstatacja ta znajduje także odzwierciedlenie w odniesieniu do instytucji kultury. Sięganie przez muzea i galerie po różnorodne narzędzia określane mianem nowoczesnych technologii nie jest przy tym zjawiskiem związanym jedynie z ideą udostępniania przestrzeni i zbiorów osobom z dysfunkcjami. Digitalizowanie dzieł sztuki i upowszechnianie ich w internecie to proces globalny, wykraczający daleko poza ideę wyrównywania szans oraz likwidowania barier. Hasan Bakhshi i David Throsby przyznają zresztą, że praktykę tę należy postrzegać jako naturalną konsekwencję przemian społeczno-technologicznych, którym, począwszy od końca XX wieku, poddawane są społeczeństwa na całym świecie⁵. Badacze ci zaznaczają, iż technologizowanie oferty pozwala placówkom kultury między innymi wywiązywać się znacznie efektywniej niż przed rewolucją cyfrową z obowiązków, jakie nakłada na nie status instytucji publicznych. Tendencja ta ma również znaczenie ekonomiczne – upowszechnianie oferty w internecie zwiększa możliwości docierania do nowych odbiorców, a przez to poszerza widownię i dostarcza argumentów uzasadniających racjonalność wydatkowania środków finansowych w sprawozdaniach determinowanych realiami współczesnej gospodarki⁶. Podobne wnioski formułują Monika Krysiak i Szymon Głównia. Podkreślają przy tym, że inwestowanie w nowoczesne rozwiązania to jeden

2 O zagrożeniach związanych z ofertą stechnologizowanego świata pisze między innymi Tomasz Szkudlarek, por. T. Szkudlarek, *Media: szkic z filozofii i pedagogiki dystansu*, Oficyna Wydawnicza „Impuls”, Kraków 1999.

3 *Kultura – edukacja – technologia kształcenia. Konteksty nowomediálne*, pod red. W. Skrzydlewskiego, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu im. Adama Mickiewicza, Poznań 2017, s. 7–8.

4 Tamże, s. 9.

5 H. Bakhshi, D. Throsby, *New technologies in cultural institutions. Theory, evidence and policy implications*, „International Journal of Cultural Policy” 2(18)/2012, s. 209–211.

6 Tamże, s. 215–218.

z najskuteczniejszych sposobów zwiększania popularności danej placówki, kreowania jej wizerunku jako instytucji odpowiadającej na wyzwania współczesności, atrakcyjnej, wartiej powszechnego zainteresowania⁷. Wykorzystywanie nowoczesnych technologii powinno być przy tym postrzegane, jak zaznaczają Beata Reformat i Hanna Zientara, jako praktyka nieodzowna, niezbędna, determinująca sposób działania instytucji starających się pozyskać widzów zaliczanych do generacji Y i Z, czyli ludzi otaczanych od najmłodszych lat nowinkami technologicznymi, dorastających w świecie wszechobecnego internetu⁸.

Swoista symbioza, jaką można obserwować pomiędzy kulturą i cybertechnologią, jest tak silna i powszechna, że – jak odnotowuje Kamila Lewandowska – doprowadziła do zmiany praktyki uczestnictwa w kulturze⁹. Przeobrażenia partycypacyjne, widoczne już od kilku lat, są wynikiem zjawiska zwanego deinstytucjonalizacją kultury. Nazwa ta, pojawiająca się w raporcie *Punkty styczne: między kulturą a praktyką (nie)uczestnictwa*, jest wykorzystywana do określania mechanizmu udostępniania kultury i sztuki poza gmachami instytucji i/lub z wykorzystaniem narzędzi spoza szeroko rozumianego świata kultury¹⁰. Twórcy raportu podkreślają, że sposób korzystania z kultury i cele stawiane sobie przez podmioty angażujące się w życie kulturalne naznaczone są transgresywnością, przekraczaniem granic tak fizycznych, jak i symbolicznych oraz mentalnych¹¹. Wśród konsekwencji procesu deinstytucjonalizacji kultury badacze wymieniają między innymi silne zindywidualizowanie sposobu korzystania ze sztuki, która jest stale dostępna, niezależnie od ograniczeń wynikających z harmonogramu pracy danej instytucji i przyjętego przez nią sposobu prezentowania dzieł. Niezwykle ważnym, jeśli nie najważniejszym narzędziem umożliwiającym taki sposób partycypowania jest internet, który przez wielu jest traktowany czysto instrumentalnie, jako niewymagające głębszego namysłu narzędzie, umożliwiające korzystanie z poszukiwanych treści w każdym miejscu i czasie¹².

SZANSA NA SAMODZIELNOŚĆ

Wspomniana powyżej możliwość niezależnienia się od fizycznych ograniczeń nakładanych przez instytucjonalne muzea i galerie nabiera szczególnie znaczenia w sytuacji niepełnosprawności. Szeroko rozumiana i pozbawiona rozwiązań kompensujących skutki dysfunkcji fizyczność placówek kultury oraz przyjęte

7 M. Krysiak, S. Głowania, *Wpływ zastosowań nowoczesnych technologii na atrakcyjność i popularność muzeów w Polsce*, [w:] *Biznes w kulturze – kultura w biznesie. Nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne*, pod red. A. Kwiecień, B. Reformat, Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego, Katowice 2017, s. 99–107.

8 B. Reformat, H. Zientara, *Nowe technologie informacyjno-komunikacyjne w jednostkach kultury szansą na zdobywanie klientów z pokolenia Y i Z*, [w:] *Biznes w kulturze – kultura w biznesie...*, dz. cyt., s. 21–33.

9 K. Lewandowska, *Nowe technologie a uczestnictwo w kulturze* [Kultura się Liczy!], Narodowe Centrum Kultury, 3 lutego 2016, <https://nck.pl/szkolenia-i-rozwoj/projekty/kultura-sie-liczy-/blog/nowe-technologie-a-uczestnictwo-w-kulturze-kultura-sie-liczy-> (10 września 2018).

10 A. Bachórz, K. Ciechorska-Kulesza, S. Czarnecki, M. Grabowska, J. Knera, L. Michałowski, K. Stachura, S. Szultka, C. Obracht-Prondzyński, P. Zbieranek, *Punkty styczne: między kulturą a praktyką (nie)uczestnictwa*, Instytut Kultury Miejskiej, Gdańsk 2014, s. 12. Inspiracją do sęgnięcia po raport był dla mnie artykuł Kamili Lewandowskiej.

11 Tamże, s. 13–14.

12 Tamże, s. 61.

przez nie, bo stosowane powszechnie na całym świecie, sposoby prezentowania sztuki są bowiem przyczyną najważniejszych barier uniemożliwiających niewidomym, g/Głuchym czy osobom poruszającym się na wózkach inwalidzkich włączenie się w zwykły rytm życia kulturalnego¹³. Przeniesienie sztuki w cyfrową przestrzeń sieci komputerowej i udostępnienie jej tam pozwalają zlikwidować większość z istniejących ograniczeń. Synergia nowoczesnych technologii i masowego internetu stanowi bowiem jeden z najskuteczniejszych mechanizmów wyrównywania szans w dostępie do informacji przez osoby z niepełnosprawnościami, co ma szczególne znaczenie w społeczeństwie opartym na wiedzy¹⁴. Piotr Plichta zauważa przy tym, że dla wielu osób z dysfunkcjami sieć staje się pierwszym i niejednokrotnie podstawowym sposobem komunikowania się ze światem¹⁵. Badacz dodaje, że we współczesnych realiach możliwość korzystania z narzędzi internetowych i docierania do treści zamieszczanych w cyberprzestrzeni jest tak samo ważna, jak zdolność czytania w czasach ery przemysłowej. Jedna i druga umiejętność to warunki niezbędne do pełnej partycypacji w życiu społecznym w poszczególnych epokach – internet musi więc być dostosowany do potrzeb osób z niepełnosprawnościami¹⁶. Wyrównywanie szans często wymaga przy tym przyznania pewnych szczególnych praw i zaoferowania rozwiązań, dzięki którym osoby te będą mogły korzystać w pełni z możliwości i przywilejów przysługujących wszystkim ludziom¹⁷. Zasada ta znajduje swoje odzwierciedlenie także w sytuacji wykorzystywania nowoczesnych technologii przez świat kultury – poświęcone sztuce portale i strony internetowe, aplikacje, audioprzewodniki itp. powinny być projektowane w sposób dostępny, uwzględniający możliwości poznawcze widzów niewidomych, g/Głuchych czy z niepełnosprawnością intelektualną, gwarantujący im samodzielność i satysfakcję percepcyjną¹⁸. Reguły określające metodę budowania stron internetowych i umieszczania treści w cyberprzestrzeni są zresztą dokładnie określone i zawarte w dokumencie WCAG 2.0. Został on przetłumaczony na język polski i jest dostępny w internecie¹⁹.

13 Drugą, równie ważną i często przywoływaną przyczyną tworzenia barier w życiu społecznym są opory mentalne, kalki myślowe i stereotypy właściwe osobom pełnosprawnym; por. D. Gorajewska *Osoby niepełnosprawne w społeczeństwie równych szans*, [w:] *Spółczesność równych szans. Tendencje i kierunki zmian*, pod red. D. Gorajewskiej, Stowarzyszenie Przyjaciół Integracji, Warszawa 2005, s. 10

14 Konieczność zapewnienia dostępu do informacji osobom z niepełnosprawnością została zaakcentowana w *Rezolucji Rady Unii Europejskiej w sprawie dostępność elektroniczna – poprawa dostępu osób niepełnosprawnych do społeczeństwa opartego na wiedzy* z 6 lutego 2003 r., *Rezolucji Rady Unii Europejskiej w sprawie równych szans dla niepełnosprawnych uczniów i studentów w zakresie edukacji i szkoleń* z 5 maja 2003 r. oraz w *Konwencji ONZ o prawach osób niepełnosprawnych* z 13 grudnia 2006 r.; por. E. Wapiennik *Działania Unii Europejskiej na rzecz osób z niepełnosprawnością*, [w:] *Spółczesność równych szans...*, dz. cyt., s. 39–69.

15 P. Plichta, *Wyniki badań nad korzystaniem z internetu przez osoby z niepełnosprawnością intelektualną – praktyczne implikacje*, [w:] *Cyberbullying. Zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie*, pod red. J. Pyżalskiego, Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Pedagogicznej, Łódź 2012, s. 73

16 Tamże, s. 75.

17 E. Wapiennik, R. Piotrowicz, *Niepełnosprawny – pełnoprawny obywatel Europy*, Urząd Komitetu Integracji Europejskiej, Warszawa 2002, s. 26.

18 Wskazanie potrzeby tak zwanego uniwersalnego projektowania, uwzględniającego między innymi oczekiwania osób z niepełnosprawnościami, zostało zawarte w *Konwencji ONZ o prawach osób niepełnosprawnych*, Dz.U. z dnia 25 października 2012 r., poz. 1169.

19 *Wytoczne dla dostępności treści internetowych 2.0 (WCAG 2.0). Rekomendacja Konsorcjum W3C, 11 grudnia 2008 r.*, Forum Dostępnej Cyberprzestrzeni WCAG, <http://fdc.org.pl/wcag2/> (10 września 2018).

Agnieszka Dejnaka zaznacza jednak, że istnienie właściwych rozwiązań prawnych, a także mniej lub bardziej formalnych dokumentów określających zasady budowania i projektowania stron WWW oraz zapewnienie dostępu do komputera i sieci nie pozwala jeszcze na skuteczne przeciwdziałanie wykluczeniu cyfrowemu osób z niepełnosprawnościami. Niezbędna jest też przychylność oraz wiedza osób projektujących i prowadzących strony oraz portale internetowe. Jeśli zawodzi człowiek, nawet najlepsze rozwiązania cyfrowe stają się bezużyteczne dla odbiorców z dysfunkcjami²⁰. Narzędzia internetowe, zbudowane lub używane z pominięciem rozwiązań odpowiadających potrzebom osób z niepełnosprawnościami, są przyczyną powielania, a nawet multiplikacji barier istniejących w realnym świecie.

Generalnie jednak, jak pisze Stanisław Jakubowski, począwszy od lat siedemdziesiątych ubiegłego wieku, coraz to nowsze rozwiązania techniczne, których naturalne przedłużenie stanowią nowoczesne technologie, są postrzegane jako niezaprzeczalna okazja do tworzenia warunków wyrównujących szanse i umożliwiających samodzielność osobom z dysfunkcjami²¹. Obszary pozytywnego oddziaływania nie są zresztą ograniczone do percypowania sztuki. Nowoczesne technologie, jak skrupulatnie wyliczają Stanisław Jakubowski, Róża Serafin i Bogdan Szczepankowski, stanowią cały zbiór doskonałych narzędzi wykorzystywanych w procesie rehabilitacji osób z dysfunkcjami, dających im szanse na samodzielność w życiu codziennym, poruszaniu się i komunikowaniu ze światem, umożliwiają podjęcie pracy, skuteczne leczenie czy wreszcie rozrywkę²². Spostrzeżenie to potwierdza Piotr Plichta, który dodatkowo zwraca uwagę na fakt niezwyklej przydatności internetu dla osób chcących podnosić kwalifikacje: „Osoby niepełnosprawne mogą osiągać znakomite wyniki w zakresie korzystania z nowych mediów, przekraczając różne bariery o charakterze wewnętrznym, czy wynikające z ograniczeń będących rezultatem postaw środowiskowych, mogą uzyskiwać tytuły zawodowe czy stopnie naukowe”²³. Wojciech Figiel dodaje zaś, że dzięki nowoczesnym rozwiązaniom niepełnosprawni nie tylko są w stanie efektywnie pracować, ale też tworzą międzynarodowe społeczności osób wspierających się w pokonywaniu najróżniejszych barier, charakterystyczne dla grup zawodowych czy społecznych²⁴.

MUZEA BEZ BARIER

Wykorzystywanie nowoczesnych technologii – szczególnie internetu i aplikacji mobilnych – w procesie udostępniania sztuki osobom z niepełnosprawnością

20 A. Dejnaka, *Internet bez barier – accessibility oraz usability a potrzeby osób niepełnosprawnych*, „Niepełnosprawność – Zagadnienia, Problemy, Rozwiązania” 2(3)/2012, s. 37–51.

21 S. Jakubowski, *Stwarzanie osobom niepełnosprawnym warunków do pełnej aktywności w społeczeństwie*, [w:] *Spółeczeństwo równych szans...*, dz. cyt., s. 32.

22 S. Jakubowski, R. Serafin, B. Szczepankowski, *Pomoce techniczne dla osób niepełnosprawnych*, Centrum Naukowo-Badawcze Spółdzielczości Inwalidów, Warszawa 1994.

23 P. Plichta, *Wyniki badań...*, dz. cyt., s. 72.

24 W. Figiel, *Tożsamość i status tłumaczy z dysfunkcją wzroku*, 2017, s. 43–49 [niepublikowana praca doktorska obroniona na Wydziale Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Warszawskiego].

jest praktyką rozpowszechnioną zarówno na świecie, jak i w Polsce. Co ważne, rodzime rozwiązania nie tylko nie ustępują projektom prowadzonym w innych krajach, ale też niejednokrotnie są dowodem na dużą kreatywność osób starających się udostępnić zbiory muzeów i galerii widzom z niepełnosprawnościami. Nie oznacza to jednak, że wszystkie działania podejmowane w cyberprzestrzeni przez instytucje kultury są nowatorskie i w pełni dostępne, szczególnie dla osób z niepełnosprawnością sensoryczną lub intelektualną. Wiele reprodukcji obrazów lub rzeźb, a także przestrzeni wprowadzonych w świat wirtualny pozostaje niedostępnych dla widzów z niepełnosprawnością wzroku, ponieważ nie są opatrywane audiodeskrypcją, multimedia są często nieosiągalne dla niepełnosprawnych słuchowo, ponieważ nie mają napisów dla niesłyszących ani tłumaczeń na PJM, a opisy dzieł są tekstami zbyt trudnymi dla osób z niepełnosprawnością intelektualną²⁵. Biorąc pod uwagę suche liczby, można dojść do wniosku, że sposób udostępniania sztuki w cyfrowej „chmurze” powiela bariery istniejące w świecie realnym – osoby z niepełnosprawnościami ponownie nie mają szansy na poznanie wszystkich prezentowanych eksponatów. Analizując całą sytuację, należy jednak uwzględnić przynajmniej dwie okoliczności, które nie pozwalają na całkowitą krytykę stosowanych metod. Po pierwsze, to właśnie zbiory muzeów i galerii publikowane w internecie stanowią najliczniejszą grupę dzieł wizualnych i audiowizualnych dostosowanych do potrzeb niepełnosprawnych odbiorców kultury; są zresztą znacznie większe niż zbiory udostępniane na stałe w instytucjonalnych muzeach i galeriach. I po drugie, audiodeskrypcje, tłumaczenia na PJM czy napisy dla niesłyszących dostępne w internecie mogą być wykorzystywane w czasie zwiedzania ekspozycji zlokalizowanej w fizycznie istniejącej placówce, zwiedzanie takie staje się dzięki temu łatwiejsze i bardziej satysfakcjonujące poznawczo.

Większość z opublikowanych w internecie rozwiązań służących udostępnianiu sztuki osobom z niepełnosprawnością jest w istocie powielaniem tej samej metody. Obok reprodukcji dzieła czy przestrzeni umieszcza się audiodeskrypcję, tłumaczenie na PJM czy opis w postaci łatwego tekstu. Brak nowatorstwa nie deprecjonuje prowadzonych działań, przeciwnie – osoby z niepełnosprawnością oczekują, przynajmniej na razie, takich właśnie rozwiązań²⁶. Udostępnianie, dzięki nowoczesnym technologiom, zbiorów i przestrzeni muzeów oraz galerii rozpoczyna się czasami od stworzenia na stronie internetowej danej instytucji zakładki „muzeum/galeria bez barier”, „dostępne muzeum/dostępna galeria” itp. Zakładki te mają niezwykle istotne znaczenie w procesie otwierania się placówek kultury na potrzeby osób z niepełnosprawnością. Są tam bowiem zamieszczane wszystkie niezbędne informacje, pozwalające przygotować się do wizyty lub poznać zasady umieszczania przez daną instytucję treści w internecie. Stworzenie

25 Dostępność poszczególnych materiałów umieszczanych na stronach WWW muzeów i galerii można bardzo łatwo zweryfikować – te, które są dostosowane do potrzeb grup osób z niepełnosprawnościami, są zwykle opatrzone stosownymi ikonkami.

26 R. Więckowski, *Sztuka prezentowania sztuki*, Narodowy Instytut Muzealnictwa i Ochrony Zbiorów, Warszawa 2015, https://www.nimoz.pl/files//articles/147/Sztuka_prezentowania_sztuki.pdf (10 września 2018).

zakładki właściwej dla osób z niepełnosprawnościami jest szczególnie ważne, gdy – jak podkreśla Jacek Zadrozny – strona internetowa nie spełnia warunków WCAG 2.0, jest więc w całości lub w części niedostępna²⁷. Wśród polskich placówek wystawienniczych stosowne zakładki na swych stronach internetowych mają zarówno największe, najbardziej znane instytucje, jak: Muzeum Narodowe w Warszawie, Zamek Królewski w Warszawie, Muzeum Pałacu Króla Jana III w Wilanowie czy Zachęta Narodowa Galeria Sztuki, jak i nieco mniejsze, ważne przede wszystkim dla środowisk lokalnych, na przykład Muzeum Regionalne w Stalowej Woli, Muzeum Tatrzańskie w Zakopanem czy Muzeum Etnograficzne w Toruniu.

Informacje zamieszczane w zakładkach „muzeum/galeria bez barier” mają charakter przede wszystkim organizacyjny, są zbiorem wiadomości rekapitułujących stopień przygotowania kadry i placówki do przyjęcia widza z niepełnosprawnością. Pliki udostępniające dzieła sztuki osobom z dysfunkcjami znajdują się w innych przestrzeniach serwisów internetowych instytucji. Dominującą praktyką polskich placówek wystawienniczych jest umieszczanie rozwiązań dostępnościowych w ogólnych galeriach, prezentujących zdigitalizowane reprodukcje posiadanych zbiorów. Praktyka ta, mogąca dla niektórych widzów z niepełnosprawnościami stanowić pewną trudność w dotarciu do odpowiednich treści, przeciwdziała skutecznie gettoizacji osób z dysfunkcjami; gettoizacji, która byłaby zagrożeniem w wypadku konieczności odwiedzania wyłącznie specjalnych, poświęconych tym osobom stron i portali internetowych.

Przykładem placówki umieszczającej materiały dostępnościowe wśród innych publikowanych na stronie internetowej treści jest Muzeum Narodowe w Warszawie. Osoby z niepełnosprawnością wzroku czy słuchu, chcące poznać dzieła wizualne i audiowizualne znajdujące się w zbiorach tej instytucji, muszą otworzyć zakładkę „multimedia”. Właśnie tam znajdują pliki z audiodeskrypcją czy z napisami dla niesłyszących. Umieszczone są one wśród produkcji multimedialnych tworzonych w ramach zwykłej działalności muzeum. Cechą charakterystyczną jest przy tym fakt, że stołeczne muzeum narodowe, oprócz opisów AD wykonanych do dzieł znajdujących się w jego kolekcji i prezentowanych na wystawie stałej, udostępnia w sieci również audiodeskrypcje stworzone do dzieł pokazywanych na zakończonych już wystawach czasowych. Daje w ten sposób szansę na poznanie eksponatów widzom z niepełnosprawnością wzroku, którzy z jakichś powodów nie byli w stanie przyjść do tej placówki w czasie trwania ekspozycji (ci, którzy przyszli, otrzymywali przy wejściu audioprzewodniki z opisami wybranych artefaktów). Dzięki takiemu rozwiązaniu w sieci wciąż są dostępne wystawy poświęcone na przykład twórczości Olgi Boznańskiej, Józefa Brandta czy sztuce japońskiej²⁸.

Drugim, nieco innym przykładem muzeum udostępniającego w „chmurze” zbiory osobom z niepełnosprawnością jest Muzeum Sztuki w Łodzi. Placówka ta

27 J. Zadrozny, *Strona internetowa muzeum dostępna dla wszystkich*, „ABC – Gość Niepełnosprawny w Muzeum” 2/2013, s. 47, https://www.nimoz.pl/files/publications/17/ABC_Gosc_niepelnosprawny_lekki.pdf 10 września 2018).

28 Muzeum Narodowe w Warszawie, <https://www.mnw.art.pl/multimedia/audiodeskrypcje/> (10 września 2018).

dołączyła do instytucji wykorzystujących w ten sposób nowoczesne technologie pod koniec 2017 roku. Stało się to w ramach projektu „Awangarda bez granic”, który umożliwił sfinansowanie całego procesu przygotowania odpowiednich rozwiązań dla osób z niepełnosprawnościami i umieszczenia stosownych treści w sieci. Twórcy projektu podkreślają, że otwieranie się na potrzeby tego typu widzów jest naturalną konsekwencją idei, która od początku przyświecała organizatorom muzeum: „Muzeum Sztuki w Łodzi w 1931 roku udostępniło publiczności sztukę nowoczesną – jako pierwsze w Europie publiczne muzeum otwarte na doświadczenie sztuki awangardowej i otwarte na każdego gościa. W Roku Awangardy świętujemy tę otwartość, udostępniając rdzeń kolekcji tym, którzy wymagają szczególnych metod kontaktu ze sztuką”²⁹. Materiały dla widzów z dysfunkcjami znalazły się na ogólnej stronie poświęconej prezentacji zbiorów muzeum. W sumie przygotowano sto audiodeskrypcji oraz sześćdziesiąt tłumaczeń na polski język migowy. Rozwiązaniem stosunkowo rzadko spotykanym w polskiej praktyce udostępniania zbiorów w internecie, a wykorzystanym przez Muzeum Sztuki w Łodzi, jest opublikowanie stu uproszczonych opisów dzieł sztuki dla osób z niepełnosprawnością intelektualną i ze spektrum autyzmu. „Słownictwo zostało ograniczone do 800 podstawowych słów; wyrażenia są proste i pozbawione metafor. Osoby niepotrafiące czytać mogą zapoznać się ze specjalnie przygotowanymi piktogramami”³⁰. Jednoznaczne, graficzne oznaczenie udostępnionych eksponatów, połączone z ogólnodostępnymi objaśnieniami ikon, ma – jak się wydaje – ogromne znaczenie społeczne. Daje bowiem jasny komunikat osobom pełnosprawnym odwiedzającym stronę muzeum, że sztuka może i powinna być dostępna także dla osób z niepełnosprawnościami.

Trzecim przykładem realizowanej w „chmurze” cyfrowej praktyki pokazywania eksponatów osobom z niepełnosprawnościami są działania prowadzone przez Zachętę – Narodową Galerię Sztuki. Wykorzystując internet, udostępnia ona swoje zbiory osobom z niepełnosprawnością wzroku (poprzez opisy audiodeskryptywne) oraz słuchu (poprzez napisy dla niesłyszących i tłumaczenia na polski język migowy). Wszystkie materiały są umieszczane na stronie zwanej mediateką. Innowacją w stosunku do wcześniej opisanych przykładów jest fakt udostępnienia osobom niepełnosprawnym wzrokowo – poprzez opis audiodeskryptywny – zewnętrznego wyglądu samego gmachu oraz części wnętrza, czyli klatki schodowej prowadzącej do poszczególnych sal wystawowych³¹. Opisy, wśród których znajdują się między innymi audiodeskrypcje wejścia do budynku, portyku, holu wejściowego, szatni, poszczególnych partii schodów i kolejnych pomieszczeń, zawierają, oprócz przedstawienia wyglądu, także wskazówki lokalizacyjne, ułatwiające osobie z niepełnosprawnością wzroku zorientowanie się w przestrzeni.

29 Muzeum Sztuki, *Projekt „Awangarda bez Granic”*, <https://msl.org.pl/projekty/projekt-awangarda-bez-granic,415.html> (10 września 2018).

30 Tamże.

31 K. Kucharska-Hornung, *Audiodeskrypcja: Zachęta na zewnątrz*, Zachęta Narodowa Galeria Sztuki, <https://zacheta.art.pl/pl/mediateka-i-publikacje/audiodeskrypcja-zacheta-na-zewnatrz> (10 września 2018).

PONAD INSTYTUCJAMI

Przedstawione przykłady wykorzystywania nowoczesnych technologii w celu udostępniania sztuki osobom z niepełnosprawnościami są ściśle związane z konkretnymi instytucjami. Inny charakter mają, wspomniane wcześniej, projekty prowadzone przez organizacje pozarządowe lub jednostki samorządowe. Najwięcej różnic w stosunku do opisanych wcześniej przykładów można wskazać w przypadku „Encyklopedii sztuki w polskim języku migowym”³². Istnieje ona wyłącznie w przestrzeni cyfrowej, jest tworzona od 2016 roku. Powstała z inicjatywy Grupy Artystów Głuchych – GAG, Zachęty – Narodowej Galerii Sztuki i Fundacji Kultury bez Barrier. Celem postawionym sobie przez inicjatorów publikacji jest umożliwienie osobom g/Głuchym, posługującym się natywnie polskim językiem migowym, poznanie najważniejszych pojęć dających szansę na aktywne i satysfakcjonujące percypowanie sztuki. Jest to pierwsza w historii wykraczająca ponad poziom podstawowy propozycja unormowania w PJM aparatu pojęciowego związanego bezpośrednio ze sztuką. Uwzględnia potrzeby osób, dla których, z uwagi na dysfunkcję słuchu, język polski jest językiem drugim lub wręcz obcym. Encyklopedia składa się z dwóch części. Pierwszą stanowią umieszczone na internetowej stronie GAG-u opisy poszczególnych pojęć w języku polskim. Opisy te, w stosunku do definicji słownikowych, napisane są nieco prostszym językiem, co czyni je bardziej zrozumiałymi dla osób nieposługujących się płynnie polszczyzną. Drugą częścią są, zamieszczane na portalu YouTube, tłumaczenia poszczególnych pojęć na polski język migowy. Każdej definicji towarzyszy propozycja jednego znaku w polskim języku migowym, który powinien, zdaniem twórców encyklopedii, być używany na oznaczanie danego pojęcia. Publikacja staje się więc quasi-słownikiem PJM, uzupełniającym luki w słownictwie migowym, zidentyfikowane wspólnie przez osoby Głuche i przedstawicieli świata kultury.

Całkowicie odmienny charakter, w porównaniu z „Encyklopedią sztuki w polskim języku migowym”, ma projekt „Czytanie obrazów”, realizowany przez Fundację Kultury bez Barrier³³. Jest on zbliżony do opisanych działań podejmowanych przez poszczególne instytucje kultury, przekracza jednak granice pojedynczych placówek. „Składające się na czytanieobrazow.pl portal i aplikacja to zaproszenie do odwiedzenia w jednym miejscu wielu polskich muzeów i galerii, do poznania ich różnorodności, do pocucia i zrozumienia zebranych przez nie dzieł, do zachwycenia się i zatęsknienia za częstszymi odwiedzinami w tych placówkach”³⁴. Na portalu Czytanieobrazow.pl publikowane są, obok reprodukcji poszczególnych dzieł, audiodeskrypcje dla osób niewidomych, tłumaczenia na polski język migowy dla osób g/Głuchych, opisy w łatwym tekście dla osób z niepełnosprawnością intelektualną i ze spektrum autyzmu. Dodatkowo każde muzeum i każda galeria reprezentowana na portalu załącza charakterystykę dostępności swojego

32 „Encyklopedia sztuki w polskim języku migowym”, <http://www.gag.art.pl/encyklopedia-sztuki-w-polskim-jezyku-migowym/> (10 września 2018).

33 „Czytanie obrazów”, <http://czytanieobrazow.pl/> (10 września 2018).

34 Tamże.

budynku oraz publikuje na bieżąco informacje na temat organizowanych u siebie wydarzeń, w których mogą wziąć udział także osoby z niepełnosprawnościami. Zebranie w jednym miejscu obiektów pochodzących z różnych muzeów i galerii nie jest przy tym, jak podkreślają twórcy projektu, konkurencją dla stron WWW poszczególnych instytucji kultury. Ma jedynie ułatwić dostęp do sztuki osobom, „którym trudniej jest wędrować po wirtualnych przestrzeniach kultury”³⁵, czyli z niektórymi rodzajami niepełnosprawności, na przykład niewidomym czy tetraplegikom.

Drugi składnik projektu „Czytanie obrazów”, czyli aplikacja na urządzenia mobilne, jest rozwiązaniem zupełnie nowym na polskim rynku udostępniania kultury. Możliwa do zainstalowania na urządzeniach pracujących w środowiskach Android i iOS z jednej strony zapewnia dostęp do treści publikowanych na portalu, z drugiej – oferuje powiadomienia o wszystkich wydarzeniach spod znaku kultury dostępnej. Proponuje też, raz w tygodniu, spotkanie z wybranym dziełem spośród umieszczonych na portalu Czytanieobrazow.pl.

Ostatnim z wybranych do omówienia projektów są „Wirtualne muzea Małopolski”. Cechą wyróżniającą tę propozycję jest udostępnienie widzom z niepełnosprawnością obiektów składających się nie tylko na zbiory poszczególnych muzeów i galerii, ale też będących częścią kulturowego bogactwa architektonicznego³⁶. Dodatkowo „Wirtualne muzea Małopolski” umożliwiają pokazanie w ramach jednej przestrzeni ofert najbardziej znanych i najczęściej odwiedzanych placówek, jak też jednostek małych, przyciągających niewielką liczbę widzów, ale posiadających w zbiorach cenne eksponaty, o których powinno się pamiętać. „WMM to zarówno eksponaty w formie 3D i 2D, jak i ukazujące je w szerszym kontekście teksty oraz nagrania audio, w tym przeznaczone dla osób niewidomych i słabowidzących specjalne nagrania w technice audiodeskrypcji”³⁷. W sumie na stronie udostępniono sto eksponatów odbiorcom z niepełnosprawnością wzroku; osoby z innymi rodzajami dysfunkcji nie zostały, przynajmniej na razie, uwzględnione w projekcie.

PODSUMOWANIE

Udostępnianie sztuki w cyfrowej „chmurze” osobom z niepełnosprawnościami jest praktyką realizowaną w polskim życiu społeczno-kulturalnym od kilku lat. Działania takie podejmują muzea i galerie, inicjują je również organizacje pozarządowe i jednostki samorządowe. Urzeczywistnianie nowych sposobów upowszechniania i percypowania kultury skutkuje, po stronie odbiorców, przekonaniem o inkluzywności oferty, o możliwości skutecznego likwidowania barier utrudniających dostęp do przestrzeni i dzieł sztuki eksponowanych w świecie fizycznym. Muzeom i galeriom daje zaś szansę na poszerzanie kręgu widzów o osoby zagrożone wykluczeniem, co ma podwójną wartość. Z jednej strony rozwój

35 Tamże.

36 „Wirtualne muzea Małopolski”, <http://muzea.malopolska.pl/> (10 września 2018).

37 Tamże.

widowni ma istotne znaczenie w perspektywie wyzwań stawianych instytucjom kultury przez realia gospodarki neoliberalnej. Z drugiej strony, dzięki takiemu modelowi upowszechniania kultury, instytucje te wpisują się w krąg podmiotów wrażliwych społecznie, przeciwdziałających procesom defaworyzacji, co jest istotne z uwagi na zadania stawiane placówkom publicznym. I choć, co oczywiste, taki sposób propagowania sztuki nie rozwiązuje wszystkich problemów generowanych w świecie fizycznym na styku osoby z niepełnosprawnością – instytucje kultury, to obie strony mogą być zadowolone. Symbioza nowoczesnych technologii – internetu, aplikacji na urządzenia mobilne, świata kultury – i grup osób z niepełnosprawnością przynosi bardzo dobre efekty. Konstatacja ta nie powinna jednak przysłaniać faktu, że nie każde dzieło sztuki dostępne w cyfrowej „chmurze” jest dostępne dla osób z niepełnosprawnością i same nowoczesne technologie nie zmieniają tej sytuacji. Wszystko zależy od człowieka, od jego pomysłu na „chmurę” dostępnej sztuki.

BIBLIOGRAFIA

Bachórz, Agata, Karolina Ciechorska-Kulesza, Sławomir Czarnecki, Martyna Grabowska, Jakub Knera, Lesław Michałowski, Krzysztof Stachura, Stanisław Szultka, Cezary Obracht-Prondzyński, Piotr Zbieranek. *Punkty styczne: między kulturą a praktyką (nie)uczestnictwa*. Gdańsk: Instytut Kultury Miejskiej, 2014.

Bakhshi, Hasan, David Throsby. „New technologies in cultural institutions. Theory, evidence and policy implications”. *International Journal of Cultural Policy* 18, 2 (2018).

Dejnaka, Agnieszka. „Internet bez barier – accessibility oraz usability a potrzeby osób niepełnosprawnych”. *Niepełnosprawność – Zagadnienia, Problemy, Rozwiązania* 3, 2 (2012).

Figiel, Wojciech. *Tożsamość i status tłumaczy z dysfunkcją wzroku*, 2017 [niepublikowana praca doktorska obroniona na Wydziale Lingwistyki Stosowanej Uniwersytetu Warszawskiego].

Gorajewska, Danuta. „Osoby niepełnosprawne w społeczeństwie równych szans”. W: *Społeczeństwo równych szans. Tendencje i kierunki zmian*, red. Danuta Gorajewska. Warszawa: Stowarzyszenie Przyjaciół Integracji, 2005.

Jakubowski, Stanisław, Róża Serafin, Bogdan Szczepankowski. *Pomoce techniczne dla osób niepełnosprawnych*. Warszawa: Centrum Naukowo-Badawcze Spółdzielczości Inwalidów, 1994.

Krysiak, Monika, Szymon Głowania. „Wpływ zastosowań nowoczesnych technologii na atrakcyjność i popularność muzeów w Polsce”. W: *Biznes w kulturze – kultura w biznesie. Nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne*, red. Anna Kwiecień, Beata Reformat. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego, 2017.

Lewandowska, Kamila. „Nowe technologie a uczestnictwo w kulturze [Kultura się Liczy!]”. Narodowe Centrum Kultury. 3 lutego 2016. <https://nck.pl/szkolenia-i-rozwoj/projekty/kultura-sie-liczy-/blog/nowe-technologie-a-uczestnictwo-w-kulturze-kultura-sie-liczy->

Plichta, Piotr. „Wyniki badań nad korzystaniem z internetu przez osoby z niepełnosprawnością intelektualną – praktyczne implikacje”. W: *Cyberbullying. Zjawisko, konteksty, przeciwdziałanie*, red. Jacek Pyżalski. Łódź: Wydawnictwo Naukowe Wyższej Szkoły Pedagogicznej, 2012.

Reformat, Beata, Hanna Zientara. „Nowe technologie informacyjno-komunikacyjne w jednostkach kultury szansą na zdobywanie klientów z pokolenia Y i Z”. W: *Biznes w kulturze –*

kultura w biznesie. *Nowoczesne technologie informacyjno-komunikacyjne*, red. Beata Reformat, Anna Kwiecień. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego, 2017.

Szkudlarek, Tomasz. *Media: szkic z filozofii i pedagogiki dystansu*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls”, 1999.

Wapiennik, Ewa. „Działania Unii Europejskiej na rzecz osób z niepełnosprawnością”. W: *Społeczeństwo równych szans. Tendencje i kierunki zmian*, red. Danuta Gorajewska. Warszawa: Stowarzyszenie Przyjaciół Integracji, 2005.

Wapiennik, Ewa, Radosław Piotrowicz. *Niepełnosprawny – pełnoprawny obywatel Europy*. Warszawa: Urząd Komitetu Integracji Europejskiej, 2002.

Zadrozny, Jacek. „Strona internetowa muzeum dostępna dla wszystkich”. *ABC – Gość Niepełnosprawny w Muzeum 2* (2013).

Data wpłynięcia: 5 lipca 2018 r. Data zatwierdzenia do druku: 1 sierpnia 2018 r.

“THE CLOUD” OF ART ACCESSIBLE ONLINE

Dissemination of art online is nowadays a global practice adopted by many museums and galleries. While the reasons behind it may be diverse, one of them is to provide access to works of art and art spaces to people with disabilities. The article analyzes the legitimacy of using modern technologies in communication with people with disabilities, and presents examples of solutions implemented in Polish social and cultural reality in order to make art accessible to people with disabilities. It also identifies opportunities and threats that may arise in connection with such communication model between cultural institutions and people with disabilities.

SŁOWA KLUCZOWE: nowoczesne technologie, internet, sztuka, niepełnosprawność, dostępność

KEY WORDS: modern technologies, Internet, art, disability, accessibility