Η ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ ΩΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ

Εγχειρίδιο Μεθοδολογίας Δημιουργικής Προσβασιμότητας

Ένας πρακτικός οδηγός για έρευνα, συνδημιουργία και συμπεριληπτική πολιτιστική παραγωγή

Αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού έργου Paving Accessible Inclusive Realities (P.A.I.R.).



Πληροφορίες δημοσίευσης

Η προσβασιμότητα ως αισθητική: Εγχειρίδιο μεθοδολογίας δημιουργικής προσβασιμότητας.

Πρώτη έκδοση
© Κοινοπραξία P.A.I.R., 2026

Αυτή η έκδοση αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του Paving Accessible Inclusive Realities (P.A.I.R.), ενός έργου του Creative Europe με επικεφαλής την liminal στην Ελλάδα, το Alternative Brains Rule στην Κύπρο και το Estonian Agrenska Foundation στην Εσθονία. Αξιοποιεί τα ευρήματα και την εμπειρία που προέκυψαν από την έρευνα και τη χαρτογράφηση της προσβασιμότητας στον πολιτισμό στις συμμετέχουσες χώρες, την ανάπτυξη ικανοτήτων, τη συνδημιουργία και παραγωγή καλλιτεχνικών έργων, καθώς και τον αναστοχασμό, με στόχο την υποστήριξη της εφαρμογής της Μεθοδολογίας Δημιουργικής Προσβασιμότητας (C.A.M.).

Η παρούσα δημοσίευση διατίθεται με άδεια χρήσης Creative Commons Αναφορά Δημιουργού – Μη Εμπορική Χρήση 4.0 Διεθνής (CC BY-NC 4.0).

Μπορείτε ελεύθερα να κοινοποιείτε και να προσαρμόζετε το περιεχόμενό της για μη εμπορικούς σκοπούς, υπό την προϋπόθεση ότι:

- γίνεται αναφορά στο έργο P.A.I.R.,
- περιλαμβάνεται σύνδεσμος προς την άδεια χρήσης,
- αναφέρονται τυχόν τροποποιήσεις που έχουν γίνει στο αρχικό περιεχόμενο.

Προτεινόμενη βιβλιογραφική αναφορά:

Η προσβασιμότητα είναι η αισθητική: Εγχειρίδιο Μεθοδολογίας Δημιουργικής Προσβασιμότητας. Έργο P.A.I.R., 2026.



Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Υπουργείο Πολιτισμού και Αθλητισμού

Συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση.

Το έργο υλοποιείται με οικονομική υποστήριξη και υπό την αιγίδα του Ελληνικού Υπουργείου Πολιτισμού.

Οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται είναι μόνο των συγγραφέων και δεν αντικατοπτρίζουν απαραίτητα εκείνες της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Εκτελεστικού Οργανισμού Ευρωπαϊκής Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε ο EACEA φέρουν ευθύνη.

Συντελεστές

Επιμέλεια και συντονισμός της έκδοσης: Μαριλένα Κουκούλη και Χρίστος Παπαμιχαήλ (liminal)

Εξωτερικός συνεργάτης: Θωμάς Διάφας

Σχεδιασμός PDF: Μάρθα Γεωργίου

Ανάρτηση και επιμέλεια ψηφιακής έκδοσης: Ολυμπία Αντώνενα και Larry Ioannides

Επιμέλεια κειμένων στην ελληνική έκδοση: Ελεάνα Τερζάκη

Συνεισφορές

Το παρόν εγχειρίδιο αποτελεί καρπό συλλογικής γνώσης και εμπειρίας. Βασίζεται στις βιωματικές εμπειρίες, την τεχνογνωσία και τους προβληματισμούς των οργανισμών-εταίρων του P.A.I.R., των Συμβουλευτικών Ομάδων Εργασίας και των καλλιτεχνών που συμμετείχαν στο έργο.

Συνεργαζόμενοι δημιουργοί

Μάρθα Γεωργίου και Κωνσταντίνος Κυπριανού (Alternative Brains Rule)
Meelis Joost και Mari Tuulik (Estonian Agrenska Foundation)

Συνεισφέροντες καλλιτέχνες

Ναυσικά Χατζηχρίστου
Open P.Arts Collective (Sara Fontana, Marleen Kuusik και Heleri Luuga)
Λυκούργος Πορφύρης

Συμβουλευτικές Ομάδες Εργασίας

Εσθονία
Daniel Kotsjuba, Mare Kõrtsini και Hendra Raud
Κύπρος
Δήμητρα Νικοδήμου, Ροζ, Εύη Πετρακίδου, Μαρίνα Ιερίδη, Νίνα Πουλουζασβίλι, Μελίνα Θεοδώρου, Μάρθα Γεωργίου και Κωνσταντίνος Κυπριανού
Ελλάδα
Νίκος Βογιατζής, Εύα Γκρίτζαλη, Θωμάς Διάφας, Ανδρέας Πλεμμένος, Μαρία Θρασυβουλίδη και Γρηγόρης Σταθόπουλος

Ευχαριστίες

Ευχαριστούμε θερμά όλες και όλους όσοι συμμετείχαν στα εργαστήρια, την έρευνα, τις ομάδες εστίασης και τις συναντήσεις που πραγματοποιήθηκαν καθ' όλη τη διάρκεια του έργου P.A.I.R.

Οι εμπειρίες, οι απόψεις, οι ιδέες και οι παρατηρήσεις τους υπήρξαν πολύτιμες για τη συλλογική αυτή προσπάθεια, εμπλούτισαν τη διαδικασία και συνέβαλαν ουσιαστικά στη διαμόρφωση και ανάπτυξη της Μεθοδολογίας Δημιουργικής Προσβασιμότητας.

Δήλωση χρήσης εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης

Εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης χρησιμοποιήθηκαν επικουρικά για την υποστήριξη της σύνταξης, της επιμέλειας και της βελτίωσης του παρόντος εγχειριδίου. Το σύνολο του περιεχομένου εξετάστηκε και αναθεωρήθηκε από τη συντακτική ομάδα, η οποία φέρει την πλήρη ευθύνη για την ακρίβεια, την ερμηνεία και την τελική μορφή της έκδοσης.

Πώς να χρησιμοποιήσετε αυτό το εγχειρίδιο

Το παρόν εγχειρίδιο απευθύνεται σε καλλιτέχνες, παραγωγούς, εκπαιδευτικούς, επαγγελματίες στον τομέα της προσβασιμότητας και πολιτιστικούς οργανισμούς. Μπορείτε να το διαβάσετε από την αρχή έως το τέλος ή να ανατρέχετε σε αυτό επιλεκτικά, ανάλογα με τις ανάγκες και τις προκλήσεις κάθε έργου.

Το εγχειρίδιο οργανώνεται σε έξι μέρη:

- **Μέρος 1:** Παρουσιάζει τη φιλοσοφία και τις βασικές αρχές της Δημιουργικής Προσβασιμότητας.
- **Μέρος 2:** Παρέχει το απαραίτητο θεωρητικό υπόβαθρο και μια συνοπτική επισκόπηση των ζητημάτων πρόσβασης.
- **Μέρος 3:** Παρουσιάζει τις πέντε φάσεις της Μεθοδολογίας Δημιουργικής Προσβασιμότητας (C.A.M.).
- **Μέρος 4:** Παρουσιάζει την εφαρμογή και τη δοκιμή της μεθοδολογίας μέσα από τρία καλλιτεχνικά έργα που υλοποιήθηκαν στο πλαίσιο του P.A.I.R.
- **Μέρος 5:** Αναδεικνύει οκτώ βασικά διδάγματα που προέκυψαν από τα καλλιτεχνικά έργα και διερευνά τρόπους αξιοποίησής τους σε διαφορετικά πλαίσια.
- **Μέρος 6:** Μετατρέπει την αποκτηθείσα γνώση σε πρακτικά εργαλεία που μπορούν να επαναχρησιμοποιηθούν και να προσαρμοστούν σε διαφορετικές ανάγκες.

Το εγχειρίδιο προσφέρει πρακτική καθοδήγηση, αλλά δεν αποτελεί διαδικασία πιστοποίησης ούτε εγγυάται την καθολική προσβασιμότητα. Σας καλεί να προσαρμόσετε τα εργαλεία του στο δικό σας πλαίσιο, να συμπεριλάβετε στη διαδικασία λήψης αποφάσεων τα άτομα που επηρεάζονται από αυτές, να αναγνωρίζετε και να αμείβετε την τεχνογνωσία και τη συμβολή τους, να δοκιμάζετε τις ιδέες στην πράξη και να επικοινωνείτε με σαφήνεια τόσο τα διαθέσιμα στοιχεία πρόσβασης όσο και τους περιορισμούς τους.

Για μια σύντομη, εκτυπώσιμη και προσβάσιμη εκδοχή της μεθοδολογίας, σχεδιασμένη για καλλιτέχνες, παραγωγούς και πολιτιστικές ομάδες, μπορείτε να συμβουλευτείτε το συνοδευτικό φανζίν «Η προσβασιμότητα ως αισθητική: Ένα φανζίν για τη Δημιουργική Προσβασιμότητα». Το φανζίν συμπυκνώνει τις βασικές αρχές και τα βήματα της μεθοδολογίας σε μια σύντομη και εύχρηστη έκδοση.

Περιεχόμενα

Πληροφορίες δημοσίευσης **2**
Συντελεστές 4
Δήλωση χρήσης εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης 5
Πώς να χρησιμοποιήσετε αυτό το εγχειρίδιο 5
Περιεχόμενα 7
Σχετικά με το P.A.I.R. **11**
Πρόλογος **12**
Σκέψεις συνεργατών 13
Μέρος 1. Γιατί Δημιουργική Προσβασιμότητα; **14**
Μέρος 2. Θεωρητικό Υπόβαθρο **16**
2.1 Ο πολιτισμός ως δικαίωμα και σχέση 16
2.2 Τα μοντέλα της αναπηρίας 16
Βλάβη και αναπηρία 18
2.3. Ο Καθολικός Σχεδιασμός ως αφετηρία 19
2.4 Μια συνοπτική επισκόπηση της πρόσβασης 19
Οδηγοί προσβασιμότητας 21
2.5 Ψηφιακή Προσβασιμότητα και Ψηφιακή Ισότητα 22
2.6 Χρόνος, ρυθμός και crip time 23
2.7 Η αισθητική της πρόσβασης 24
Μέρος 3. Η Μεθοδολογία Δημιουργικής Προσβασιμότητας **26**
Με μια ματιά 26
Φάση 1 | Έρευνα πλαισίου 28
Ερωτήματα 28
Εφαρμογή 29
Δικλείδες προστασίας 29
Αποτέλεσμα 30
P.A.I.R. στην πράξη 30
Φάση 2 | Οικοδόμηση Σχέσεων 31
Ερωτήματα 31
Εφαρμογή: Δημιουργήστε μια Συμβουλευτική Ομάδα Εργασίας 32
Αποτέλεσμα 33
Φάση 3 | Συνδημιουργία και Πειραματισμός 34
Ερωτήματα 34
Εφαρμογή 35
Δημιουργήστε πρωτότυπα από νωρίς 36
Αποτέλεσμα 37
Φάση 4 | Παραγωγή και Παρουσίαση 38

Ερωτήματα 38
Εφαρμογή 39
Αποτέλεσμα 40
Φάση 5 | Αναστοχασμός και Επανάληψη 41
Ερωτήματα 41
Εφαρμογή 42
Αποτέλεσμα 43
Μέρος 4. Δημιουργική Προσβασιμότητα Στην Πράξη 44
4.1 DANCEFLOORS:DISABLED | Ελλάδα 44
Εισαγωγή 45
Ξεκινώντας από τη βιωματική εμπειρία 45
Η πρόσβαση ως καλλιτεχνική γλώσσα 46
Η ανταπόκριση του κοινού και τα ευρήματα 47
Αναστοχασμός και συμπεράσματα 48
Συντελεστές 50
4.2 Missing Frequencies | Κύπρος 51
Εισαγωγή 51
Ξεκινώντας από την εμπειρία της μερικής ακοής 52
Πολυεπίπεδη και συνδυαστική πρόσβαση 52
Η ανταπόκριση του κοινού και τα συμπεράσματα 53
Συντελεστές 55
4.3 The Passage | Εσθονία 56
Εισαγωγή 56
Ένα πέρασμα με πολλαπλές διαδρομές 57
Λειτουργία, επιλογή και ένταση 58
Η ανταπόκριση του κοινού και τα συμπεράσματα 60
Συντελεστές 61
Μέρος 5. Τι Μας Διδάσκουν Τα Έργα Και Πως Τα Αξιοποιούμε 62
1. Η πρόσβαση ως καλλιτεχνική γλώσσα 62
2. Η βιωματική εμπειρία αλλάζει την αφετηρία 62
3. Η συνεργασία προϋποθέτει ουσιαστική επιρροή 62
4. Δεν υπάρχει ένα ενιαίο κοινό ατόμων με αναπηρία 63
5. Τα πολλαπλά σημεία εισόδου ενισχύουν την αυτενέργεια 63
6. Πολυαισθητηριακό δεν σημαίνει αυτομάτως προσβάσιμο 63
7. Η δημιουργία πρωτοτύπων και η παρατήρηση αποκαλύπτουν όσα δεν φαίνονται στα σχέδια 64
8. Η πρόσβαση περιλαμβάνει και τις συνθήκες γύρω από το καλλιτεχνικό έργο 64
Μέρος 6. Εργαλειοθήκη Δημιουργικής Προσβασιότητας 66
Εργαλείο 1 | Χαρτογράφηση Ενδιαφερόμενων Μερών 67

Πώς να κατασκευάσετε έναν χάρτη 67
Διατηρήστε ορατές τις ακόλουθες διακρίσεις 68
Εργαλείο 2 | Καμβάς Προσβασιμότητας και Καλλιτεχνικής Πρόθεσης 69
Εργαστείτε σε πέντε πεδία 69
Συμπληρώστε τη δήλωση 70
Εργαλείο 3 | Χάρτης Γνώσης και Επιρροής 71
Χαρτογραφήστε τις διαθέσιμες γνώσεις και δεξιότητες 71
Ελέγξτε την κατανομή της εξουσίας 71
Εργαλείο 4 | Χάρτης Πολυαισθητηριακών Σημείων Εισόδου και Οδηγός Δοκιμών 72
1. Βασικό νόημα ή εμπειρία 72
2. Υφιστάμενο κανάλι και εμπόδιο 72
3. Προτεινόμενο σημείο εισόδου και κοινό στο οποίο απευθύνεται 72
4. Λειτουργία και καλλιτεχνική συμβολή 72
5. Ποιότητα και έλεγχος από τους επισκέπτες 73
6. Τι χρειάζεται δοκιμή 73
Εργαλείο 5 | Αναλυτική παρουσίαση της διαδρομής του κοινού 74
Ακολουθήστε τη διαδρομή του κοινού 74
1. Αναζήτηση της εκδήλωσης 75
2. Κατανόηση του περιεχομένου και πρόσβαση στις πληροφορίες 75
3. Κράτηση ή εγγραφή 75
4. Μετάβαση στον χώρο και εντοπισμός της εισόδου 75
5. Είσοδος και προσανατολισμός 76
6. Παραλαβή εξοπλισμού ή υποστήριξης 76
7. Μετακίνηση, κάθισμα, ανάπαυση ή προσαρμογή της εμπειρίας 76
8. Ενεργοποίηση και συμμετοχή 76
9. Χρήση της τουαλέτας, της καφετέριας και άλλων εγκαταστάσεων 77
10. Αντιμετώπιση έκτακτης ανάγκης 77
11. Παροχή ανατροφοδότησης, αποχώρηση και επικοινωνία μετά την εκδήλωση 77
Εργαλείο 6 | Δήλωση Προσβασιμότητας 79
Πρότυπο 79
Αρχές σύνταξης 79
Εργαλείο 7 | Ανασκόπηση Εμπειρίας 81
Βήμα 1 — Συγκεντρώστε την εμπειρία του κοινού και των συμμετεχόντων 81
Βήμα 2 — Αναστοχαστείτε ως δημιουργική και παραγωγική ομάδα 82
Βήμα 3 — Συνδυάστε τα στοιχεία 82
Βήμα 4 — Μετατρέψτε τα ευρήματα σε δράση 83
Βήμα 5 — Κλείστε τον κύκλο ανατροφοδότησης 83
Συνοπτικός έλεγχος έργου **85**
Βιβλιογραφικές Αναφορές και Ηλεκτρονικές Πηγές **86**

Βιβλία και άρθρα 86
Διεθνή κείμενα για τα δικαιώματα 86
Ηλεκτρονικές Πηγές και Περαιτέρω Εφαρμογή 86

Σχετικά με το P.A.I.R.

Το P.A.I.R. - Paving Accessible Inclusive Realities είναι ένα έργο με συγχρηματοδότηση του Creative Europe με επικεφαλής τη liminal στην Ελλάδα, σε συνεργασία με το Alternative Brains Rule στην Κύπρο και το Εσθονικό Ίδρυμα Agrenska στην Εσθονία. Το έργο επιδιώκει να επαναπροσδιορίσει την πρόσβαση και τη συμμετοχή στον πολιτισμό, τοποθετώντας την ισότητα, την ισονομία και τη συμπερίληψη στο επίκεντρο των καλλιτεχνικών διαδικασιών και αποφάσεων.

Το P.A.I.R. υποστηρίζει την αμοιβαία επωφελή συνεργασία μεταξύ πολιτιστικών οργανισμών, κοινοτήτων ατόμων με αναπηρία, καλλιτεχνών, δημιουργικών επαγγελματιών και ειδικών σε θέματα προσβασιμότητας. Στο επίκεντρο του έργου βρίσκεται η Μεθοδολογία Δημιουργικής Προσβασιμότητας (C.A.M.), ένα συμμετοχικό πλαίσιο που βοηθά τις ομάδες να ενσωματώσουν την προσβασιμότητα από τα πρώτα στάδια της δημιουργίας.

Μέσω έρευνας, χαρτογράφησης, ανάπτυξης ικανοτήτων, ομάδων συνεργασίας, ψηφιακών έργων τέχνης και συμπεριληπτικών πολυαισθητηριακών πολιτιστικών εμπειριών, το P.A.I.R. διερευνά πώς η πρόσβαση μπορεί να προωθήσει την καλλιτεχνική καινοτομία, την ανάπτυξη του κοινού και τη βιωσιμότητα.

Το έργο αναπτύχθηκε μέσα από τέσσερις αλληλένδετες δραστηριότητες:

- **Έρευνα και χαρτογράφηση:** Διερεύνηση των τοπικών συνθηκών, των σχέσεων και των συνεργασιών, καθώς και των εμποδίων και των ευκαιριών για την προσβασιμότητα στον πολιτισμό.
- **Ανάπτυξη ικανοτήτων:** Επιμόρφωση σε θέματα πολιτιστικής συμμετοχής, προσβασιμότητας, ψηφιακής προσβασιμότητας, ψηφιακής τέχνης και Δημιουργικής Προσβασιμότητας.
- **Συνδημιουργία και παραγωγή:** Συνεργασία των Συμβουλευτικών Ομάδων Εργασίας με καλλιτεχνικές ομάδες για την ανάπτυξη και παραγωγή πολυαισθητηριακών πολιτιστικών εμπειριών.
- **Αναστοχασμός και ανταλλαγή γνώσης:** Αξιολόγηση της διαδικασίας, καταγραφή των συμπερασμάτων και αξιοποίηση της εμπειρίας για τη διαμόρφωση της Μεθοδολογίας Δημιουργικής Προσβασιμότητας (C.A.M.) και του παρόντος εγχειριδίου.

Ιστότοπος έργου

Πρόλογος

Το P.A.I.R. γεννήθηκε μέσα από μια διαπίστωση που διαμορφώθηκε κατά τη διάρκεια περισσότερων από δέκα ετών εργασίας μας: οι πολιτιστικοί οργανισμοί, οι οργανώσεις ατόμων με αναπηρία, οι επαγγελματίες προσβασιμότητας και οι κοινότητες συχνά μοιράζονται την ειλικρινή επιθυμία να συνεργαστούν πιο στενά. Ωστόσο, δεν είναι πάντα εύκολο να κατανοήσουν ο ένας τη γλώσσα, τις προσδοκίες και τους διαφορετικούς τρόπους εργασίας του άλλου. Αυτές οι δυσκολίες μπορεί να οδηγήσουν σε παρεξηγήσεις και απογοητεύσεις, αποδυναμώνοντας μερικές φορές τις ίδιες τις προσπάθειες που έχουν στόχο να άρουν τα εμπόδια στην πολιτιστική συμμετοχή.

Μέσα από το P.A.I.R., είχαμε την ευκαιρία να δοκιμάσουμε και να εξελίξουμε μια μεθοδολογία που μας βοηθά να αναγνωρίζουμε ποιες φωνές απουσιάζουν, να οικοδομούμε σχέσεις με ανθρώπους των οποίων οι εμπειρίες και οι απόψεις συχνά δεν λαμβάνονται υπόψη στη λήψη καλλιτεχνικών αποφάσεων και να τους δίνουμε ουσιαστικό χώρο και ρόλο στη διαμόρφωση του τρόπου με τον οποίο οραματιζόμαστε και δημιουργούμε την τέχνη.

Η διαδρομή αυτή ενίσχυσε την πεποίθησή μας ότι κάθε φωνή και κάθε συμβολή είναι σημαντική, αν θέλουμε να μετασχηματίσουμε το πολιτιστικό οικοσύστημα και να δημιουργήσουμε έναν χώρο στον οποίο όλοι και όλες μπορούν να συμμετέχουν ισότιμα. Ελπίζουμε το εγχειρίδιο αυτό να αποτελέσει πηγή έμπνευσης και αφετηρία για άλλους ανθρώπους και οργανισμούς, ώστε να αναπτύξουν τα δικά τους δημιουργικά πλαίσια και πρακτικές, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση ενός μέλλοντος όπου η συμμετοχή δεν αποτελεί απλώς επιδίωξη, αλλά αυτονόητη και αναπόσπαστη διάσταση της πολιτιστικής δημιουργίας.

Χρίστος Παπαμιχαήλ
Ιδρυτής και Διευθυντής liminal

Σκέψεις συνεργατών

Το P.A.I.R. μάς έδωσε μια πολύτιμη ευκαιρία να συνεργαστούμε με καλλιτέχνες και άλλα μέλη της ομάδας εργασίας, συνδυάζοντας διαφορετικές οπτικές και εμπειρίες για την ανάπτυξη πρακτικών λύσεων προσβασιμότητας. Η συμβολή μας επικεντρώθηκε κυρίως στην προσβασιμότητα της πληροφορίας και της επικοινωνίας, συμπληρώνοντας τις γνώσεις και την εμπειρία των καλλιτεχνών στον τομέα της φυσικής προσβασιμότητας.

Ένα από τα σημαντικότερα συμπεράσματα της συνεργασίας ήταν η αξία του κοινού σχεδιασμού: να συμφωνούμε από κοινού τι χρειάζεται να γίνει, με ποια σειρά και πόσο χρόνο απαιτεί κάθε στάδιο. Η συμμετοχή μας στο έργο μάς βοήθησε να κατανοήσουμε καλύτερα πώς μπορεί να οργανωθεί η εργασία για την προσβασιμότητα στο πλαίσιο μιας δημιουργικής διαδικασίας, προσφέροντάς μας πολύτιμη πρακτική γνώση για μελλοντικές συνεργασίες.

Meelis Joost

Μέλος του Συμβουλίου Estonian Agrenska Foundation

Στο *Missing Frequencies* ήταν η πρώτη φορά που αναπτύξαμε ένα καλλιτεχνικό έργο στο οποίο ενσωματώθηκαν, ήδη από τις πρώτες συζητήσεις, τόσο πολλές και διαφορετικές πρακτικές δημιουργικής προσβασιμότητας. Η συνεργασία στο πλαίσιο της Ομάδας Συνεργασίας, που έφερε στο ίδιο τραπέζι καλλιτέχνες με αναπηρία, επαγγελματίες προσβασιμότητας και δημιουργικούς επαγγελματίες, μας βοήθησε να αντιμετωπίσουμε την προσβασιμότητα όχι ως ζήτημα συμμόρφωσης, αλλά ως αναπόσπαστο μέρος της ίδιας της καλλιτεχνικής πρακτικής.
Τα απτικά μαξιλάρια, η συνεχής ακουστική περιγραφή, οι δίγλωσσοι υπότιτλοι, η φιλοξενία στην κυπριακή νοηματική γλώσσα και οι διαφορετικές επιλογές καθισμάτων δεν προστέθηκαν εκ των υστέρων. Αποτέλεσαν εξαρχής μέρος των δημιουργικών μέσων που αξιοποίησε ο καλλιτέχνης.
Αυτό που θέλουμε να αναδείξουμε είναι ότι ένα έργο γίνεται πιο προσβάσιμο όταν προσφέρει περισσότερους και διαφορετικούς τρόπους κατανόησης και πρόσληψής του. Και ακριβώς αυτή η πολλαπλότητα είναι που μπορεί να το κάνει καλλιτεχνικά πλουσιότερο.

Μάρθα Γεωργίου

Διευθύντρια Επιχειρησιακής Λειτουργίας και Στρατηγικής και Συνιδρύτρια Alternative Brains Rule

Μέρος 1. Γιατί Δημιουργική Προσβασιμότητα;

Από την προσαρμογή στη συνδημιουργία.
Από τη συμμόρφωση στον πειραματισμό.
Από μεμονωμένες υπηρεσίες σε κοινή καλλιτεχνική γλώσσα.

Η προσβασιμότητα συχνά εντάσσεται σε ένα έργο σε προχωρημένο στάδιο: οι υπότιτλοι ανατίθενται μετά την ολοκλήρωση του μοντάζ, η ακουστική περιγραφή προστίθεται μετά την πρεμιέρα ή μια διαδρομή επανεξετάζεται αφού κάποιος έχει ήδη αποκλειστεί εξαιτίας ενός εμποδίου. Αυτά τα μέτρα μπορεί να είναι απαραίτητα, ωστόσο, όταν η πρόσβαση εξασφαλίζεται εκ των υστέρων, οι πιθανότητες να επηρεάσει ουσιαστικά το ίδιο το καλλιτεχνικό έργο είναι περιορισμένες.

Η Δημιουργική Προσβασιμότητα ξεκινά νωρίτερα. Θέτει το ερώτημα:

Τι συμβαίνει όταν η προσβασιμότητα αποτελεί μέρος της πρώτης συζήτησης, του πρώτου σκίτσου και της πρώτης καλλιτεχνικής απόφασης;

Το ερώτημα αυτό μεταβάλλει τόσο τη διαδικασία όσο και την τελική μορφή του έργου. Η γλώσσα, η κίνηση, ο ήχος, ο χώρος, η τεχνολογία, ο χρόνος και η συμμετοχή αποτελούν ταυτόχρονα ζητήματα προσβασιμότητας και καλλιτεχνικές επιλογές. Οι υπότιτλοι μπορούν να διαμορφώσουν τον ρυθμό και την οπτική σύνθεση. Η ακουστική περιγραφή μπορεί να μετατραπεί σε αφήγηση ή ποίηση. Η νοηματική γλώσσα μπορεί να επηρεάσει την ερμηνεία και τη χορογραφία. Οι απτικές, χωρικές ή αισθητηριακές επιλογές μπορούν να μεταβάλουν τη δραματουργία και τη σχέση με το κοινό.

Η Δημιουργική Προσβασιμότητα μετατοπίζει επίσης την αντίληψή μας για το ποιος αναγνωρίζεται ως κάτοχος και παραγωγός γνώσης. Οι καλλιτέχνες με αναπηρία, οι Κ/κωφοί και βαρήκοοι καλλιτέχνες και θεατές, καθώς και οι επαγγελματίες στον τομέα της προσβασιμότητας, δεν είναι απλώς αποδέκτες των παροχών προσβασιμότητας, ούτε ο ρόλος τους θα πρέπει να περιορίζεται στην παροχή συμβουλών για την εξασφάλισή της. Η βιωματική, καλλιτεχνική και τεχνική τους εμπειρία μπορεί να αμφισβητήσει παγιωμένες παραδοχές, να επαναδιατυπώσει τα ερωτήματα και να οδηγήσει στη δημιουργία νέων μορφών, πρακτικών και δυνατοτήτων που διαφορετικά ίσως να μην είχαν αναδυθεί.

Αυτή η αμφίδρομη αντίληψη της προσβασιμότητας αποτυπώνεται σε μια σκέψη που παρατίθεται στο Fotiadi (2025, σ. 50):

«Πιστεύω ότι πολύ συχνά επικρατεί η αντίληψη πως οι πολιτιστικοί οργανισμοί παρέχουν πρόσβαση και στη συνέχεια τα άτομα που επωφελούνται από αυτήν αποχωρούν. Αυτό που υποστηρίζω είναι μια πιο αμφίδρομη αλληλεπίδραση. Όταν, για παράδειγμα, δίνεται η δυνατότητα πρόσβασης σε τυφλά άτομα, θα πρέπει να αναγνωρίζεται ότι και εκείνα έχουν τη δική τους συμβολή να προσφέρουν, καθώς φέρνουν στο τραπέζι μια διαφορετική οπτική και εμπειρία».

Η Δημιουργική Προσβασιμότητα δημιουργεί εξ'αρχής τον χώρο για αυτή την ανταλλαγή , επιτρέποντας σε διαφορετικές οπτικές και εμπειρίες να διαμορφώσουν τόσο την καλλιτεχνική διαδικασία όσο και το ίδιο το έργο.

Στόχος δεν είναι να μετατραπεί η προσβασιμότητα σε διακοσμητικό στοιχείο. Κάθε μέτρο προσβασιμότητας οφείλει να επιτελεί αποτελεσματικά τη λειτουργία του: οι υπότιτλοι να είναι ευανάγνωστοι, η ακουστική περιγραφή να μεταδίδει τις σχετικές πληροφορίες, η διερμηνεία στη νοηματική γλώσσα να είναι γλωσσικά ορθή και η απτική αλληλεπίδραση να είναι ασφαλής και ουσιαστική. Η δημιουργική έκφραση και η χρηστικότητα εξελίσσονται από κοινού, μέσα από τη συνεργασία και τις δοκιμές.

Τελικά, η Δημιουργική Προσβασιμότητα βασίζεται σε μια απλή πεποίθηση: η προσβασιμότητα δεν αποτελεί εμπόδιο για την καλλιτεχνική πρακτική· είναι μία από τις προϋποθέσεις που καθιστούν δυνατές νέες καλλιτεχνικές δυνατότητες.

Η μετάβαση αυτή μπορεί να συνοψιστεί ως εξής:

Ανάγκες πρόσβασης / Εργαλεία προσβασιμότητας → κοινή διερεύνηση → καλλιτεχνική γλώσσα → νέα μορφή / αισθητική → ευρύτερη συμμετοχή → νέα πολιτισμικά φαντασιακά

Η Μεθοδολογία Δημιουργικής Προσβασιμότητας (C.A.M.) υποστηρίζει αυτή τη μετάβαση. Πρόκειται για ένα ευέλικτο, κυκλικό πλαίσιο και όχι για μια προκαθορισμένη συνταγή. Οι ομάδες μπορούν να ξεκινούν από διαφορετικά σημεία, να επανεξετάζουν τις αποφάσεις τους και να προσαρμόζουν τη διαδικασία ανάλογα με την καλλιτεχνική μορφή, την κοινότητα και τους διαθέσιμους πόρους.

Μέρος 2. Θεωρητικό Υπόβαθρο

2.1 Ο πολιτισμός ως δικαίωμα και σχέση

Το Άρθρο 27 της Οικουμενικής Διακήρυξης των Δικαιωμάτων του Ανθρώπου κατοχυρώνει το δικαίωμα κάθε ανθρώπου να συμμετέχει ελεύθερα στην πολιτιστική ζωή και να απολαμβάνει τις τέχνες. Το Άρθρο 30 της Σύμβασης των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα των Ατόμων με Αναπηρίες εξειδικεύει και ενισχύει αυτό το δικαίωμα για τα άτομα με αναπηρία.
Η συμμετοχή σημαίνει κάτι περισσότερο από την είσοδο σε έναν χώρο ή την πρόσβαση σε ένα ολοκληρωμένο έργο. Περιλαμβάνει τη δημιουργία, τη λήψη αποφάσεων, τη μάθηση, την έκφραση της ταυτότητας, την ανταλλαγή γνώσεων, την ανταπόκριση και την αίσθηση του ανήκειν. Κάθε απόφαση που αφορά έναν χώρο διεξαγωγής, ένα χρονοδιάγραμμα, έναν προϋπολογισμό, μια γλώσσα, μια τεχνολογία, ένα αισθητηριακό περιβάλλον ή μια καλλιτεχνική μορφή επηρεάζει το ποιοι μπορούν να συμμετάσχουν και με ποιους όρους.
Για τον πολιτιστικό τομέα, η διεύρυνση της συμμετοχής μπορεί να ενισχύσει τις σχέσεις με την κοινότητα, να συμβάλει στην ανάπτυξη του κοινού και να ενδυναμώσει τη μακροπρόθεσμη συνάφεια του πολιτιστικού έργου.
Αναστοχασμός: Ποιοι δημιουργούν και λαμβάνουν αποφάσεις στο πλαίσιο της εργασίας σας αυτήν τη στιγμή; Ποιοι παρευρίσκονται, αλλά έχουν περιορισμένη επιρροή; Ποιοι απουσιάζουν και ποια στοιχεία της υφιστάμενης διαδικασίας ενδέχεται να τους αποκλείουν;

2.2 Τα μοντέλα της αναπηρίας

Ο τρόπος με τον οποίο κατανοούμε την αναπηρία επηρεάζει άμεσα τον τρόπο με τον οποίο προσεγγίζουμε την προσβασιμότητα. Το ιατρικό και το φιλανθρωπικό μοντέλο αντιμετώπιζαν συχνά την αναπηρία ως ένα χαρακτηριστικό που εντοπίζεται στο ίδιο το άτομο. Αντίθετα, το κοινωνικό μοντέλο και οι προσεγγίσεις που βασίζονται στα ανθρώπινα δικαιώματα μετατοπίζουν την προσοχή στα εμπόδια, την ισότητα και τη συμμετοχή. Το επιβεβαιωτικό μοντέλο, από την άλλη, αναγνωρίζει την πολιτισμική και δημιουργική αξία της αναπηρικής ταυτότητας και της βιωματικής εμπειρίας.
Τα πέντε μοντέλα που παρουσιάζονται παρακάτω προσφέρουν διαφορετικούς τρόπους κατανόησης της αναπηρίας και των επιπτώσεών τους στην πολιτιστική πρακτική. Δεν είναι απαραίτητα αμοιβαία αποκλειόμενα: μπορούν να αλληλεπικαλύπτονται και να συνυπάρχουν στο πλαίσιο του ίδιου οργανισμού ή έργου. Το P.A.I.R. αντλεί κυρίως από το κοινωνικό, το δικαιωματικό και το επιβεβαιωτικό μοντέλο της αναπηρίας. Το ιατρικό

και το φιλανθρωπικό μοντέλο περιλαμβάνονται, ώστε να αναδειχθούν παραδοχές και προσεγγίσεις τις οποίες η μεθοδολογία επιδιώκει να υπερβεί.

Μοντέλο	Κύρια εστίαση	Πιθανή επίδραση στην πολιτιστική πρακτική
Ιατρικό μοντέλο	Η αναπηρία νοείται πρωτίστως ως ατομική πάθηση ή κατάσταση που απαιτεί θεραπεία ή αποκατάσταση.	Η προσβασιμότητα τείνει να περιορίζεται σε ατομικές προσαρμογές, αντί να προωθούνται αλλαγές στις πολιτιστικές δομές.
Φιλανθρωπικό μοντέλο	Οι ανάγκες των ατόμων με αναπηρία και η καλοπροαίρετη ανταπόκριση των άλλων σε αυτές.	Η πρόσβαση μπορεί να παρέχεται ως πράξη φιλανθρωπίας ή χάρης, με τα άτομα με αναπηρία να αντιμετωπίζονται ως αποδέκτες υποστήριξης και όχι ως ισότιμοι συντελεστές και υπεύθυνοι λήψης αποφάσεων.
Κοινωνικό μοντέλο	Η αναπηρία συνδέεται με την κοινωνική οργάνωση και τα εμπόδια που περιορίζουν ή αποκλείουν τη συμμετοχή των ατόμων με αναπηρία.	Η έμφαση μετατοπίζεται στην άρση των εμποδίων και στον μετασχηματισμό των χώρων, των συστημάτων και των διαδικασιών, με τα ίδια τα άτομα με αναπηρία να συμμετέχουν ενεργά στη διαμόρφωση των αλλαγών.
Δικαιωματικό μοντέλο	Η ισότητα, η αξιοπρέπεια, η αυτονομία και η ισότιμη συμμετοχή.	Η προσβασιμότητα αναγνωρίζεται ως ζήτημα δικαιωμάτων, θεσμικής ευθύνης και λογοδοσίας.
Επιβεβαιωτικό / πολιτισμικό μοντέλο	Η αναπηρία ως πηγή ταυτότητας, γνώσης, κοινότητας και δημιουργικής προοπτικής.	Η εμπειρία και η κουλτούρα της αναπηρίας μπορούν να εμπλουτίσουν και να διαμορφώσουν την καλλιτεχνική αισθητική, τις δημιουργικές μεθόδους και το νόημα των έργων.

Βλάβη και αναπηρία

Ο όρος «βλάβη» αναφέρεται εδώ σε διαφορές ή μεταβολές στη σωματική ή ψυχική λειτουργία. Η αναπηρία αφορά τους περιορισμούς στη συμμετοχή που προκύπτουν από την αλληλεπίδραση των ατόμων με περιβαλλοντικά, κοινωνικά και συμπεριφορικά εμπόδια. Η Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών για τα Δικαιώματα των Ατόμων με Αναπηρίες δίνει έμφαση σε αυτή την αλληλεπίδραση και αναφέρεται σε σωματικές, ψυχικές, νοητικές και αισθητηριακές βλάβες (Ηνωμένα Έθνη, 2006, προοίμιο, παρ. ε· Άρθρο 1).

Η Μεθοδολογία Δημιουργικής Προσβασιμότητας (C.A.M.) βασίζεται κυρίως στο κοινωνικό μοντέλο της αναπηρίας. Θέτει το ερώτημα: «Ποια εμπόδια υπάρχουν και πώς μπορούν να αρθούν ή να μετασχηματιστούν;». Με αυτόν τον τρόπο, στρέφει την προσοχή στα περιβάλλοντα, τις καλλιτεχνικές διαδικασίες και τα πολιτιστικά συστήματα, εντάσσοντας την προσβασιμότητα στον σχεδιασμό και την ανάπτυξη ενός έργου.
Η μεθοδολογία αντλεί επίσης από το δικαιωματικό μοντέλο, το οποίο αναγνωρίζει την ισότητα, την αξιοπρέπεια και τη συμμετοχή ως θεμελιώδη δικαιώματα. Η πρόσβαση στην πολιτιστική και καλλιτεχνική ζωή αποτελεί, επομένως, θεσμική ευθύνη. Αυτό προϋποθέτει τη διασφάλιση ευκαιριών για τα άτομα με αναπηρία, τόσο να δημιουργούν και να μοιράζονται το καλλιτεχνικό τους έργο όσο και να συμμετέχουν ως κοινό (Ηνωμένα Έθνη, 2006, Άρθρο 30).

Το επιβεβαιωτικό μοντέλο της αναπηρίας αναγνωρίζει τις ταυτότητες και τις εμπειρίες των ατόμων με αναπηρία ως πηγές αξίας, γνώσης και αίσθησης του ανήκειν. Στην πολιτιστική πρακτική, θέτει το ερώτημα του πώς η κουλτούρα της αναπηρίας και η βιωματική εμπειρία μπορούν να διαμορφώσουν τη γλώσσα, τη μορφή, τον ρυθμό, την οπτική και το νόημα ενός έργου. Αυτό δεν σημαίνει ότι κάθε άτομο με αναπηρία οφείλει να βιώνει θετικά την αναπηρία ή να την καθιστά αντικείμενο του καλλιτεχνικού του έργου.

Οι παραπάνω προσεγγίσεις διαμορφώνουν τρία αλληλένδετα ερωτήματα που βρίσκονται στον πυρήνα της C.A.M.:

- Ποια εμπόδια δημιουργούνται από το περιβάλλον ή τη διαδικασία;
- Τι χρειάζεται να αλλάξει, ώστε να διασφαλίζονται η ισότιμη συμμετοχή, η δυνατότητα επιλογής και ο έλεγχος;
- Πώς μπορούν η κουλτούρα της αναπηρίας και η βιωματική εμπειρία να διαμορφώσουν το ίδιο το έργο;

Τα ερωτήματα αυτά συνδέουν τις θεωρητικές βάσεις της μεθοδολογίας με την προσέγγιση της Αισθητικής της Πρόσβασης, η οποία εξετάζεται σε επόμενο κεφάλαιο του εγχειριδίου. Η πρόσβαση αναγνωρίζεται τόσο ως δικαίωμα που πρέπει να διασφαλίζεται όσο και ως δημιουργικός πόρος που μπορεί να διαμορφώσει και να εμπλουτίσει την καλλιτεχνική πρακτική.

2.3. Ο Καθολικός Σχεδιασμός ως αφετηρία

Ο Καθολικός Σχεδιασμός επιδιώκει τη δημιουργία περιβαλλόντων, υπηρεσιών και εμπειριών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από το ευρύτερο δυνατό φάσμα ανθρώπων εξαρχής. Οι αρχές του δίνουν έμφαση στην ισότιμη χρήση, την ευελιξία, την απλότητα και τη διαισθητική χρήση, την αντιληπτή πληροφόρηση, την ανοχή στο σφάλμα, τη χαμηλή σωματική προσπάθεια και την επαρκή διάσταση και τον κατάλληλο χώρο για προσέγγιση και χρήση.

Ο Καθολικός Σχεδιασμός μπορεί να συμβάλει στην άρση πολλών προβλέψιμων εμποδίων, αλλά δεν εγγυάται ότι μια λύση θα ανταποκρίνεται στις ανάγκες όλων. Οι απαιτήσεις προσβασιμότητας μπορεί να διαφέρουν ή ακόμη και να συγκρούονται μεταξύ τους. Για τον λόγο αυτό, εξακολουθούν να είναι απαραίτητες πρακτικές όπως οι εξατομικευμένες προσαρμογές, οι εξειδικευμένες υπηρεσίες και ο διάλογος με τα άτομα που αφορά ο σχεδιασμός. Το «καθολικό» νοείται ως διαρκής επιδίωξη και όχι ως ισχυρισμός ότι έχει επιτευχθεί μια λύση κατάλληλη για όλους.

Εξερευνήστε τις επτά αρχές του Καθολικού Σχεδιασμού

2.4 Μια συνοπτική επισκόπηση της πρόσβασης

Οι απαιτήσεις προσβασιμότητας μπορεί να παρουσιάζουν κοινά σημεία, αλλά διαφέρουν από άτομο σε άτομο. Ο παρακάτω πίνακας αποτελεί σημείο εκκίνησης και όχι συνταγή. Ρωτήστε τους ανθρώπους τι χρειάζονται, συνεργαστείτε με τους κατάλληλους επαγγελματίες και δοκιμάστε τις λύσεις με τα άτομα στα οποία απευθύνονται.

Πριν από την έναρξη του σχεδιασμού, οι δημιουργικές ομάδες χρειάζεται να **αποκτήσουν σαφή εικόνα του εύρους των διαθέσιμων υπηρεσιών, προσεγγίσεων και εργαλείων προσβασιμότητας**, καθώς και του τρόπου ορθής χρήσης και των περιορισμών τους. Όταν απαιτούνται εξειδικευμένες γνώσεις ή εμπειρογνωμοσύνη, οι ομάδες θα πρέπει να συνεργάζονται με εξειδικευμένους επαγγελματίες προσβασιμότητας και με άτομα με αναπηρία που διαθέτουν σχετική βιωματική εμπειρία.

Στόχος δεν είναι να προσφέρουμε κάθε δυνατή υπηρεσία σε κάθε έργο. Είναι να κατανοήσουμε τους ανθρώπους και το πλαίσιο, να προσδιορίσουμε τις προτεραιότητες, να σχεδιάσουμε με υπευθυνότητα και να επικοινωνούμε με σαφήνεια και ειλικρίνεια σχετικά με τα διαθέσιμα εργαλεία και τους πόρους. Η προσβασιμότητα πρέπει να προσεγγίζεται ως **μια συνεχής διαδικασία διαβούλευσης, συνεργασίας, δοκιμών και βελτίωσης** και όχι ως ένας απλός κατάλογος υπηρεσιών.

Πεδίο	Υπηρεσίες, προσεγγίσεις και εργαλεία	Ερωτήματα
Φυσική και χωρική προσβασιμότητα	Διαδρομές χωρίς σκαλοπάτια· ανελκυστήρες· ανεμπόδιστη κυκλοφορία· ποικιλία επιλογών καθισμάτων· προσβάσιμες τουαλέτες· χώροι ανάπαυσης· πρόσβαση στα παρασκήνια· διαδικασίες εκκένωσης	Μπορούν οι καλλιτέχνες, οι εργαζόμενοι και το κοινό να διανύσουν ολόκληρη τη διαδρομή με ασφάλεια και δυνατότητα επιλογής; Έχουν ελεγχθεί επιτόπου οι διαδρομές και οι εγκαταστάσεις;
Γλωσσική και επικοινωνιακή προσβασιμότητα	Νοηματικές γλώσσες που χρησιμοποιούνται στην εκάστοτε κοινότητα· υπότιτλοι· απομαγνητοφωνήσεις· πολύγλωσσο ενημερωτικό υλικό· υποστήριξη επικοινωνίας	Συμμετέχουν οι διερμηνείς και οι επαγγελματίες υποτιτλισμού από τα πρώτα στάδια της διαδικασίας; Είναι ευδιάκριτοι και τοποθετημένοι στα κατάλληλα σημεία; Έχουν στη διάθεσή τους τα απαραίτητα κείμενα και χρονοδιαγράμματα;
Οπτική πληροφόρηση	Ακουστική περιγραφή· απτικές περιηγήσεις· απτικά μοντέλα· Braille· έντυπο υλικό με μεγάλους χαρακτήρες· προσβάσιμο ψηφιακό κείμενο· ηχητικές εκδόσεις	Ποιες οπτικές πληροφορίες είναι απαραίτητες και ποια μορφή απόδοσής τους τις μεταδίδει αποτελεσματικότερα;
Γνωστική και πληροφοριακή προσβασιμότητα	Απλή γλώσσα· απλή και σαφής διατύπωση· προβλέψιμη δομή· εκ των προτέρων ενημέρωση· οπτικά χρονοδιαγράμματα· εικονογράμματα	Είναι εύκολο να εντοπιστούν και να κατανοηθούν οι απαραίτητες πληροφορίες; Έχουν οι άνθρωποι αρκετό χρόνο και περισσότερους από έναν τρόπους να επεξεργαστούν τις οδηγίες;
Αισθητηριακή προσβασιμότητα	Εκ των προτέρων ενημέρωση· ήσυχος χώρος· ευέλικτη διάταξη καθισμάτων· συνθήκες χαμηλής αισθητηριακής διέγερσης· εκδηλώσεις μειωμένης αισθητηριακής έντασης· διαλείμματα· ρυθμιζόμενη ένταση ήχου· δυνατότητα μετακίνησης, αποχώρησης και επιστροφής	Μπορούν οι άνθρωποι να ενημερωθούν εκ των προτέρων για το αισθητηριακό περιβάλλον και να επιλέξουν το επίπεδο, τη διάρκεια και τον τρόπο συμμετοχής τους;

Πεδίο	Υπηρεσίες, προσεγγίσεις και εργαλεία	Ερωτήματα
Ψηφιακή προσβασιμότητα	Πλοήγηση με πληκτρολόγιο και συμβατότητα με αναγνώστες οθόνης· εναλλακτικό κείμενο· υπότιτλοι και απομαγνητοφωνήσεις· σαφείς επικεφαλίδες· επαρκής χρωματική αντίθεση· προσβάσιμα έγγραφα	Μπορούν οι άνθρωποι να αντιληφθούν, να χειριστούν και να κατανοήσουν την ψηφιακή εμπειρία χρησιμοποιώντας διαφορετικές συσκευές και υποστηρικτικές τεχνολογίες;
Κοινωνική και οικονομική προσβασιμότητα	Φιλόξενο προσωπικό· σαφείς διαδικασίες· οικονομικά προσιτή συμμετοχή· αμειβόμενη εμπειρογνωμοσύνη· εξατομικευμένη βοήθεια ή προσωπική υποστήριξη· φύλαξη παιδιών· υποστήριξη μετακινήσεων	Μήπως το κόστος, η έλλειψη εμπιστοσύνης, οι διακρίσεις ή η οργανωσιακή κουλτούρα δημιουργούν εμπόδια, ακόμη και όταν υπάρχει τεχνική πρόσβαση;

Περαιτέρω ανάγνωση → **Εργαλειοθήκη Πρόσβασης για Εργαζόμενους στην Τέχνη (Access Toolkit)**

Οδηγοί προσβασιμότητας

Ένας οδηγός προσβασιμότητας (*access rider*) επιτρέπει σε έναν καλλιτέχνη, εργαζόμενο ή συμμετέχοντα να περιγράψει τις συνθήκες και την υποστήριξη που χρειάζεται, ώστε να μπορεί να συμμετέχει με ασφάλεια και ισότιμους όρους. Μπορεί να καλύπτει ζητήματα φυσικής και ψηφιακής προσβασιμότητας, επικοινωνίας, μετακινήσεων, ωραρίου εργασίας, διαλειμμάτων, λήψης φαρμακευτικής αγωγής, αισθητηριακών αναγκών, προσωπικής υποστήριξης, διερμηνείας, καθώς και διευθετήσεις έκτακτων περιστατικών.

Οι οδηγοί προσβασιμότητας μειώνουν το βάρος που επωμίζονται τα άτομα με αναπηρία, τα Κωφά άτομα, τα νευροδιαφορετικά άτομα και τα άτομα με χρόνιες παθήσεις, όταν χρειάζεται να εξηγούν ή να διεκδικούν επανειλημμένα την κάλυψη των αναγκών τους. Παράλληλα, διευκολύνουν τη σαφή επικοινωνία και την αμοιβαία κατανόηση μεταξύ όλων των εμπλεκομένων.

Ζητήστε τους οδηγούς προσβασιμότητας εγκαίρως, προβλέψτε στον προϋπολογισμό τους απαραίτητους πόρους για την κάλυψη των αναγκών που περιγράφονται και επανεξετάστε τους όταν αλλάζουν οι συνθήκες. Αντιμετωπίστε τους ως εμπιστευτικά

εργαλεία σχεδιασμού με επίκεντρο το άτομο και όχι ως αιτήματα για τα οποία οι άνθρωποι οφείλουν να απολογούνται ή να δικαιολογούνται επανειλημμένα.

Πρακτική καθοδήγηση → **Οδηγοί προσβασιμότητας — Disability Arts Online**

Οδηγός προσβασιμότητας και Δήλωση προσβασιμότητας. Ο οδηγός προσβασιμότητας συντάσσεται από έναν καλλιτέχνη για τον εαυτό του. Η Δήλωση προσβασιμότητας (βλ. Εργαλείο 6) συντάσσεται από τον οργανισμό για το κοινό. Πρόκειται για διαφορετικά έγγραφα με διαφορετικούς σκοπούς και δεν πρέπει να συγχέονται.

2.5 Ψηφιακή Προσβασιμότητα και Ψηφιακή Ισότητα

Η ψηφιακή συμμετοχή αποτελεί πλέον αναπόσπαστο μέρος της πολιτιστικής ζωής. Ιστότοποι, διαδικτυακές εκδηλώσεις, ψηφιακά καλλιτεχνικά έργα, συστήματα κρατήσεων και εκπαιδευτικό υλικό επηρεάζουν το ποιοι μπορούν να έχουν πρόσβαση στον πολιτισμό και να συμβάλλουν ενεργά σε αυτόν.

Ψηφιακή προσβασιμότητα είναι ο σχεδιασμός ψηφιακών περιβαλλόντων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από άτομα με διαφορετικά σώματα, αισθήσεις, τεχνολογίες και τρόπους αλληλεπίδρασης. Οι Οδηγίες Προσβασιμότητας Περιεχομένου Ιστού (WCAG 2.2) παρέχουν ένα διεθνώς αναγνωρισμένο πλαίσιο, το οποίο βασίζεται σε τέσσερις αρχές: το ψηφιακό περιεχόμενο πρέπει να είναι Αντιληπτό, Λειτουργικό, Κατανοητό και Ανθεκτικό.

Ψηφιακή ισότητα είναι η συνθήκη κατά την οποία όλοι οι άνθρωποι, ανεξάρτητα από την αναπηρία, το φύλο, τη φυλή, την κοινωνικοοικονομική τους θέση ή άλλες αλληλεπικαλυπτόμενες συνθήκες, έχουν ουσιαστικές ευκαιρίες να συμμετέχουν σε ψηφιακά περιβάλλοντα και να επωφελούνται από αυτά. Δεν αφορά μόνο την πρόσβαση σε συσκευές, τη συνδεσιμότητα ή τις ψηφιακές δεξιότητες, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο τα κοινωνικά και ψηφιακά περιβάλλοντα διαμορφώνονται, συντηρούνται και βιώνονται συλλογικά. Επομένως, η ψηφιακή ισότητα προϋποθέτει την αντιμετώπιση των δομικών ανισοτήτων και τη δημιουργία ψηφιακών συνθηκών που λαμβάνουν υπόψη διαφορετικές βιωματικές εμπειρίες, ενισχύουν τη συμμετοχή και την αυτενέργεια και δίνουν σε όλους τους ανθρώπους τη δυνατότητα να αναπτύξουν τις δυνατότητές τους.

Η τεχνική συμμόρφωση με τις προδιαγραφές προσβασιμότητας, από μόνη της, δεν διασφαλίζει την ουσιαστική ψηφιακή συμμετοχή. Οι άνθρωποι χρειάζονται επίσης κατάλληλες συσκευές, συνδεσιμότητα, ψηφιακές δεξιότητες, υποστηρικτικές τεχνολογίες και αυτοπεποίθηση. Ακολουθήστε τις Οδηγίες Προσβασιμότητας Περιεχομένου Ιστού (WCAG), όπου αυτές εφαρμόζονται, αλλά φροντίστε παράλληλα να δοκιμάζετε την

εκτέλεση πραγματικών εργασιών με τη συμμετοχή χρηστών και να εξασφαλίζετε εναλλακτικούς τρόπους πρόσβασης σε βασικές πληροφορίες και συμμετοχής.

Περαιτέρω ανάγνωση

→ **Web Content Accessibility Guidelines (WCAG 2.2)**

→ INCLUDE+ Αρχές — Πανεπιστήμιο του Λιντς

2.6 Χρόνος, ρυθμός και crip time

Ο χρόνος αποτελεί επίσης προϋπόθεση προσβασιμότητας, ωστόσο είναι ίσως η διάσταση για την οποία γίνεται ο λιγότερος σχεδιασμός. Οι ώρες έναρξης, η διάρκεια των εκδηλώσεων, οι προθεσμίες, οι ουρές, ο ρυθμός μιας παράστασης, ο χρόνος συμπλήρωσης μιας φόρμας, η έγκαιρη ενημέρωση για μια εκδήλωση και η διάρκεια ενός κύκλου χρηματοδότησης καθορίζουν ποιοι μπορούν να συμμετάσχουν.

Μια καλλιτεχνική δράση μπορεί να διαθέτει πρόσβαση χωρίς σκαλοπάτια, υποτιτλισμό, ακουστική περιγραφή και προσιτό κόστος, και παρ' όλα αυτά να αποκλείει όποιον δεν μπορεί να φτάσει στις επτά, να παραμείνει όρθιος για ενενήντα λεπτά ή να ανταποκριθεί μέσα σε μία εβδομάδα.

Στις σπουδές αναπηρίας, αυτή η διαφορετική οργάνωση του χρόνου περιγράφεται με τον όρο crip time. Η Alison Kafer υποστηρίζει ότι το queer time και το crip time ήταν εξαρχής αλληλένδετες έννοιες και ότι «αυτές οι μετατοπίσεις στον συγχρονισμό και τον ρυθμό μπορούν, αναγκαστικά αλλά και εκ προθέσεως, να οδηγήσουν σε αποκλίσεις από τον "ευθύγραμμο" χρόνο» — τον χρόνο που οργανώνεται ως σταθερή γραμμή από το παρελθόν στο παρόν και στο μέλλον, αλλά και ως γραμμική εξέλιξη από την εξαρτημένη παιδική ηλικία στην ανεξάρτητη ενηλικίωση (2013, σ. 34). Το crip time δεν έχει απλώς πιο αργό ρυθμό. Είναι μια αντίληψη του χρόνου που δεν προϋποθέτει ένα «μέσο» σώμα ή έναν ενιαίο ρυθμό.

Για ένα πολιτιστικό έργο, αυτό έχει πρακτική και όχι μεταφορική σημασία. Ο χρόνος διαμορφώνει το πρόγραμμα εξίσου καθοριστικά με το ίδιο το καλλιτεχνικό έργο: πόσο διαρκεί μια παράσταση και αν προβλέπεται διάλειμμα· αν επιτρέπεται η είσοδος σε όσους προσέρχονται καθυστερημένα· αν καταγράφεται ένα εργαστήριο· αν μια προθεσμία ορίζεται ως συγκεκριμένη ημερομηνία ή αφήνει περιθώριο συνεννόησης· αν ένα πρόγραμμα καλλιτεχνικής φιλοξενίας προϋποθέτει εβδομάδες αδιάλειπτης συμμετοχής. Ο χρόνος διαμορφώνει επίσης τον ρυθμό εργασίας του έργου. Ο ρυθμός της συνεργασίας, η συχνότητα και η διάρκεια των συναντήσεων, καθώς και ο χρόνος που διατίθεται για την προετοιμασία και την ανταπόκριση, επηρεάζουν το ποιοι μπορούν να συνεισφέρουν και με ποιον τρόπο.

Δύο επισημάνσεις είναι σημαντικές. Πρώτον, ο ευέλικτος χρόνος δεν ταυτίζεται με τον ασαφή χρόνο. Ένα έργο που απλώς δηλώνει «όποτε μπορείς» μεταθέτει την ευθύνη στο άτομο, χωρίς να του παρέχει συγκεκριμένες πληροφορίες για να οργανωθεί. Δεύτερον, το crip time δεν αποτελεί παραχώρηση προς λίγους συμμετέχοντες. Περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο ο χρόνος βιώνεται και οργανώνεται ήδη για διαφορετικά σώματα και τρόπους ζωής. Γι' αυτό πρέπει να αποτελεί μέρος του σχεδιασμού του έργου και όχι να αντιμετωπίζεται ως εξαίρεση για ένα συγκεκριμένο άτομο. Όταν μια προθεσμία είναι πράγματι αμετακίνητη, ενημερώστε εγκαίρως και με σαφήνεια, διευκρινίζοντας παράλληλα ποια υποστήριξη παρέχεται για την τήρησή της.

2.7 Η αισθητική της πρόσβασης

Η Αισθητική της Πρόσβασης αποτελεί έναν τρόπο προσέγγισης της προσβασιμότητας όχι ως μιας υπηρεσίας που προστίθεται μετά την ολοκλήρωση ενός έργου, αλλά ως μιας δημιουργικής δύναμης που ενσωματώνεται στο ίδιο το έργο. Ο όρος συνδέεται στενά με την Graeae Theatre Company, η οποία τοποθετεί τη λειτουργική πρόσβαση, όπως ο υποτιτλισμός, η νοηματική γλώσσα και η ακουστική περιγραφή, στο επίκεντρο της παράστασης. Με αυτόν τον τρόπο, μετατοπίζεται το βασικό ερώτημα. Αντί να αναρωτιόμαστε πώς μπορεί ένα ήδη υπάρχον έργο να γίνει προσβάσιμο σε περισσότερους ανθρώπους, εξετάζουμε πώς η ίδια η προσβασιμότητα διαμορφώνει τη μορφή και το περιεχόμενό του: τον χρονισμό, τη γλώσσα, τη χρήση του χώρου και τους τρόπους με τους οποίους μεταδίδεται το νόημα.

Άλλοι καλλιτέχνες και οργανισμοί αναπτύσσουν συναφείς προσεγγίσεις. Στη Φινλανδία, το έργο TIKSI του DuvTeatern αντιμετωπίζει τη Δημιουργική Προσβασιμότητα ως καλλιτεχνική στρατηγική που διαμορφώνει τόσο την παράσταση όσο και τη διαδικασία παραγωγής της, συνδυάζοντας τη νοηματική γλώσσα, τη δημιουργική ακουστική περιγραφή, την εύκολη και κατανοητή γλώσσα και τις προσβάσιμες μορφές συνεργασίας. Το Un-Label εφαρμόζει την Αισθητική της Πρόσβασης στον χορό, το θέατρο, τις εγκαταστάσεις, καθώς και σε συμμετοχικές μορφές τέχνης. Τα παραδείγματα αυτά μοιράζονται μια κοινή δέσμευση: να ενσωματώνουν την προσβασιμότητα τόσο στις καλλιτεχνικές επιλογές όσο και στις μεθόδους εργασίας.

Η Caro Verbeek επισημαίνει ότι οι τυφλοί και οι άνθρωποι με μειωμένη όραση μπορούν να βοηθήσουν τους βλέποντες επισκέπτες να αναγνωρίσουν ότι «η τέχνη δεν αντιπροσωπεύει απλώς οπτικά γεγονότα, αλλά ένα αμάλγαμα εντυπώσεων». Η όσφρηση, ο ήχος, η αφή, η κίνηση και οι εικόνες μπορούν να συνυπάρξουν σε μια κοινή εμπειρία, «αντί να χωριστούν μέσω ξεχωριστών περιηγήσεων» (Fotiadi, επιμ., 2025, σ. 46).

Η προσέγγιση αυτή αντλεί από την τέχνη αναπήρων (Disability Arts) και την αισθητική της αναπηρίας, οι οποίες αντιμετωπίζουν την αναπηρία, την κουλτούρα των Κωφών και

τη νευροαπόκλιση ως πηγές καλλιτεχνικής γνώσης και δημιουργίας, και όχι ως προβλήματα προς επίλυση ή απλώς ως θέματα προς αναπαράσταση. Οι διαφορετικοί τρόποι αντίληψης, κίνησης και επικοινωνίας αμφισβητούν τις καθιερωμένες αντιλήψεις για την ομορφιά, τη δεξιοτεχνία, την καλλιτεχνική δημιουργία και το ιδανικό σώμα.

Η πρόσβαση, με αυτή την έννοια, δεν αποτελεί όριο για τη δημιουργικότητα. Είναι ένα από τα υλικά της.

Μέρος 3. Η Μεθοδολογία Δημιουργικής Προσβασιμότητας

Με μια ματιά

Η Μεθοδολογία Δημιουργικής Προσβασιμότητας (C.A.M.) είναι ένα πλαίσιο που συνδυάζει την καλλιτεχνική έρευνα, την προσβασιμότητα, τη συνεργασία και τον αναστοχασμό σε μια ενιαία δημιουργική διαδικασία. Αντιμετωπίζει την προσβασιμότητα ως γενεσιουργό δύναμη, η οποία διαμορφώνει τον τρόπο με τον οποίο οι ιδέες συλλαμβάνονται, διερευνώνται, υλοποιούνται και βιώνονται.

Οι πέντε φάσεις της μεθοδολογίας είναι αλληλένδετες και ακολουθούν μια κυκλική πορεία. Ένα πρωτότυπο μπορεί να αναδείξει την ανάγκη για μια σχέση που δεν έχει ακόμη αναπτυχθεί· η ανατροφοδότηση του κοινού μπορεί να καταστήσει αναγκαία την περαιτέρω διερεύνηση του πλαισίου· ένας περιορισμός στην παραγωγή μπορεί να οδηγήσει την ομάδα ξανά στον πειραματισμό.

Φάση	Βασική κατεύθυνση	Κεντρικό ερώτημα
1. Έρευνα πλαισίου	Κατανοήστε το περιβάλλον πριν από τον σχεδιασμό	Ποιο πλαίσιο και ποιων ανθρώπων οι γνώσεις πρέπει να διαμορφώσουν το έργο;
2. Οικοδόμηση σχέσεων	Δημιουργήστε μαζί με τους ανθρώπους, όχι για λογαριασμό τους	Ποιοι έχουν επιρροή, εξουσία και ευθύνη;
3. Συνδημιουργία και πειραματισμός	Αφήστε την πρόσβαση να διαμορφώσει το έργο	Ποιες δυνατότητες πρόσβασης αξίζει να διερευνηθούν;
4. Παραγωγή και παρουσίαση	Σχεδιάστε ολόκληρη την εμπειρία	Τι πρέπει να λειτουργεί σωστά σε όλα τα στάδια της δημιουργίας και της

Φάση	Βασική κατεύθυνση	Κεντρικό ερώτημα
		παρουσίασης του έργου, καθώς και σε ολόκληρη τη διαδρομή του κοινού;
5. Αναστοχασμός και επανάληψη	Αξιολογήστε και συνεχίστε να εξελίσσεστε	Τι θα διατηρηθεί, τι θα τροποποιηθεί ή θα δοκιμαστεί ξανά και τι θα κοινοποιηθεί;

Φάση 1 | Έρευνα πλαισίου

Σκοπός: Να κατανοήσουμε τους ανθρώπους, τον τόπο, τα εμπόδια, τους πόρους και τις σχέσεις γύρω από το έργο, πριν καθορίσουμε την καλλιτεχνική ή παραγωγική μας ανταπόκριση.

Κάθε έργο ξεκινά με την ακρόαση. Πριν από την ανάπτυξη καλλιτεχνικών ιδεών, οι δημιουργικές ομάδες αφιερώνουν χρόνο στην κατανόηση των ανθρώπων, του τόπου και του ευρύτερου πλαισίου μέσα στο οποίο θα υλοποιηθεί το έργο. Αυτό περιλαμβάνει τη διερεύνηση των υφιστάμενων σχέσεων, των εμποδίων, των ευκαιριών και της τοπικής γνώσης, με την επίγνωση ότι κάθε κοινότητα έχει τη δική της σύνθεση, εμπειρία και δυναμική.

Στόχος δεν είναι απλώς να εντοπιστούν οι ανάγκες πρόσβασης, αλλά να δημιουργηθεί μια τεκμηριωμένη βάση που θα καθοδηγήσει τις δημιουργικές αποφάσεις.

Ερωτήματα

Ποιοι συμμετέχουν ήδη και ποιοι απουσιάζουν;

Προσδιορίστε ποιοι συμμετέχουν αυτήν τη στιγμή στο έργο ή στον οργανισμό σας και εξετάστε ποιες φωνές, εμπειρίες και απόψεις δεν εκπροσωπούνται. Αυτό αποτελεί το πρώτο βήμα για τη διεύρυνση της συμμετοχής από τα αρχικά στάδια.

Ποιες σωματικές, αισθητηριακές, ψηφιακές, επικοινωνιακές, οικονομικές ή κοινωνικές συνθήκες επηρεάζουν τη συμμετοχή;

Διερευνήστε τους φυσικούς, αισθητηριακούς, ψηφιακούς, επικοινωνιακούς, οικονομικούς και κοινωνικούς παράγοντες που μπορούν είτε να διευκολύνουν είτε να περιορίζουν τη συμμετοχή. Παράλληλα, αναγνωρίστε τα υφιστάμενα δυνατά σημεία και τους διαθέσιμους πόρους που μπορούν να υποστηρίξουν την προσβασιμότητα.

Σε ποια τοπική γνώση, πρακτικές με πρωτοβουλία ατόμων με αναπηρία και υφιστάμενους πόρους μπορεί να βασιστεί το έργο;

Εξετάστε ποιοι μπορούν να συνεισφέρουν πολύτιμη γνώση μέσα από τη βιωματική εμπειρία, την καλλιτεχνική πρακτική ή την επαγγελματική εξειδίκευσή τους. Η έγκαιρη συμμετοχή τους μπορεί να θέσει τις βάσεις για ισχυρότερες συνεργασίες και ουσιαστικότερα αποτελέσματα.

Εφαρμογή

Χαρτογραφήστε το οικοσύστημα. Τοποθετήστε το έργο στο επίκεντρο και προσθέστε τους καλλιτέχνες, το κοινό, τις ομάδες με πρωτοβουλία ατόμων με αναπηρία, τους οργανισμούς που δραστηριοποιούνται στον τομέα της αναπηρίας, τους επαγγελματίες προσβασιμότητας, τα άτυπα δίκτυα, τα ιδρύματα, τους χρηματοδότες και τους τεχνικούς συνεργάτες. Αποτυπώστε τις σχέσεις που υπάρχουν ήδη και όχι εκείνες που φιλοδοξείτε να αναπτύξετε. Σημειώστε τους αδύναμους κρίκους, τις ομάδες που απουσιάζουν και τα σημεία στα οποία συγκεντρώνεται η εξουσία λήψης αποφάσεων.

Πραγματοποιήστε συζητήσεις με την κοινότητα. Προσκαλέστε ανθρώπους των οποίων οι εμπειρίες μπορούν να εμπλουτίσουν ή να αμφισβητήσουν την αρχική χαρτογράφηση και να συμβάλουν στη διαμόρφωση του έργου. Εξηγήστε τον σκοπό της διαδικασίας, ποιες πτυχές του έργου μπορούν να επηρεάσουν, πώς θα αξιοποιηθούν οι συνεισφορές τους, καθώς και ποια αμοιβή και υποστήριξη για την κάλυψη των αναγκών πρόσβασης προβλέπονται.

Μετατρέψτε την ακρόαση σε αποφάσεις. Καταγράψτε τα βασικά ζητήματα και συμπεράσματα, αποφεύγοντας τη συλλογή περιττών προσωπικών δεδομένων. Εξετάστε τι χρειάζεται να αλλάξει ως προς την αρχική ιδέα, την ομάδα, τον χώρο, το χρονοδιάγραμμα, τον προϋπολογισμό, την επικοινωνία ή το σχέδιο προσβασιμότητας.

Κλείστε τον κύκλο της ανατροφοδότησης. Ενημερώστε τους συμμετέχοντες για το τι άλλαξε, τι παρέμεινε ως είχε και για ποιους λόγους. Επικαιροποιήστε τη χαρτογράφηση και προσδιορίστε ποιοι χρειάζεται να συνεχίσουν να συμμετέχουν στα επόμενα στάδια.

Δικλείδες προστασίας

- Αμείψτε τον χρόνο, την προετοιμασία και την εξειδικευμένη γνώση , συμπεριλαμβανομένων των δαπανών που σχετίζονται με την κάλυψη αναγκών πρόσβασης.
- Ρωτήστε εγκαίρως για τις ανάγκες πρόσβασης των συμμετεχόντων στις συναντήσεις και προσφέρετε διαφορετικούς τρόπους συνεισφοράς.
- Εξασφαλίστε ενήμερη συγκατάθεση για την καταγραφή, την αναφορά ονομάτων και τη χρήση προσωπικών βιωμάτων.
- Μην αντιμετωπίζετε ένα άτομο ως εκπρόσωπο μιας ολόκληρης κοινότητας ατόμων με αναπηρία.
- Αποφύγετε τη μονομερή άντληση γνώσης μέσω της διαβούλευσης. Καλλιεργήστε και διατηρήστε ουσιαστικές σχέσεις με τους συμμετέχοντες και μετά τη συλλογή των πληροφοριών.

Αποτέλεσμα

Μια σύντομη περίληψη που παρουσιάζει το καλλιτεχνικό ερώτημα και καταγράφει τις κοινότητες που εμπλέκονται, τους υφιστάμενους πόρους, τα εμπόδια στη συμμετοχή, τα κενά γνώσης, τους πιθανούς συνεργάτες και τα ζητήματα που παραμένουν ανοιχτά προς διερεύνηση.

Χρησιμοποιήστε το Μέρος 6: Εργαλείο 1- Χαρτογράφηση Ενδιαφερόμενων Μερών και Εργαλείο 2 — Καμβάς Πρόσβασης και Καλλιτεχνικής Πρόθεσης.

P.A.I.R. στην πράξη

Η αρχική έρευνα του P.A.I.R. συνδύασε τρεις έρευνες με ερωτηματολόγια, δομημένες συνεντεύξεις, ομάδες εστίασης, έρευνα καλών πρακτικών και στρογγυλές τράπεζες συνδιαμόρφωσης στην Ελλάδα, την Κύπρο και την Εσθονία. Τα ερωτηματολόγια συγκέντρωσαν συνολικά 125 απαντήσεις από άτομα με αναπηρία και Κωφά άτομα, καλλιτέχνες και επαγγελματίες του δημιουργικού τομέα, καθώς και πολιτιστικούς οργανισμούς. Πραγματοποιήθηκαν επίσης 13 συνεντεύξεις, ενώ στις τέσσερις ομάδες εστίασης συμμετείχαν 41 άτομα. Στις τρεις στρογγυλές τράπεζες συνδιαμόρφωσης συμμετείχαν 23 άτομα.

Η αξία αυτής της διαδικασίας δεν περιορίστηκε στους αριθμούς. Τα ευρήματα συνδέθηκαν με την εκπαίδευση, την ανάπτυξη τοπικών σχέσεων και τον προσδιορισμό των ζητημάτων που έπρεπε να διερευνηθούν περαιτέρω κατά την καλλιτεχνική φάση του έργου.

Φάση 2 | Οικοδόμηση Σχέσεων

Σκοπός: Η οικοδόμηση σχέσεων μέσα από τις οποίες τα άτομα με αναπηρία, οι καλλιτέχνες, οι επαγγελματίες προσβασιμότητας και οι πολιτιστικές ομάδες μπορούν να συμβάλλουν ουσιαστικά στη διαμόρφωση του έργου καθ' όλη τη διάρκειά του.

Η Δημιουργική Προσβασιμότητα ξεκινά από τις σχέσεις. Αυτή η φάση επικεντρώνεται στην οικοδόμηση εμπιστοσύνης, στη διαμόρφωση κοινών τρόπων εργασίας και στη συνάντηση διαφορετικών μορφών γνώσης, που προέρχονται από τη βιωματική εμπειρία, την καλλιτεχνική πρακτική, το τοπικό πλαίσιο και την τεχνική εξειδίκευση. Η συνεργασία νοείται ως μια συνεχής διαδικασία διαλόγου και όχι ως μια μεμονωμένη διαβούλευση.

Στόχος είναι να δημιουργηθούν οι συνθήκες για την παράλληλη ανάπτυξη των καλλιτεχνικών ιδεών και της προσβασιμότητας, με βάση τον αμοιβαίο σεβασμό, την κοινή ευθύνη και την ουσιαστική συμμετοχή.

Ερωτήματα

Ποιοι χρειάζεται να συμμετέχουν;

Ποιες μορφές γνώσης, που προέρχονται από τη βιωματική εμπειρία, την καλλιτεχνική πρακτική, το τοπικό πλαίσιο και την τεχνική εξειδίκευση, είναι απαραίτητες; Προσδιορίστε τους καλλιτέχνες, τους συμμετέχοντες, τις κοινότητες ατόμων με αναπηρία, τους επαγγελματίες προσβασιμότητας και τους οργανισμούς των οποίων οι απόψεις και η εμπειρία μπορούν να εμπλουτίσουν το έργο.

Ποιοι μπορούν να συμβουλεύουν, να συνδιαμορφώνουν και να αποφασίζουν;

Διευκρινίστε τους ρόλους, τις ευθύνες και τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων, συμπεριλαμβανομένου του τρόπου με τον οποίο θα αντιμετωπίζονται οι διαφωνίες. Συμφωνήστε ως προς τους τρόπους επικοινωνίας και τις κοινές ευθύνες που διασφαλίζουν την ουσιαστική συμμετοχή.

Πώς θα συμφωνούνται και θα επανεξετάζονται οι όροι πρόσβασης, η αμοιβή και η αναγνώριση της συνεισφοράς;

Δημιουργήστε τις κατάλληλες συνθήκες, ώστε οι συμμετέχοντες να μπορούν να επικοινωνούν τις ανάγκες και τις απαιτήσεις πρόσβασής τους και να τις επανεξετάζουν καθώς εξελίσσεται το έργο. Αναγνωρίστε την καλλιτεχνική πρακτική, την επαγγελματική εξειδίκευση και τη βιωματική εμπειρία ως διαφορετικές, αλλά εξίσου σημαντικές μορφές γνώσης.

Εφαρμογή: Δημιουργήστε μια Συμβουλευτική Ομάδα Εργασίας

Μια **Συμβουλευτική Ομάδα Εργασίας** (ΣΟΕ) δεν αποτελεί μια μεμονωμένη ομάδα εστίασης. Συνοδεύει το έργο σε όλη τη διάρκεια της ανάπτυξης, των δοκιμών και της αναθεώρησής του. Η σύνθεσή της θα πρέπει να ανταποκρίνεται στο πλαίσιο, τις ανάγκες, τις σχέσεις και τα εμπόδια που εντοπίστηκαν κατά την αρχική φάση της έρευνας πλαισίου.

Δεν υπάρχει ένα ενιαίο μοντέλο. Η σύνθεση, η μορφή, οι αρμοδιότητες και οι τρόποι εργασίας της ομάδας χρειάζεται να προσαρμόζονται στο εκάστοτε έργο, καθώς και στο πολιτιστικό και θεσμικό του πλαίσιο.

Μια τέτοια ομάδα μπορεί να περιλαμβάνει καλλιτέχνες με και χωρίς αναπηρία, επαγγελματίες προσβασιμότητας, μέλη των σχετικών κοινοτήτων, στελέχη πολιτιστικών οργανισμών, καθώς και άτομα με τεχνική εξειδίκευση ή εμπειρία στην παραγωγή.

Πώς να δημιουργήσετε μια Συμβουλευτική Ομάδα Εργασίας

Σκοπός και πεδίο εφαρμογής: Ορίστε τον λόγο σύστασης της ομάδας, το αντικείμενο εργασίας της, το πεδίο επιρροής της και τη χρονική διάρκεια της λειτουργίας της.

Εξουσία και λήψη αποφάσεων: Καθορίστε τον τρόπο λήψης αποφάσεων, ποιος φέρει την τελική ευθύνη και πώς θα αντιμετωπίζονται οι διαφωνίες στο πλαίσιο της ομάδας.

Αμοιβή και πόροι: Συμφωνήστε για τις αμοιβές, τα έξοδα, το κόστος κάλυψης αναγκών πρόσβασης και τον χρόνο προετοιμασίας.

Προσβασιμότητα: Σχεδιάστε τις μορφές επικοινωνίας, τη διερμηνεία, τον υποτιτλισμό, τις μετακινήσεις, τις δυνατότητες υβριδικής συμμετοχής, τον ρυθμό των συναντήσεων και τα διαλείμματα.

Ρυθμός εργασίας: Συμφωνήστε τη συχνότητα των συναντήσεων, τον χρόνο και το υλικό προετοιμασίας, καθώς και τους τρόπους συνεισφοράς μεταξύ των συναντήσεων.

Ανατροφοδότηση: Καθορίστε πώς η ομάδα του έργου θα ενημερώνει τα μέλη της Ομάδας Συνεργασίας για τις αλλαγές και τις αποφάσεις που προκύπτουν από τη συμβολή τους.

Αναγνώριση της συνεισφοράς και συναίνεση: Συμφωνήστε πώς θα αναγνωρίζεται η συμβολή των μελών, διασφαλίζοντας παράλληλα την προστασία των προσωπικών δεδομένων και τον σεβασμό των επιλογών τους σχετικά με την αναφορά των ονομάτων τους και τη χρήση της συνεισφοράς τους.

Επανεξέταση: Ορίστε συγκεκριμένα χρονικά σημεία στα οποία θα μπορούν να επανεξετάζονται η σύνθεση της ομάδας, οι ρόλοι και οι τρόποι εργασίας.

Η προσβάσιμη συνεργασία δεν επιτυγχάνεται απλώς με την πρόσκληση μιας ποικιλόμορφης ομάδας σε μια ήδη διαμορφωμένη διαδικασία. Η ίδια η διαδικασία, συμπεριλαμβανομένης της μορφής των συναντήσεων, των προθεσμιών, της επικοινωνίας, της λήψης αποφάσεων και της κατανομής της εξουσίας, πρέπει να σχεδιάζεται έτσι ώστε να υποστηρίζει την ουσιαστική συμμετοχή.

Αποτέλεσμα

Μια συμφωνημένη δομή συνεργασίας, στην οποία προσδιορίζονται οι συμμετέχοντες, ο βαθμός επιρροής τους, οι ρόλοι και οι ευθύνες τους, η αμοιβή, οι ρυθμίσεις πρόσβασης, ο ρυθμός των συναντήσεων και οι δίαυλοι ανατροφοδότησης. Η δομή αυτή μπορεί να λάβει τη μορφή μιας συμβουλευτικής ομάδας εργασίας, μιας συνεργασίας μεταξύ καλλιτεχνών και επαγγελματιών προσβασιμότητας ή κάποιου άλλου μοντέλου κατάλληλου για το συγκεκριμένο πλαίσιο.

Χρησιμοποιήστε το Μέρος 6: Εργαλείο — 3 Χάρτης Γνώσης και Επιρροής

Φάση 3 | Συνδημιουργία και Πειραματισμός

Σκοπός: Η από κοινού ανάπτυξη της προσβασιμότητας και της καλλιτεχνικής μορφής μέσα από δοκιμές, πειραματισμό και αναθεώρηση.

Αυτή είναι η δημιουργική καρδιά της μεθοδολογίας. Καλλιτέχνες και συνεργάτες αναπτύσσουν, δοκιμάζουν και βελτιώνουν από κοινού ιδέες, διερευνώντας πώς η προσβασιμότητα μπορεί να επηρεάσει την καλλιτεχνική μορφή, την αισθητική και την εμπειρία του κοινού. Η φάση αυτή ενθαρρύνει την περιέργεια, την ανάληψη δημιουργικού ρίσκου και την εξερεύνηση πολλαπλών τρόπων δημιουργίας και πρόσληψης της τέχνης.

Η δημιουργική ενσωμάτωση της προσβασιμότητας δεν πρέπει ποτέ να θέτει σε κίνδυνο την ουσιαστική λειτουργία ή την ποιότητα μιας υπηρεσίας πρόσβασης. Τα στοιχεία προσβασιμότητας μπορούν να αποκτούν εκφραστικό και πειραματικό χαρακτήρα και να ενσωματώνονται καλλιτεχνικά στο έργο, διατηρώντας παράλληλα τη σαφήνεια, την αξιοπιστία και την ικανότητά τους να ανταποκρίνονται στις ανάγκες των ανθρώπων στους οποίους απευθύνονται.

Πριν από τον πειραματισμό, οι δημιουργικές ομάδες χρειάζεται να κατανοήσουν σε βάθος την υπηρεσία πρόσβασης που αξιοποιούν, τις ανάγκες που καλύπτει και τα επαγγελματικά πρότυπα που διέπουν την εφαρμογή της. Είναι απαραίτητο να συνεργάζονται στενά με επαγγελματίες προσβασιμότητας και να εμπλέκουν Κωφά άτομα και άτομα με αναπηρία που χρησιμοποιούν τις αντίστοιχες υπηρεσίες σε όλα τα στάδια της έρευνας, της ανάπτυξης και της δοκιμής.

Δεν θα πετύχει κάθε πείραμα, και αυτό αποτελεί θεμιτό μέρος της δημιουργικής διαδικασίας. Ο πειραματισμός, ωστόσο, δεν πρέπει να γίνεται εις βάρος της πρόσβασης. Ανταποκριθείτε με ανοιχτό μυαλό στην ανατροφοδότηση, προχωρήστε στις απαραίτητες βελτιώσεις και επικοινωνήστε με ειλικρίνεια τι λειτουργεί, τι δεν λειτουργεί και τι χρειάζεται περαιτέρω ανάπτυξη.

Ερωτήματα

Ποιες αισθήσεις, γλώσσες, κινήσεις ή μορφές αλληλεπίδρασης μεταφέρουν σήμερα ουσιώδες νόημα;

Εξετάστε ποιες μορφές αισθητηριακής, γλωσσικής, σωματικής ή διαδραστικής εμπλοκής είναι καθοριστικές για τον τρόπο με τον οποίο δημιουργείται και βιώνεται το έργο.

Πώς μπορεί η προσβασιμότητα να αναδιαμορφώσει την καλλιτεχνική ιδέα και να ανοίξει νέες δημιουργικές δυνατότητες;

Διερευνήστε πώς οι υπηρεσίες και οι πρακτικές πρόσβασης μπορούν να αποτελέσουν δημιουργικές επιλογές και όχι απλώς τεχνικές προσθήκες. Εξετάστε πώς η συνεργασία και η συνάντηση διαφορετικών οπτικών μπορούν να γεννήσουν ιδέες που διαφορετικά ίσως να μην είχαν συλληφθεί.

Μπορεί το κοινό να επιλέξει ανάμεσα σε ουσιαστικούς τρόπους πρόσβασης στο έργο;

Διερευνήστε κατά πόσο οι διαφορετικές διαδρομές πρόσβασης προσφέρουν στο κοινό πραγματικές επιλογές ως προς τον τρόπο με τον οποίο προσεγγίζει, αντιλαμβάνεται και αλληλεπιδρά με το έργο.

Εξακολουθεί κάθε στοιχείο προσβασιμότητας να επιτελεί αποτελεσματικά τη λειτουργία του;

Εξετάστε αν κάθε στοιχείο παραμένει ουσιαστικό, αποτελεσματικό και συνεπές με τις ανάγκες και τις προθέσεις που έχει προσδιορίσει η ομάδα.

Εφαρμογή

Χαρτογραφήστε τα σημεία εισόδου

Ξεκινήστε από το νόημα και όχι από έναν κατάλογο υπηρεσιών. Για κάθε σκηνή, χώρο ή αλληλεπίδραση, προσδιορίστε ποια πληροφορία, ποιο συναίσθημα ή ποια ενέργεια είναι απαραίτητα και με ποιον τρόπο μεταδίδονται. Στη συνέχεια, διερευνήστε εναλλακτικές ή συμπληρωματικές διαδρομές πρόσβασης.

Μέσο ή πρακτική πρόσβασης	Τι μεταδίδει ή υποστηρίζει	Πιθανές δημιουργικές προσεγγίσεις
Ακουστική περιγραφή	Οπτικές και χωρικές πληροφορίες	Αφήγηση, φωνές χαρακτήρων, ποίηση, σύνθεση ήχου
Υπότιτλοι ή υπέρτιτλοι, οπτικοποίηση ήχου	Ομιλία, σημαντικά ηχητικά στοιχεία και ρυθμό	Τυπογραφία, ρυθμός, κινούμενα γραφικά, οπτική δραματουργία
Νοηματική γλώσσα	Γλωσσική πρόσβαση	Ερμηνεία, χορογραφία, χωρική σύνθεση
Αφή και δόνηση	Υφή, μορφή, ρυθμό ή ένταση	Απτικές παρτιτούρες, σκηνογραφία, διαδραστικά στοιχεία

Μέσο ή πρακτική πρόσβασης	Τι μεταδίδει ή υποστηρίζει	Πιθανές δημιουργικές προσεγγίσεις
Αισθητηριακά φιλικός σχεδιασμός	Αισθητηριακή ρύθμιση, άνεση και δυνατότητα επιλογής	Ρυθμός, ατμόσφαιρα, ευέλικτοι τρόποι συμμετοχής
Ήχος, οσμή ή γεύση	Ατμόσφαιρα, τόπο ή μνήμη	Εμβυθιστικά, αφηγηματικά και συναισθηματικά στοιχεία

Μην θεωρείτε δεδομένο ότι η προσθήκη περισσότερων καναλιών επικοινωνίας συνεπάγεται πάντοτε καλύτερη πρόσβαση. Τα διαφορετικά στοιχεία μπορεί να αλληλοσυμπληρώνονται, να ανταγωνίζονται για την προσοχή ή να προκαλούν αισθητηριακή και γνωστική υπερφόρτωση. Προσδιορίστε τον σκοπό κάθε στοιχείου και τους ανθρώπους για τους οποίους προορίζεται.

Δημιουργήστε πρωτότυπα από νωρίς

Ένα πρωτότυπο χρειάζεται απλώς να επιτρέπει τη δοκιμή μιας συγκεκριμένης ιδέας ή σχεδιαστικής επιλογής. Μπορεί να είναι μια ακολουθία υποτίτλων, ένα πρόχειρο απτικό αντικείμενο, μια κάτοψη αποτυπωμένη στο δάπεδο με ταινία, ένα δείγμα ακουστικής περιγραφής, μια σύντομη σκηνή με διερμηνεία στη νοηματική γλώσσα, μια χάρτινη διεπαφή ή μια δοκιμή ήχου και δόνησης χαμηλής πιστότητας.

Για κάθε δοκιμή:

- Διατυπώστε το ερώτημα που θέλετε να διερευνήσετε και τα κριτήρια επιτυχίας.
- Προσκαλέστε τους προβλεπόμενους χρήστες και τους κατάλληλους επαγγελματίες. Αμείψτε τους για την εξειδικευμένη γνώση και την εμπειρία τους.
- Διασφαλίστε ότι και η ίδια η διαδικασία δοκιμής είναι προσβάσιμη.
- Χρησιμοποιήστε, όπου είναι δυνατόν, ρεαλιστικές συνθήκες: τον πραγματικό χώρο, τις συσκευές, τον θόρυβο, τον φωτισμό, τον διαθέσιμο χρόνο και τις διαδρομές μετακίνησης.
- Παρατηρήστε τον τρόπο με τον οποίο οι συμμετέχοντες αλληλεπιδρούν με το πρωτότυπο, πέρα από τη συλλογή των σχολίων τους.
- Καταγράψτε τι λειτούργησε, τι δημιούργησε εμπόδια και ποιες αλλαγές χρειάζεται να γίνουν.
- Δοκιμάστε ξανά την αναθεωρημένη εκδοχή. Μια αλλαγή που επιλύει ένα πρόβλημα μπορεί να δημιουργήσει ένα άλλο.

Ο πειραματισμός δεν δικαιολογεί ποτέ την ανεπαρκή πρόσβαση. Ενημερωθείτε για τα επαγγελματικά πρότυπα που διέπουν κάθε υπηρεσία και εμπλέξτε κατάλληλα καταρτισμένους επαγγελματίες για την αξιολόγησή της. Αν, για παράδειγμα, μια καλλιτεχνική επεξεργασία καθιστά τους υπότιτλους δυσανάγνωστους ή την ακουστική περιγραφή δυσνόητη, δεν έχει επιτύχει ως πρακτική Δημιουργικής Προσβασιμότητας.

Αποτέλεσμα

Ένα μικρό σύνολο πρωτοτύπων, συνοδευόμενο από τεκμηριωμένες αποφάσεις για τη διατήρηση, την αναθεώρηση, την αντικατάσταση ή τη διακοπή κάθε επιμέρους προσέγγισης.

Χρησιμοποιήστε το Μέρος 6: Εργαλείο 4 —Χάρτης Πολυαισθητηριακών Σημείων Εισόδου και Οδηγός Δοκιμών

Φάση 4 | Παραγωγή και Παρουσίαση

Σκοπός: Να ενσωματωθούν οι προσεγγίσεις πρόσβασης που αναπτύχθηκαν και δοκιμάστηκαν στην καλλιτεχνική δημιουργία, την τεχνική υλοποίηση και την εμπειρία του κοινού, ώστε να διαμορφώσουν ουσιαστικά τον τρόπο με τον οποίο το έργο παράγεται και παρουσιάζεται.

Καθώς οι ιδέες περνούν στο στάδιο της παραγωγής, η προσβασιμότητα εξακολουθεί να αποτελεί αναπόσπαστο μέρος του σχεδιασμού, της επικοινωνίας, της τεχνικής υλοποίησης και της εμπειρίας του κοινού. Κάθε απόφαση θα πρέπει να υποστηρίζει τόσο την καλλιτεχνική ποιότητα όσο και την ισότιμη συμμετοχή.

Στόχος είναι η δημιουργία πολιτιστικών εμπειριών στις οποίες η προσβασιμότητα είναι ορατή, ουσιαστική και άρτια ενσωματωμένη.

Ερωτήματα

Έχουν διασφαλιστεί οι αρμοδιότητες, ο χρόνος και οι πόροι που απαιτούνται για την πρόσβαση σε όλη τη διάρκεια της παραγωγής;

Ελέγξτε ότι οι δεσμεύσεις, οι πόροι και οι αρμοδιότητες που καθορίστηκαν κατά το στάδιο της ανάπτυξης παραμένουν σε ισχύ και υποστηρίζονται έμπρακτα κατά την παραγωγή.

Υποστηρίζουν το καλλιτεχνικό μέσο, ο χώρος, ο εξοπλισμός, το προσωπικό και οι διαδικασίες έκτακτης ανάγκης την επιδιωκόμενη εμπειρία;

Ελέγξτε αν η πρόσβαση έχει ληφθεί υπόψη σε όλα τα στάδια της υλοποίησης, συμπεριλαμβανομένου του φυσικού περιβάλλοντος, της τεχνικής εγκατάστασης, της στελέχωσης και των διαδικασιών ασφάλειας.

Μπορούν οι άνθρωποι να βρουν ακριβείς πληροφορίες, να κατανοήσουν τα διαθέσιμα μέτρα πρόσβασης και τους περιορισμούς τους και να κινηθούν με ευκολία σε όλα τα στάδια της εμπειρίας;

Εξετάστε ολόκληρη τη διαδρομή του κοινού, από την αναζήτηση πληροφοριών και την κράτηση έως την άφιξη, τη συμμετοχή, τα διαλείμματα, την αποχώρηση και την ανατροφοδότηση. Βεβαιωθείτε ότι η δημόσια επικοινωνία είναι σαφής, ακριβής και διαθέσιμη σε κατάλληλες μορφές και γλώσσες, περιγράφοντας με ειλικρίνεια τι παρέχεται και τι όχι.

Εφαρμογή

Ελέγξτε ολόκληρη τη διαδρομή του κοινού

Ακολουθήστε τη διαδρομή όπως θα τη βιώσει πραγματικά ένας επισκέπτης, αντί να εξετάζετε κάθε στάδιο μεμονωμένα:

- Αναζήτηση και πρόσβαση σε πληροφορίες
- Κράτηση ή εγγραφή
- Μετάβαση στον χώρο της εκδήλωσης
- Άφιξη και είσοδος
- Προσανατολισμός και εντοπισμός διαδρομών
- Συμμετοχή και αλληλεπίδραση με το έργο
- Κάθισμα, ανάπαυση ή αυτορρύθμιση
- Χρήση τουαλετών και άλλων εγκαταστάσεων
- Λήψη υποστήριξης από το προσωπικό ή την τεχνική ομάδα
- Αντιμετώπιση έκτακτης ανάγκης
- Αποχώρηση και επικοινωνία μετά την εκδήλωση

Σε κάθε στάδιο, καταγράψτε τα πιθανά εμπόδια, τα σχετικά τεκμήρια, τις απαιτούμενες ενέργειες, τους υπευθύνους για την υλοποίησή τους, τις προθεσμίες και τα εναλλακτικά σχέδια. Δοκιμάστε τη διαδρομή στην πράξη, με τις πόρτες, τους ανελκυστήρες, τις τουαλέτες, τις συσκευές, τον φωτισμό, τον ήχο και το προσωπικό να λειτουργούν όπως ακριβώς και κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης.

Ένα ισχυρό στοιχείο προσβασιμότητας μέσα σε ένα καλλιτεχνικό έργο δεν μπορεί να αντισταθμίσει μια κλειδωμένη προσβάσιμη τουαλέτα, μια είσοδο που είναι δύσκολο να εντοπιστεί ή την απουσία έγκαιρης και σαφούς ενημέρωσης.

Επικοινωνήστε με σαφήνεια και σε κατάλληλες μορφές

Δώστε προτεραιότητα στις πληροφορίες που χρειάζονται οι άνθρωποι για να αποφασίσουν αν και με ποιον τρόπο θα συμμετάσχουν και για να προετοιμάσουν την επίσκεψή τους. Αυτές περιλαμβάνουν το καλλιτεχνικό περιεχόμενο, το χρονοδιάγραμμα, την τιμή, τη διαδικασία κράτησης, τη διαδρομή προς τον χώρο, τις εγκαταστάσεις, τις αισθητηριακές συνθήκες, τις διαθέσιμες μορφές πρόσβασης, τον απαιτούμενο εξοπλισμό, την υποστήριξη που παρέχεται και τα στοιχεία επικοινωνίας.

Παράλληλα με το βασικό επικοινωνιακό υλικό, δημιουργήστε συμπληρωματικές μορφές πληροφόρησης, προσαρμοσμένες σε διαφορετικές ανάγκες και τρόπους πρόσληψης. Φροντίστε όλες οι εκδοχές να είναι συνεπείς μεταξύ τους και να μεταφέρουν με ακρίβεια τις ίδιες βασικές πληροφορίες.

Αποφύγετε γενικούς ισχυρισμούς, όπως ότι ένα έργο ή ένας χώρος είναι «πλήρως προσβάσιμος». Αντί γι’ αυτό, διευκρινίστε:

- Τι ακριβώς είναι διαθέσιμο.
- Πότε και πού παρέχεται.
- Ποιες ανάγκες και ποιους τρόπους συμμετοχής υποστηρίζει.
- Αν απαιτείται προηγούμενη κράτηση ή συγκεκριμένος εξοπλισμός.
- Ποια στοιχεία βρίσκονται ακόμη σε ημιτελές ή πειραματικό στάδιο.
- Πώς μπορεί κάποιος να επικοινωνήσει για να συζητήσει ένα ατομικό αίτημα πρόσβασης.

Αποτέλεσμα

Ένα ιεραρχημένο σχέδιο υλοποίησης και μια δήλωση προσβασιμότητας προς το κοινό, ελεγμένη σε σχέση με τις πραγματικές συνθήκες και την εμπειρία των επισκεπτών.

Χρησιμοποιήστε το Μέρος 6: Εργαλείο 5 — Αναλυτική περιγραφή της διαδρομής κοινού και Εργαλείο 6 — Δήλωση προσβασιμότητας

Φάση 5 | Αναστοχασμός και Επανάληψη

Σκοπός: Να μετατρέψουμε την εμπειρία, τις αντικρουόμενες απόψεις και τα στοιχεία σε αποφάσεις που βελτιώνουν τόσο το έργο που βρίσκεται σε εξέλιξη όσο και τη μελλοντική πρακτική.

Ο αναστοχασμός αποτελεί ουσιαστικό μέρος της Δημιουργικής Προσβασιμότητας. Κάθε έργο παράγει νέα γνώση σχετικά με τη συνεργασία, την καλλιτεχνική πρακτική και την προσβασιμότητα. Σε αυτή τη φάση, οι ομάδες καλούνται να καταγράψουν όσα έμαθαν, να αναγνωρίσουν και να γιορτάσουν όσα πέτυχαν και να εντοπίσουν δυνατότητες περαιτέρω ανάπτυξης.

Ο αναστοχασμός δεν περιορίζεται στην αξιολόγηση της επιτυχίας ενός έργου. Εξετάζει πώς η διαδικασία μετασχημάτισε το ίδιο το έργο, τις σχέσεις και τις πρακτικές των ανθρώπων που συμμετείχαν, καθώς και τη μεθοδολογία.

Ερωτήματα

Τι υποστήριξε τη συμμετοχή, για ποιους ανθρώπους και υπό ποιες συνθήκες;

Εντοπίστε τις προσεγγίσεις που λειτούργησαν αποτελεσματικά και αξίζει να επαναληφθούν ή να αναπτυχθούν περαιτέρω.

Ποια εμπόδια παρέμειναν και ποιες συνθήκες προκάλεσαν δυσφορία ή δυσκολίες;

Αναστοχαστείτε με ειλικρίνεια τις προκλήσεις που προέκυψαν και εξετάστε πώς θα μπορούσαν να αντιμετωπιστούν σε μελλοντικά έργα.

Πώς επηρέασε η πρόσβαση το καλλιτεχνικό έργο;

Εξετάστε πώς η προσβασιμότητα επηρέασε τις καλλιτεχνικές ιδέες, τις δημιουργικές αποφάσεις και την τελική μορφή του έργου.

Ποια στοιχεία χρησιμοποιήθηκαν, αποφεύχθηκαν ή συνδυάστηκαν με απρόσμενους τρόπους;

Αναζητήστε μοτίβα στον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αξιοποίησαν τις διαφορετικές δυνατότητες πρόσβασης, συμπεριλαμβανομένων χρήσεων ή συνδυασμών που δεν είχαν προβλεφθεί αρχικά.

Ποιες εμπειρίες και φωνές απουσιάζουν από τα διαθέσιμα στοιχεία;

Εντοπίστε απόψεις, ανάγκες και εμπειρίες ανθρώπων που δεν εκπροσωπούνται στην ανατροφοδότηση ή την αξιολόγηση και αναλογιστείτε πώς θα μπορούσαν να συμπεριληφθούν στο μέλλον.

Τι θα διατηρηθεί, τι θα αλλάξει, τι θα δοκιμαστεί στη συνέχεια και τι θα κοινοποιηθεί με ειλικρίνεια;

Προσδιορίστε τις γνώσεις, τις σχέσεις και τις πρακτικές που μπορούν να αξιοποιηθούν για την ενίσχυση μελλοντικών συνεργασιών.

Εφαρμογή

Συλλέξτε την ανατροφοδότηση σε προσβάσιμες μορφές

Συνδυάστε διαφορετικές μεθόδους συλλογής ανατροφοδότησης, αντί να βασίζεστε αποκλειστικά σε ένα ερωτηματολόγιο που συμπληρώνεται κατά την έξοδο. Προσφέρετε εναλλακτικούς τρόπους συμμετοχής, ώστε οι άνθρωποι να μπορούν να συνεισφέρουν ανάλογα με τις ανάγκες πρόσβασής τους, τον τρόπο επικοινωνίας τους, την άνεσή τους και τις προτιμώμενες μορφές έκφρασης.

Οι επιλογές μπορεί να περιλαμβάνουν προσβάσιμα έντυπα και ψηφιακά ερωτηματολόγια, συζητήσεις, ηχητικές ή βιντεοσκοπημένες απαντήσεις, ζωγραφική και κολάζ, κάρτες σχολίων, συμμετοχικούς πίνακες και παρατήρηση. Δώστε τη δυνατότητα στους συμμετέχοντες να μοιραστούν την εμπειρία τους κατά τη διάρκεια ή μετά την εκδήλωση, ανώνυμα ή επώνυμα, ανάλογα με την προτίμησή τους.

Παράλληλα με τη συλλογή ανατροφοδότησης από το κοινό και τους συμμετέχοντες, οργανώστε έναν Κύκλο Αναστοχασμού για την ομάδα του έργου, με στόχο να εξετάσει τον τρόπο συνεργασίας των μελών της. Καθορίστε με σαφήνεια τον σκοπό, εξασφαλίστε προσβάσιμες μορφές συμμετοχής και κατάλληλο συντονισμό, με ιδιαίτερη προσοχή στις δυναμικές εξουσίας. Διαμορφώστε ένα περιβάλλον στο οποίο τα μέλη της ομάδας μπορούν να εκφράζουν κριτική και διαφωνία χωρίς να διακινδυνεύουν τη μελλοντική συμμετοχή τους. Καταγράψτε τις διαφορετικές απόψεις, αντί να επιδιώκετε τη συναίνεση με κάθε κόστος.

Αντιμετωπίστε τη διαδικασία ανατροφοδότησης ως μέρος της συνολικής εμπειρίας και της Αισθητικής της Πρόσβασης της εκδήλωσης, όχι ως μια αποκομμένη διοικητική διαδικασία. Ο σχεδιασμός, η γλώσσα, η τοποθέτηση και η μορφή των εργαλείων συλλογής σχολίων μπορούν να αντανακλούν την καλλιτεχνική ταυτότητα της εκδήλωσης, διατηρώντας παράλληλα τη σαφήνεια, τον φιλόξενο χαρακτήρα και την προσβασιμότητά τους.

Μετατρέψτε την ανατροφοδότηση σε δράση

Καταγράψτε το πλαίσιο και τους συμμετέχοντες, τις μορφές συμμετοχής που προσφέρθηκαν, τις διαφορετικές ή αντικρουόμενες εμπειρίες, τις αποφάσεις που ελήφθησαν, τις δημιουργικές ανακαλύψεις και τα ζητήματα που παραμένουν ανοιχτά.

Λάβετε υπόψη ότι τα δείγματα αξιολόγησης είναι συχνά μικρά ή βασίζονται σε αυτοεπιλογή. Περιγράψτε τους περιορισμούς τους και αποφύγετε συμπεράσματα που υπερβαίνουν όσα μπορούν να τεκμηριώσουν τα διαθέσιμα δεδομένα. Οι ποσοτικές βαθμολογίες μπορούν να αναδείξουν τάσεις, ενώ η παρατήρηση και οι ποιοτικές μαρτυρίες συχνά βοηθούν να κατανοήσουμε γιατί κάτι λειτούργησε και για ποιους ανθρώπους.

Ολοκληρώστε τον κύκλο ανατροφοδότησης με τους συμμετέχοντες. Ενημερώστε τους για τις αλλαγές που πρόκειται να γίνουν, για το ποιος έχει την ευθύνη της επόμενης ενέργειας και για το πότε θα επανεξεταστεί. Ένα σύντομο αρχείο μάθησης που αξιοποιείται στην πράξη έχει μεγαλύτερη αξία από μια εκτενή αναφορά που μένει αναξιοποίητη.

Αποτέλεσμα

Ένα κοινό αρχείο που συνδυάζει την εμπειρία του κοινού, τη γνώση των συμμετεχόντων και τον αναστοχασμό της ομάδας του έργου. Το αρχείο οργανώνεται σε τέσσερις ενότητες:

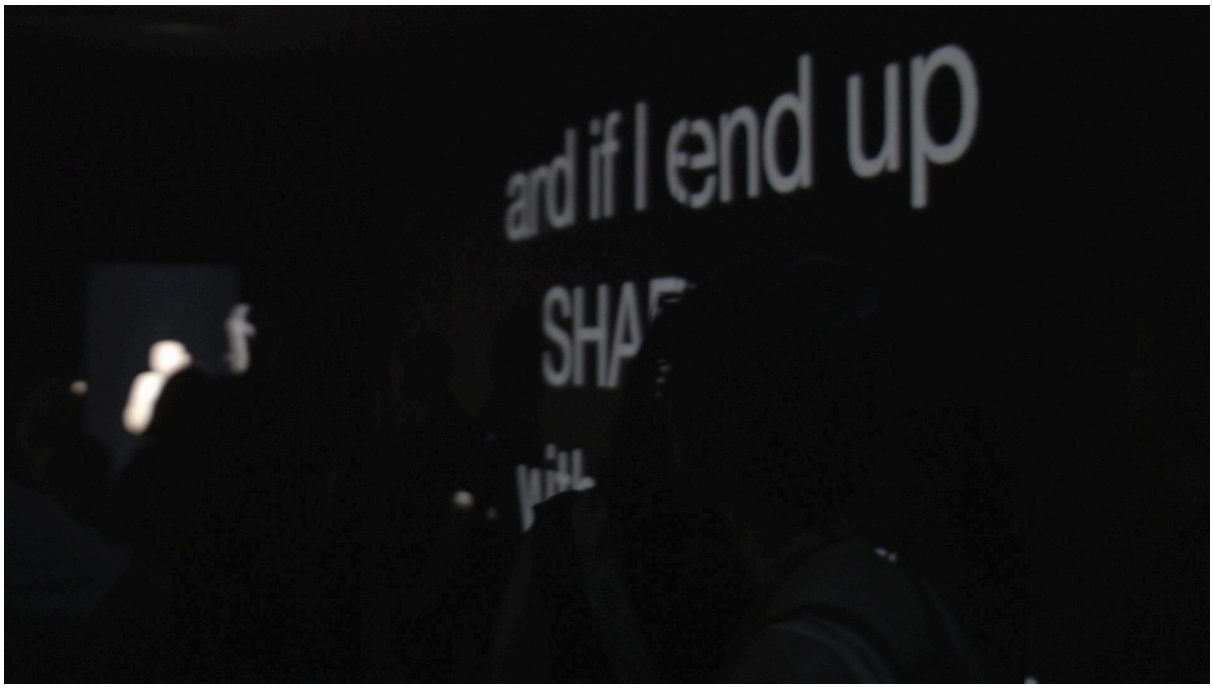
- **Διατήρηση:** Τι λειτούργησε και αξίζει να συνεχιστεί;
- **Αλλαγή:** Τι χρειάζεται να τροποποιηθεί;
- **Δοκιμή στη συνέχεια:** Τι αξίζει να διερευνηθεί ή να δοκιμαστεί σε επόμενο στάδιο;
- **Επικοινωνία με ειλικρίνεια:** Τι χρειάζεται να μοιραστούμε, συμπεριλαμβανομένων των περιορισμών και των εκκρεμοτήτων;

Χρησιμοποιήστε το Μέρος 6: Εργαλείο 7 — Κοινή εμπειρία και ανασκόπηση μάθησης

Μέρος 4. Δημιουργική Προσβασιμότητα Στην Πράξη

Τα τρία καλλιτεχνικά έργα του P.A.I.R. αποτέλεσαν ζωντανά εργαστήρια εφαρμογής και εξέλιξης της Μεθοδολογίας Δημιουργικής Προσβασιμότητας. Κάθε έργο ξεκίνησε από διαφορετικό πλαίσιο και ανέπτυξε τη δική του καλλιτεχνική γλώσσα. Οι περιλήψεις που ακολουθούν εστιάζουν στις αποφάσεις και τις πρακτικές που μπορούν να αξιοποιηθούν και σε άλλα έργα: πώς προέκυψε το αρχικό καλλιτεχνικό ερώτημα, πώς η προσβασιμότητα διαμόρφωσε την καλλιτεχνική μορφή, τι ανέδειξαν οι δοκιμές και τι θα επέλεγε διαφορετικά η ομάδα σε μια επόμενη εφαρμογή.

4.1 DANCEFLOORS:DISABLED | Ελλάδα



- Καλλιτέχνης: Λυκούργος Πορφύρης
- Μορφή: Πολυαισθητηριακή εγκατάσταση με χρήση ήχου, κινούμενης εικόνας και φωτός
- Μέρος και ημερομηνίες: Χώρος liminal, Αθήνα· 27–28 Ιουνίου και 2–5 Ιουλίου 2026
- Δημιουργική ερώτηση: Πώς μπορούν οι εμπειρίες των ατόμων με αναπηρία από την κουλτούρα των κλαμπ και τη νυχτερινή ζωή να αναδιαμορφώσουν τη μορφή και το μέλλον που φανταζόμαστε για το dancefloor;

Εισαγωγή

Το **D*ANCEFLOORS:DISABLED*** είναι μια πολυαισθητηριακή εγκατάσταση του καλλιτέχνη Λυκούργου Πορφύρη, η οποία εξερευνά τον χορό, τη μουσική και την κουλτούρα των κλαμπ μέσα από τις εμπειρίες ατόμων με αναπηρία. Ο καλλιτέχνης διερεύνησε αυτές τις εμπειρίες μέσα από συνεντεύξεις, εστιάζοντας σε τρία ερωτήματα:

- Τι σημαίνει ο χορός για εσάς;
- Πώς βιώνετε τα σύγχρονα dancefloors;
- Πώς φαντάζεστε τις μελλοντικές τους εκδοχές;

Οι συζητήσεις αυτές αποτέλεσαν την πρώτη ύλη του έργου.

Οι φωνές των συμμετεχόντων μετασχηματίστηκαν σε τρεις πρωτότυπες ηχητικές συνθέσεις, με αναφορές στην techno και την ηλεκτρονική μουσική. Η μαρτυρία έγινε ρυθμός. Η ομιλία έγινε ηχητική ύλη. Το προσωπικό βίωμα διαμόρφωσε τη μουσική δομή, η οποία κινείται ανάμεσα σε δυναμικά beats και ατμοσφαιρικά ηχοτοπία.

Ο ήχος δεν αναπαριστά απλώς τις ιστορίες· αναδύεται μέσα από αυτές.

Οι επισκέπτες εισέρχονται στον χώρο όπως θα έκαναν σε ένα κλαμπ: για να κινηθούν, να σταματήσουν, να ακούσουν και να βιώσουν το έργο με τον δικό τους ρυθμό. Η προσβασιμότητα διαμόρφωσε την αισθητική και τη δομή του έργου από την αρχική σύλληψή του. Ο ήχος, η κινούμενη εικόνα, ο φωτισμός, οι υπότιτλοι και τα υπόλοιπα στοιχεία πρόσβασης λειτουργούν συνδυαστικά ως αναπόσπαστα μέρη της καλλιτεχνικής εμπειρίας.

Όλο το προφορικό, γραπτό και έντυπο περιεχόμενο ήταν διαθέσιμο στα ελληνικά και τα αγγλικά, καθώς και στην Ελληνική και τη Διεθνή Νοηματική Γλώσσα.

Ξεκινώντας από τη βιωματική εμπειρία

Ο καλλιτέχνης πήρε συνεντεύξεις από άτομα με αναπηρία που δραστηριοποιούνται στον χορό, τη μουσική και την κουλτούρα των κλαμπ.

Η Συμβουλευτική Ομάδα Εργασίας (ΣΟΕ) συζήτησε τις ερωτήσεις της συνέντευξης και ζήτησε από τον καλλιτέχνη να διευρύνει μια από αυτές, η οποία εστίαζε στις προκλήσεις, δημιουργώντας χώρο, παράλληλα με τα εμπόδια, για θετικές εμπειρίες, απόλαυση, επιθυμία και φαντασία. Με αυτόν τον τρόπο η έρευνα άνοιξε πέρα από τις αφηγήσεις αποκλεισμού, εμπλουτίζοντας το υλικό που έγινε ήχος, ρυθμός και αφήγηση.

Οι συζητήσεις της ομάδας αφορούσαν το πώς οι υπότιτλοι, η νοηματική γλώσσα, η περιγραφή, η δόνηση και οι οπτικές αναπαραστάσεις του ήχου θα μπορούσαν να

δημιουργήσουν ένα συνεκτικό περιβάλλον τύπου κλαμπ, χωρίς να χάσουν τη λειτουργικότητά τους.

Η πρόσβαση ως καλλιτεχνική γλώσσα

Δυναμικοί υπότιτλοι στα ελληνικά και τα αγγλικά. Οι υπότιτλοι μεγάλου μεγέθους μετέτρεψαν τις προφορικές μαρτυρίες, στα ελληνικά και στα αγγλικά, σε ένα εκφραστικό οπτικό επίπεδο. Η τυπογραφία, το μέγεθος των γραμμάτων, η χρήση κεφαλαίων, ο χρονισμός και η κίνηση απέδωσαν όχι μόνο τις λέξεις και το νόημά τους, αλλά και τη συναισθηματική τους ένταση, συμβάλλοντας στον ρυθμό και την ατμόσφαιρα της εγκατάστασης. Οι επιλογές αυτές διαμορφώθηκαν με στόχο την ισορροπία ανάμεσα στην καλλιτεχνική έκφραση και την αποτελεσματική πρόσβαση στο περιεχόμενο.

Ερμηνεία στην Ελληνική και τη Διεθνή Νοηματική Γλώσσα. Κωφοί ερμηνευτές απέδωσαν το περιεχόμενο στην Ελληνική και τη Διεθνή νοηματική γλώσσα, μετατρέποντας τη νοηματική από μέσο επικοινωνίας σε οπτική παράσταση και αναπόσπαστο στοιχείο του καλλιτεχνικού έργου. Κωφοί και ακούοντες διερμηνείς συνεργάστηκαν με τον καλλιτέχνη, συνδυάζοντας τη γλωσσική ακρίβεια με την καλλιτεχνική γλώσσα της εγκατάστασης. Μαζί διαμόρφωσαν τη μετάφραση, τα κοστούμια, το κάδρο, την κίνηση και το μοντάζ. Τα ολόσωμα πλάνα και τα πλάνα προφίλ υποστήριξαν τόσο την προσβασιμότητα όσο και την οπτική έκφραση.

Δημιουργική ακουστική περιγραφή. Η ομάδα διερεύνησε κατά πόσο η ακουστική περιγραφή θα έπρεπε να αποτελεί μια ξεχωριστή υπηρεσία ή να ενσωματώνεται στην ίδια την καλλιτεχνική εμπειρία. Το αποτέλεσμα ήταν μια ατμοσφαιρική ηχητική εισαγωγή που συνδύαζε τον χωρικό προσανατολισμό με έναν ηχητικό σχεδιασμό εμπνευσμένο από την εγκατάσταση. Παρείχε πρακτικές πληροφορίες σχετικά με την πλοήγηση, τα χαρακτηριστικά προσβασιμότητας και την οπτική γλώσσα του έργου, προσκαλώντας παράλληλα τους επισκέπτες να εισέλθουν στην ατμόσφαιρά του.

Οπτικό ηχητικό λεξιλόγιο. Ο καλλιτέχνης ανέπτυξε τέσσερις γεωμετρικές μορφές για την οπτική αναπαράσταση διαφορετικών ηχητικών χαρακτηριστικών. Οι μορφές αυτές εξελίχθηκαν μέσα από διαδοχικές συναντήσεις της Συμβουλευτικής Ομάδας Εργασίας (ΣΟΕ), δοκιμάστηκαν σε ειδική ομάδα εστίασης με τη συμμετοχή Κωφών και βαρήκοων ατόμων και αναθεωρήθηκαν με βάση την ανατροφοδότησή τους. Οι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι το σύστημα τους βοήθησε να αντιληφθούν ρυθμικές δομές και ηχητικές ποιότητες που διαφορετικά θα παρέμεναν απρόσιτες, ενώ παράλληλα ενεργοποίησε τη φαντασία τους.

Οι τελικές συσχετίσεις μεταξύ των ηχητικών ιδιοτήτων και των γεωμετρικών μορφών διαμορφώθηκαν ως εξής:

Σχήμα	Ποιότητα ήχου
Παραλληλόγραμμο	Πυκνός, βαθύς και/ή απότομος ήχος
Ρόμβος	Αφρώδης και/ή κυματιστός ήχος
Τρίγωνο	Κοφτός τσίγκινος ήχος
Κύκλος	Τσιριχτός ήχος κρουστών

Τα σύμβολα αυτά αποτέλεσαν μια πρόσθετη καλλιτεχνική γλώσσα και όχι απλώς τεχνικά διαγράμματα, εμπλουτίζοντας την εμπειρία της εγκατάστασης για Κ/κωφούς και βαρήκοους επισκέπτες.

Δόνηση, ήχος, φως και κινούμενη εικόνα. Τα στοιχεία αυτά προσέφεραν συμπληρωματικούς τρόπους για να βιώσει κανείς τον ρυθμό και την ατμόσφαιρα. Κατά τη διάρκεια της παραγωγής, η ομάδα βελτίωσε την προβολή των υποτίτλων, την χρήση των χρωμάτων, τον φωτισμό, τη βιντεοσκόπηση και τον τρόπο παρουσίασης της νοηματικής γλώσσας. Η δοκιμή όλων αυτών των στοιχείων σε συνδυασμό στον χώρο της εγκατάστασης, ανέδειξε τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούσαν ως ένα ενιαίο σύνολο.

Η ανταπόκριση του κοινού και τα ευρήματα

Περίπου 200 άτομα επισκέφθηκαν την εγκατάσταση, ενώ 36 από αυτά συμπλήρωσαν προαιρετικά ένα ερωτηματολόγιο μετά την επίσκεψή τους. Το ερωτηματολόγιο ήταν μια προσβάσιμη φόρμα Google με πεδία ανοιχτών απαντήσεων, η οποία επέτρεπε την υποβολή απαντήσεων μέσω βίντεο στη νοηματική γλώσσα, ηχητικών μηνυμάτων ή γραπτού κειμένου.

Οι υψηλότερες μέσες βαθμολογίες καταγράφηκαν στους τομείς του αισθήματος αποδοχής και συμπερίληψης (4,94/5) και της προσβασιμότητας και ευκολίας πλοήγησης (4,92/5). Τόσο η συνολική ικανοποίηση όσο και το ενδιαφέρον για την παρακολούθηση αντίστοιχων προσβάσιμων πολιτιστικών εκδηλώσεων συγκέντρωσαν βαθμολογία 4,81/5. Η ενθάρρυνση των επισκεπτών να σκεφτούν διαφορετικά σχετικά με τη συμπερίληψη και την ισότιμη συμμετοχή βαθμολογήθηκε με 4,75/5, ενώ η προηγούμενη εξοικείωση με τη συμπεριληπτική καλλιτεχνική πρακτική είχε μέση βαθμολογία 3,39/5. Τα ευρήματα αυτά αντικατοπτρίζουν τις απόψεις όσων συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο και δεν μπορούν να γενικευτούν στο σύνολο των επισκεπτών.

Οι επισκέπτες εκτίμησαν ιδιαίτερα την οπτική αναπαράσταση του ήχου, τις ερμηνείες στη νοηματική γλώσσα και τη δημιουργική ακουστική περιγραφή, αναγνωρίζοντάς τα ως αναπόσπαστα στοιχεία του καλλιτεχνικού έργου. Στις απαντήσεις τους ανέδειξαν τον

τρόπο με τον οποίο η πολυαισθητηριακή προσβασιμότητα συνέβαλε στην απόλαυση, τη συναισθηματική σύνδεση και το αίσθημα του ανήκειν. Ένας επισκέπτης περιέγραψε την εμπειρία του ως εξής:

«...ο ρυθμός με όλες μου τις αισθήσεις.»

Ο Ανδρέας Πλεμμένος, μέλος της Συμβουλευτικής Ομάδας Εργασίας (ΣΟΕ), δήλωσε:

«Κατά τη διάρκεια της έκθεσης, είδα Κ/κωφούς και βαρήκοους ανθρώπους να αισθάνονται άνετα στον χώρο, επειδή μπορούσαν να δουν το συναίσθημα και το ανθρώπινο στοιχείο μέσα σε αυτόν. Θυμάμαι έντονα πόσο ενθουσιασμένοι ήταν με τα σχέδια. Ένιωσα ότι, μέσα από αυτά, μπορούσαν να “ακούσουν” τον ήχο πιο καθαρά».

Πέρα από την καλλιτεχνική εμπειρία, η εγκατάσταση ενθάρρυνε τους επισκέπτες να επανεξετάσουν την προσβασιμότητα στους χώρους της κλαμπ κουλτούρας και της πολιτιστικής ζωής. Όταν τους ζητήθηκε να φανταστούν το ιδανικό dancefloor, οι συμμετέχοντες περιέγραψαν περιβάλλοντα που χαρακτηρίζονται από ελευθερία, ποικιλομορφία, αμοιβαίο σεβασμό και ισότιμη συμμετοχή. Ένας από τους συμμετέχοντες οραματίστηκε έναν χώρο:

«...σχεδιασμένο έτσι ώστε κάθε σώμα, κάθε τρόπος κίνησης και κάθε τρόπος βίωσης της μουσικής να ανήκει ισότιμα.»

Μια επαναλαμβανόμενη απάντηση από επισκέπτες με αισθητηριακές αναπηρίες συμπύκνωσε αυτή την ευρύτερη φιλοδοξία:

«Μακάρι κάθε κλαμπ να ήταν έτσι».

Αναστοχασμός και συμπεράσματα

Ο αναστοχασμός του καλλιτέχνη και της ΣΟΕ μετά την ολοκλήρωση της εγκατάστασης ανέδειξε τη συνεργατική διαδικασία ως ένα από τα σημαντικότερα επιτεύγματα του έργου. Στην απολογιστική συζήτηση, η ομάδα συμφώνησε πως η καλλιτεχνική ποιότητα και η προσβασιμότητα εξελίχθηκαν παράλληλα, συνθέτοντας ένα έργο στο οποίο όλα τα επιμέρους στοιχεία ενσωματώθηκαν οργανικά. Τα σχόλια του κοινού έδειξαν ότι τα στοιχεία πρόσβασης δεν αντιμετωπίστηκαν ως πρόσθετες υπηρεσίες ή εξειδικευμένες παροχές, αλλά ως αναπόσπαστα μέρη του καλλιτεχνικού έργου, ενώ πολλοί επισκέπτες δήλωσαν ότι χάρη σε αυτά ενισχύθηκε η δυνατότητά τους να συμμετάσχουν. Σε αυτή την περίπτωση, το DANCEFLOORS:DISABLED δείχνει πώς η Δημιουργική Προσβασιμότητα μπορεί να συμβάλει στον επαναπροσδιορισμό των πολιτιστικών χώρων ως περιβαλλόντων όπου η καλλιτεχνική καινοτομία και η συμπερίληψη αναπτύσσονται από κοινού.

Ο Νίκος Βογιατζής, μέλος της ελληνικής ΣΟΕ, περιέγραψε τι έκανε αυτόν τον τρόπο εργασίας αποτελεσματικό:

«Βρήκα την άμεση επικοινωνία μεταξύ των μελών και τη διαφάνεια της διαδικασίας ιδιαίτερα υποστηρικτικές και χρήσιμες. Τα μέλη της ομάδας μπορούσαν να παρακολουθούν τις εξελίξεις, ακόμη κι αν έχαναν κάποια συνάντηση. Η ανταλλαγή γνώσεων και εμπειριών ήταν επίσης πολύτιμη».

Ο Θωμάς Διάφας, μέλος της ελληνικής ΣΟΕ, μίλησε για τη σημασία που είχε ο σχεδιασμός του χώρου στην εμπειρία του κοινού:

«Στο πλαίσιο της καθοδήγησής μου, με ενδιέφερε ιδιαίτερα να διερευνήσω μαζί με τον καλλιτέχνη πώς ο σχεδιασμός του έργου θα επηρέαζε την εμπειρία του κοινού κατά την είσοδό του στον χώρο. Τον κάλεσα να φανταστεί τον επισκέπτη ως ένα σώμα που αισθάνεται και κινείται και να διαμορφώσει ανάλογα την καλλιτεχνική του διαδικασία. “Τι θα θέλατε να νιώσουν;” Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης του έργου, χάρηκα ιδιαίτερα βλέποντας Crips και Queer Crips να συναντιούνται - κοινότητες που συχνά αποκλείονται από την απρόσιτη ελληνική σκηνή των κλαμπ. Ο Πορφύρης δημιούργησε έναν φιλόξενο και ασφαλή χώρο, όπου η διασκέδαση έγινε αναμφίβολα πολιτική».

Η Εύα Γκριτζαλή, επίσης μέλος της ελληνικής ΣΟΕ, συνέδεσε αυτό το επίτευγμα με την εμπειρία του κοινού και της ομάδας:

«Η αγαπημένη μου στιγμή ήταν να βλέπω το κοινό να εξερευνά το έργο, να αλληλεπιδρά με αυτό, να χορεύει και να διασκεδάζει. Για άλλη μια φορά, έμαθα ότι η τέχνη και η προσβασιμότητα μπορούν να συμβαδίζουν και να δημιουργούν πραγματικά μαγικά αποτελέσματα. Νιώθω ευγνώμων που συνεργάστηκα με τον Λυκούργο και όλη την ομάδα. Κάθε άτομο, μέσα από τον δικό του ρόλο και τη δική του ενέργεια, συνέβαλε ουσιαστικά στο τελικό αποτέλεσμα και τους ευχαριστώ θερμά όλους».

Ο καλλιτέχνης αναλογίστηκε τι σήμαινε αυτή η διαδικασία για την καλλιτεχνική του πρακτική:

«Η συνεργασία με τη liminal στο πρόγραμμα P.A.I.R. για την υλοποίηση του *DANCEFLOORS: DISABLED* ήταν μια πρωτοποριακή εμπειρία, όχι μόνο για την ανάπτυξη και την υλοποίηση της ιδέας μου, αλλά και για τη δημιουργία των μελλοντικών μου έργων. Παρότι είχα ήδη αρχίσει να εντάσσω την προσβασιμότητα στην καλλιτεχνική μου πρακτική, αυτή η συνεργασία με βοήθησε να κατανοήσω σε βάθος τις αρχές της προσέγγισης της προσβασιμότητας ως θεμελιώδους μέρους της δημιουργικής διαδικασίας. Από τις ομάδες εστίασης έως τις ατομικές συναντήσεις με τα μέλη της ομάδας, από την τεχνική υποστήριξη έως τις πρακτικές εισηγήσεις και από τις συζητήσεις μεταξύ των συνεργατών έως τον κριτικό σχολιασμό, είχα την ευκαιρία να

αμφισβητήσω την πρακτική μου και να επανεξετάσω τους τρόπους με τους οποίους μπορώ να διαμορφώνω ένα προσβάσιμο περιβάλλον, που να μπορεί να παρατηρηθεί και να βιωθεί από ένα ευρύτερο κοινό».

Λυκούργος Πορφύρης, καλλιτέχνης

Τι θα άλλαζε η ομάδα

Σε μελλοντικές εκδοχές του έργου, η αφή θα μπορούσε να ενσωματωθεί πιο ουσιαστικά, η φωτεινότητα της προβολής να βελτιωθεί, ο καλλιτέχνης να συμμετέχει πιο ενεργά στο μοντάζ των βίντεο, ενώ τα συστήματα δόνησης και απτικής ανάδρασης θα μπορούσαν να συνεχίσουν να εξελίσσονται.

Βασικό συμπέρασμα της Δημιουργικής Προσβασιμότητας (C.A.M.)

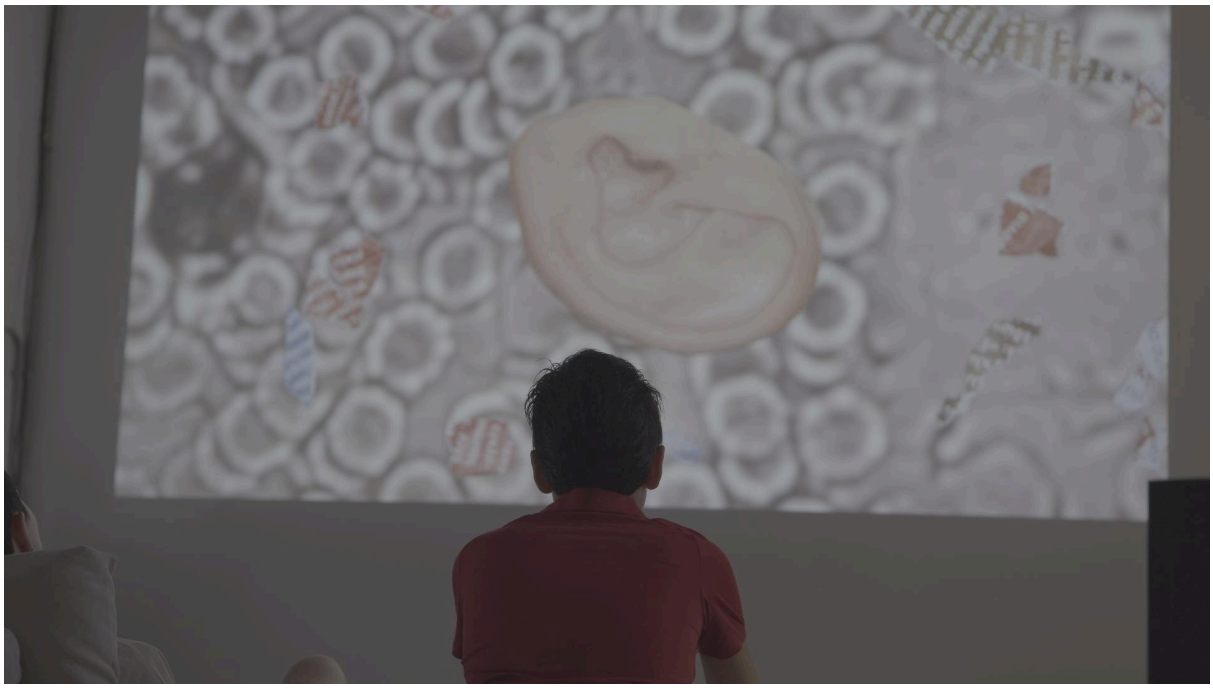
Μέσα από δημιουργικές επιλογές, διαρκή συνεργασία και δοκιμές, διαφορετικές πρακτικές πρόσβασης μπορούν να συνδυαστούν και να διαμορφώσουν μια κοινή καλλιτεχνική γλώσσα, εμπλουτίζοντας την εμπειρία όλων, ενώ παραμένουν ανοιχτές σε περαιτέρω ανάπτυξη και βελτίωση.

Μάθετε περισσότερα για το έργο

Συντελεστές

Καλλιτέχνης (σύλληψη, υλοποίηση): Λυκούργος Πορφύρης
Μέλη Συμβουλευτικής Ομάδας Εργασίας: Νίκος Βογιατζής, Εύα Γκρίτζαλη, Θωμάς Διάφας, Ανδρέας Πλεμμένος, Μαρία Θρασυβουλίδη, Γρηγόρης Σταθόπουλος
Ακούγονται αποσπάσματα συνεντεύξεων των: Sabina Ahmed, Iva Srot & Βαγγέλης Μιστιλόγλου
Διαχείριση & Συντονισμός προγράμματος: Μαριλένα Κουκούλη, Πολίνα Μανωλιά & Χρίστος Παπαμιχαήλ
Επικοινωνία: Ολυμπία Αντώνενα
Απόδοση στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα και στη Διεθνή Νοηματική: Ναυσικά Κόσκορη, Ανδρέας Πλεμμένος, Χαρά Ρήγα
Επιμέλεια Νοηματικής Γλώσσας: Ανδρέας Πλεμμένος
Διερμηνεία: Ανδρονίκη Ξανθοπούλου
Ακουστική περιγραφή: Λυκούργος Πορφύρης
Επιμέλεια ακουστικής περιγραφής και ποιοτικός έλεγχος: Εύα Γκρίτζαλη, Μαρία Θρασυβουλίδη
Μετάφραση & Υποτιτλισμός: Λυκούργος Πορφύρης, Γρηγόρης Σταθόπουλος
Μεταγλώττιση: Μαρία Θρασυβουλίδη, Μελίσσα Κωτσάκη, Λυκούργος Πορφύρης
Studio: AUX
Παραγωγή: liminal

4.2 Missing Frequencies | Κύπρος



- Καλλιτέχνης: Ναυσικά Χατζηχρίστου
- Μορφή: Πολυαισθητηριακή βιντεοεγκατάσταση με κινούμενη εικόνα, φωτογραφία, κινούμενα σχέδια, κολάζ, πειραματικό ήχο, υπότιτλους, ακουστική περιγραφή και απτική ανάδραση
- Μέρος και ημερομηνίες: Λευκωσία, Κύπρος· 28-30 Ιουλίου 2026
- Δημιουργική ερώτηση: Τι συμβαίνει όταν ο ήχος όχι μόνο ακούγεται, αλλά γίνεται επίσης αισθητός, ορατός και αντικείμενο της φαντασίας;

Εισαγωγή

Το *Missing Frequencies* είναι η νέα πολυαισθητηριακή βιντεοεγκατάσταση της εικαστικού Ναυσικάς Χατζηχρίστου, η οποία παρουσιάστηκε στη Λευκωσία από τις 28 έως τις 30 Ιουλίου 2026 και διερευνά την εμπειρία της μερικής ακοής.

Κινούμενη εικόνα, φωτογραφία, animation, κολάζ, πειραματικός ήχος και απτικές τεχνολογίες συνθέτουν μια οικεία συνάντηση με μια αντίληψη που διαρκώς μετατοπίζεται. Αντί να επιχειρεί να την εξηγήσει από μια εξωτερική οπτική, το έργο φέρνει σε διάλογο τον ήχο, την εικόνα, την υφή και τη δόνηση, προσκαλώντας το κοινό σε μια αποσπασματική, βαθιά προσωπική και σωματική εμπειρία της μερικής ακοής: μια εμπειρία όπου ο ήχος δεν ακούγεται μόνο, αλλά γίνεται αισθητός, ορατός και αντικείμενο της φαντασίας.

Πρόκειται για ένα οπτικοακουστικό έργο που διερευνά τις «Ορατές Συναντήσεις» μέσα από έναν οπτικό και αισθητηριακό τρόπο αντίληψης του κόσμου, όπως αυτός διαμορφώνεται μέσα από την εμπειρία της μερικής ακοής.

Αντί να ακολουθεί μια γραμμική αφήγηση, η εγκατάσταση ξεδιπλώνεται μέσα από εικόνες, υφές, ρυθμούς, παραμορφωμένους ήχους και στιγμές «λανθασμένης» ακρόασης, μεταφέροντας το νόημα από τον ήχο στην εικόνα, το κείμενο και τη δόνηση. Η αφηρημένη και ανοιχτή μορφή της προσφέρει στους επισκέπτες ουσιαστική ελευθερία επιλογής: πόσο χρόνο θα παραμείνουν στον χώρο, πού θα καθίσουν, σε ποιες αισθήσεις θα βασιστούν και πώς θα συνδυάσουν τα διαθέσιμα ερεθίσματα.

Όπως και το *DANCEFLOORS: DISABLED*, έτσι και το *Missing Frequencies* αντιμετώπισε την πρόσβαση ως αναπόσπαστο μέρος της καλλιτεχνικής ιδέας από την αρχή της δημιουργικής διαδικασίας. Ήταν η πρώτη φορά που η καλλιτέχνιδα και το ABR συνεργάστηκαν για τη δημιουργία ενός έργου γύρω από αυτόν τον συνδυασμό δημιουργικών πρακτικών προσβασιμότητας. Η συνεργασία αυτή συνέχισε να διαμορφώνει την εγκατάσταση μέχρι και τις τελευταίες ημέρες της παρουσίασής της.

Ξεκινώντας από την εμπειρία της μερικής ακοής

Η εγκατάσταση προέκυψε από την προσωπική εμπειρία της καλλιτέχνιδας, η οποία έχει μερική απώλεια ακοής. Η Συμβουλευτική Ομάδα Εργασίας της Κύπρου (Δήμητρα Νικοδήμου, Ροζ, Εύη Πετρακίδου, Μαρίνα Ιερίδη, Νίνα Πουλουζασβίλι, Μελίνα Θεοδώρου, Μάρθα Γεωργίου, Κωνσταντίνος Κυπριανού) παρακολούθησε την εξέλιξη του έργου και συνέβαλε στη διαμόρφωση τόσο του καλλιτεχνικού έργου όσο και της εμπειρίας των επισκεπτών.

Η διαδικασία αμφισβήτησε την αντίληψη ότι η βιωματική εμπειρία μιας συγκεκριμένης μορφής αναπηρίας συνεπάγεται αυτομάτως εξειδικευμένη γνώση για όλες τις μορφές αναπηρίας.

Πολυεπίπεδη και συνδυαστική πρόσβαση

Αντί να προσφέρει έναν και μοναδικό τρόπο πρόσληψης του έργου, η εγκατάσταση περιλάμβανε πολλαπλά στοιχεία προσβασιμότητας, τα οποία οι επισκέπτες μπορούσαν να συνδυάσουν ελεύθερα:

- **Συνεχής ακουστική περιγραφή**, σε επαναλαμβανόμενη αναπαραγωγή μέσω δύο σετ ακουστικών, τοποθετημένων κοντά στον καναπέ και στα απτικά μαξιλάρια. Η περιγραφή προσέφερε ένα επιπλέον ερμηνευτικό επίπεδο, πέρα από μια καθαρά επεξηγηματική ηχητική αφήγηση, και μπορούσε να

χρησιμοποιηθεί είτε αυτόνομα είτε σε συνδυασμό με τις εικόνες, τους υπότιτλους, τον ήχο και τις δονήσεις.

- **Δίγλωσσοι υπότιτλοι και επιγραφές** (στα ελληνικά και στα αγγλικά), που προσέφεραν κειμενικές διαδρομές μέσα στο έργο.
- **Δύο απτικά μαξιλάρια**, σχεδιασμένα ειδικά για το έργο, μετέτρεπαν τον ρυθμό, τα μπάσα και την ένταση σε δονήσεις που γίνονταν αισθητές μέσω των χεριών, του στήθους ή της κοιλιάς. Αρκετοί επισκέπτες περιέγραψαν αυτή την αίσθηση ως ταυτόχρονα έντονη και καθησυχαστική, αναγνωρίζοντάς την ως έναν τρόπο να συνδεθούν με τις καλλιτεχνικές προθέσεις μέσω του σώματος και όχι μόνο μέσω της ακοής.
- **Διερμηνείς της Κυπριακής Νοηματικής Γλώσσας**, που υποστήριξαν την εναρκτήρια παρουσίαση της καλλιτέχνιδας.
- **Ευέλικτη διάταξη καθισμάτων:** ένας καναπές και καρέκλες με ή χωρίς μπράτσα, τοποθετημένα σε διαφορετικές αποστάσεις από το κεντρικό έργο, καθώς και επιπλέον καθίσματα στον εξωτερικό χώρο. Η διάταξη εξυπηρετούσε διαφορετικές ανάγκες κινητικότητας, ύψους, σωματότυπου, κόπωσης και άνεσης, συμπεριλαμβανομένων των ατόμων που χρησιμοποιούν πατερίτσες.
- **Κυκλοφορία χωρίς σκαλοπάτια** σε όλο τον εκθεσιακό χώρο, καθώς και πρόσβαση σε προσβάσιμη τουαλέτα στην απέναντι πλευρά του δρόμου, μέσω ασφαλούς διαδρομής.

Η διάταξη των καθισμάτων, η σήμανση, οι χρωματικές αντιθέσεις, ο εξοπλισμός και οι δυνατότητες κίνησης προσαρμόζονταν καθ' όλη τη διάρκεια της εγκατάστασης. Οι επισκέπτες αξιοποίησαν τα επιμέρους στοιχεία με απροσδόκητους συνδυασμούς: έκλειναν τα μάτια τους ενώ χρησιμοποιούσαν ένα απτικό μαξιλάρι, άκουγαν την ακουστική περιγραφή χωρίς να παρακολουθούν τις εικόνες ή εναλλάσσονταν συνειδητά μεταξύ των διαφορετικών αισθητηριακών καναλιών.

«Με έκανε να αφήσω πίσω μου τον συνηθισμένο τρόπο με τον οποίο βιώνω την τέχνη, να σκεφτώ, να αμφισβητήσω και να προσεγγίσω το έργο διαφορετικά».

Νίνα, μέλος της ομάδας συνεργασίας

Στόχος δεν ήταν να προσομοιωθεί η αναπηρία για τους επισκέπτες χωρίς αναπηρία, αλλά να διαρραγούν οι συνήθεις τρόποι αισθητηριακής πρόσληψης και να δοθεί σε κάθε άτομο η δυνατότητα να διαμορφώσει τη δική του προσωπική εμπειρία και σχέση με το έργο.

Η ανταπόκριση του κοινού και τα συμπεράσματα

Η έκθεση προσέλκυσε 135 επισκέπτες, μεταξύ των οποίων περίπου 20 άτομα με αναπηρία ή συγκεκριμένες ανάγκες προσβασιμότητας. Δεκατέσσερα άτομα (10,4%)

συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο αξιολόγησης μετά την επίσκεψη, επομένως τα αποτελέσματα είναι ενδεικτικά και δεν μπορούν να θεωρηθούν αντιπροσωπευτικά του συνόλου των επισκεπτών.

Οι μέσες βαθμολογίες ήταν υψηλές ως προς τη συνολική ικανοποίηση και την αίσθηση ότι η εμπειρία ήταν ουσιαστική (4,86/5), το ενδιαφέρον για παρόμοιες εκδηλώσεις (4,86/5), τη σαφήνεια και την έγκαιρη παροχή πληροφοριών πριν από την επίσκεψη (4,79/5), την ευκολία πλοήγησης στον χώρο (4,71/5) και την υποστήριξη που προσέφεραν τα χαρακτηριστικά προσβασιμότητας (4,71/5).

Όπως και στην περίπτωση του *DANCEFLOORS: DISABLED*, η προηγούμενη εξοικείωση με συμπεριληπτικές καλλιτεχνικές πρακτικές ήταν συγκριτικά χαμηλή, ενώ η ικανοποίηση, η αίσθηση μάθησης και η προθυμία των επισκεπτών να επιστρέψουν ήταν υψηλές. Για τη συγκεκριμένη μικρή ομάδα συμμετεχόντων στην αξιολόγηση, τα ευρήματα ενδέχεται να υποδηλώνουν ότι η εγκατάσταση προσέγγισε ανθρώπους με περιορισμένη προηγούμενη επαφή με τέτοιου είδους καλλιτεχνικές πρακτικές και τους έδωσε αφορμή για ουσιαστικό προβληματισμό.

Οι επισκέπτες περιέγραψαν τα απτικά στοιχεία ως έναν τρόπο να προσεγγίσουν την εμπειρία από μια διαφορετική οπτική:

«Το να αγγίζω το μαξιλάρι και να νιώθω την ένταση της εμπειρίας του καλλιτέχνη στο στήθος και στα χέρια μου ήταν κάτι πολύ διαφορετικό. Ήταν έντονο και όμορφο, γιατί ένιωσα ότι μπορούσα να μπω στη θέση ενός άλλου ανθρώπου και να αρχίσω να καταλαβαίνω τι μπορεί να σημαίνει η μερική ακοή».

Χριστοθέα, επισκέπτρια

Άλλοι επισκέπτες αναφέρθηκαν στην αλλαγή που προκάλεσε η εμπειρία στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονταν την προσβασιμότητα στην τέχνη:

«Ποτέ δεν είχα σκεφτεί πραγματικά ότι η τέχνη θα μπορούσε να είναι απρόσιτη για άτομα με αναπηρία. Απλώς θεωρούσα δεδομένο ότι είναι προσβάσιμη σε όλους. Χαίρομαι που αυτή η εμπειρία με ευαισθητοποίησε σχετικά με το θέμα και εκτιμώ την πρωτοβουλία να γίνει η τέχνη πιο συμπεριληπτική για όσους δεν θα μπορούσαν διαφορετικά να τη βιώσουν με τον συμβατικό τρόπο».

Συμμετέχων στην αξιολόγηση

«Το να κάνεις την τέχνη προσβάσιμη είναι μια δημιουργική διαδικασία».

Συμμετέχων στην αξιολόγηση

Η ομάδα κατέληξε στο συμπέρασμα ότι η ενεργή προσέγγιση και η εμπλοκή του κοινού υπήρξαν καθοριστικής σημασίας για την επιτυχία του έργου.

Τι θα άλλαζε η ομάδα

Σε μελλοντικά στάδια ανάπτυξης, πιο σύνθετες ιδιότητες του ήχου, όπως η υφή, η συχνότητα και η χωρική κίνηση, θα μπορούσαν να αποδίδονται μέσω των απτικών μαξιλαριών. Παράλληλα, θα μπορούσαν να ενισχυθούν οι χρωματικές αντιθέσεις στο έντυπο υλικό και να διερευνηθεί η δημιουργία διακριτών χώρων που απομονώνουν ή αναδεικνύουν συγκεκριμένες αισθήσεις.

Οι προσεγγίσεις αυτές δεν θα αποσκοπούν στην προσομοίωση της αναπηρίας, αλλά στην ενίσχυση της επίγνωσης των επισκεπτών σχετικά με το πώς η εμπειρία της τέχνης μεταβάλλεται ανάλογα με τις αισθήσεις στις οποίες βασίζονται. Επιπλέον, τα χαρακτηριστικά προσβασιμότητας θα μπορούσαν να ενσωματωθούν βαθύτερα στην καλλιτεχνική γλώσσα, ώστε να γίνονται αντιληπτά λιγότερο ως συμπληρωματικά στοιχεία και περισσότερο ως αναπόσπαστα μέρη ενός ενιαίου συνόλου.

Βασικό συμπέρασμα της Δημιουργικής Προσβασιμότητας (C.A.M.)

Τα πολλαπλά σημεία πρόσβασης είναι πολύτιμα όταν καθένα εξυπηρετεί έναν σαφή σκοπό και οι επισκέπτες μπορούν να τα συνδυάζουν ή να τα αξιοποιούν μεμονωμένα. Η παρατήρηση απρόβλεπτων τρόπων χρήσης των στοιχείων προσβασιμότητας μπορεί να οδηγήσει σε πολύτιμη γνώση, η οποία δεν θα μπορούσε να προκύψει αποκλειστικά μέσα από τις συναντήσεις σχεδιασμού.

Μάθετε περισσότερα για το έργο

Συντελεστές

Καλλιτέχνιδα: Ναυσικά Χατζηχρίστου
Σχεδιασμός Ήχου: Αντώνης Αντωνίου
Απτικές τεχνολογίες: Γιάννης Σούχης
Συμβουλευτική Ομάδα Εργασίας: Δήμητρα Νικοδήμου, Ροζ, Εύη Πετρακίδου, Μαρίνα Ιερίδη, Νίνα Πουλουζασβίλι, Μελίνα Θεοδώρου, Μάρθα Γεωργίου, Κωνσταντίνος Κυπριανού
Βιντεοσκόπηση: Αντώνης Πουλιάσης
Φωτογραφία: Μιχάλης Δημητριάδης
Παραγωγή: ABR - Alternative Brains Rule

4.3 The Passage | Εσθονία



- Καλλιτέχνιδες: Open P.Arts Collective (Heleri Luuga, Marleen Kuusik και Sara Fontana)
- Μορφή: Πολυαισθητηριακή εγκατάσταση με υφάσματα, χειροποίητα αντικείμενα, χρώματα, φωτογραφίες, κολάζ, ήχο, φως και βίντεο
- Μέρος και ημερομηνίες: Paavli Kultuurivabrik, Ταλίν·17 Ιουλίου–31 Αυγούστου 2026
- Δημιουργική ερώτηση: Πώς μπορεί ένα πολυαισθητηριακό περιβάλλον να προσκαλέσει τους ανθρώπους να συναντήσουν την ποικιλομορφία και να αναλογιστούν τη γέννηση, την παιδική ηλικία, τη σύνδεση και το σπίτι;

Εισαγωγή

Το *The Passage (Το Πέρασμα)* είναι μια πολυαισθητηριακή εγκατάσταση της καλλιτεχνικής ομάδας Open P.Arts Collective (Sara Fontana, Marleen Kuusik, Heleri Luuga) η οποία παρουσιάστηκε από το Estonian Agrenska Foundation στο Pavli Kulturivabrik, στο Ταλίν, από τις 17 Ιουλίου έως τις 31 Αυγούστου. Το έργο προσκαλεί δύο ανθρώπους να διανύσουν μαζί μια διαδρομή τριών σταδίων —γέννηση, συνάντηση και συνύπαρξη— μέσα από μια ακολουθία οικείων περιβαλλόντων που εξερευνούν την παιδική ηλικία, το αίσθημα του ανήκειν και την ανθρώπινη σύνδεση.

Δύο υφασμάτινοι διάδρομοι οδηγούν τους επισκέπτες μέσα από απτικούς και αισθητηριακούς χώρους προς μια βιντεοεγκατάσταση. Κατά τη διαδρομή, μπορούν να

επιλέξουν από πού θα ξεκινήσουν, πώς θα κινηθούν, τι θα αγγίξουν, πόσο χρόνο θα παραμείνουν, πόσο κοντά θα έρθουν ο ένας στον άλλον και ποιες αισθήσεις θα επιστρατεύσουν. Μπορούν επίσης να αποφασίσουν αν θα βιώσουν το έργο μαζί με ένα άλλο άτομο ή με διαφορετικό τρόπο.

Στον πυρήνα της εγκατάστασης βρίσκεται ένα απλό αλλά ανοιχτό ερώτημα: πώς συναντάμε έναν άλλο άνθρωπο και τι είναι αυτό που κάνει έναν τόπο να μας μοιάζει με σπίτι;

Ένα πέρασμα με πολλαπλές διαδρομές

Οι επισκέπτες μπορούσαν να αγγίξουν υλικά, να ακούσουν ήχους, να παρατηρήσουν οπτικές λεπτομέρειες, να αλληλεπιδράσουν με αντικείμενα και να προσθέσουν τις δικές τους λέξεις στο έργο.

Το Κόκκινο Δωμάτιο: Η Μήτρα

Πίσω από κόκκινες κουρτίνες, ένας ζεστός, αμυδρά φωτισμένος χώρος, τυλιγμένος με απαλά υφάσματα, παραπέμπει στη μήτρα. Οι διαφορετικές υφές προσκαλούν τους επισκέπτες να τις εξερευνήσουν μέσω της αφής, ενώ ένας χαμηλός, σταθερός καρδιακός παλμός ακούγεται από ένα ηχείο μπάσων, προσδίδοντας στον χώρο έναν ήρεμο, ζωντανό ρυθμό. Κάθε συμμετέχων ξεκινά τη διαδρομή κυρίως μόνος, ερχόμενος αρχικά σε επαφή με τον εαυτό του.

Το Μπλε Δωμάτιο: Η Παρέμβαση του Κόσμου

Οι μπλε κουρτίνες ανοίγουν την εμπειρία προς την παρουσία ενός άλλου ανθρώπου. Στο κέντρο του χώρου βρίσκεται ένα υφασμάτινο χώρισμα με ανοίγματα και τσέπες που χωρούν μικρά αντικείμενα. Οι επισκέπτες μπορούν να περάσουν μέσα από αυτό, να ανταλλάξουν αντικείμενα, να προσφέρουν ένα χέρι βοήθειας, να κοιταχτούν ή να παραμείνουν ο καθένας στη δική του πλευρά. Η αλληλεπίδραση δεν είναι υποχρεωτική: κάθε χειρονομία μπορεί να προσφερθεί, να γίνει αποδεκτή ή να απορριφθεί. Έτσι, ο χώρος γίνεται πεδίο εξερεύνησης των ορίων, της περιέργειας και της συναίνεσης.

Το Λευκό Δωμάτιο: Η Συνάντηση

Στο τελευταίο δωμάτιο, οι συμμετέχοντες συναντιούνται πρόσωπο με πρόσωπο. Μια ταινία μικρού μήκους συνδυάζει εικόνες ανθρώπων, φύσης, ζώων, φροντίδας και γέννησης, με μαρτυρίες ανθρώπων από διαφορετικά μέρη του κόσμου, οι οποίοι μιλούν για τα ονόματά τους και για το τι σημαίνει για αυτούς η έννοια του «σπιτιού». Μαλακά αντικείμενα και δομικά τουβλάκια προσκαλούν σε περαιτέρω εξερεύνηση, ενώ οι

καρέκλες προσφέρουν τη δυνατότητα να καθίσει κανείς και να κάνει παύσεις για όσο χρόνο χρειάζεται.

Οι επισκέπτες καλούνται επίσης να γράψουν πάνω σε έναν κοινό καμβά ποιοι είναι και τι σημαίνει για αυτούς το σπίτι. Τα λόγια τους παραμένουν στον χώρο, προσθέτοντας νέα ίχνη στα ίχνη των προηγούμενων επισκεπτών και δημιουργώντας ένα συλλογικό αποτύπωμα των εμπειριών τους.

Λειτουργία, επιλογή και ένταση

Η προσβασιμότητα αποτέλεσε μέρος της καλλιτεχνικής μορφής από την αρχή. Η Εσθονική Συμβουλευτική Ομάδα Εργασίας, αποτελούμενη από τους Mari Tuulik, Daniel Kotsjuba, Mare Kõrtsini και Hendra Raud, συνεισέφερε την εμπειρία της στη σκηνογραφία, την κινητικότητα, την προσβάσιμη επικοινωνία και τις υπηρεσίες προσβασιμότητας. Η ομάδα εξέτασε ζητήματα σταθερότητας και διαστάσεων, επικοινωνίας, αισθητηριακών αναγκών, νευροαποκλίνουσας συμμετοχής και ευχρηστίας.

Η Mare Kõrtsini περιέγραψε την αξία της σκηνογραφικής της εμπειρίας στη διασφάλιση της σταθερότητας της κατασκευής, χωρίς να περιορίζεται η καλλιτεχνική της διάσταση:

«Ήταν υπέροχο που βοήθησα, ιδιαίτερα χάρη στην εμπειρία μου στη σκηνογραφία. Η συζήτηση και η παροχή συμβουλών για το πώς να διατηρηθεί η εγκατάσταση ισχυρή και σταθερή χωρίς να παρεμποδιστεί το καλλιτεχνικό στοιχείο ήταν πολύτιμες».

Κινητικότητα και ξεκούραση: Σε όλο τον χώρο υπήρχαν διαδρομές χωρίς σκαλοπάτια, ενώ ελέγχθηκαν και οι δύο διάδρομοι, ώστε να διασφαλιστεί η ανεμπόδιστη διέλευση ατόμων που χρησιμοποιούν βοηθήματα κινητικότητας. Μια προσβάσιμη τουαλέτα, διαφορετικές επιλογές καθισμάτων και ένας πιο ήσυχος χώρος προσέφεραν επιπλέον υποστήριξη. Ειδικά κοντά στο τελικό βίντεο υπήρχαν καθίσματα για τους επισκέπτες που δεν μπορούσαν να παραμείνουν όρθιοι για πολλή ώρα.

Επιλογή: Οι επισκέπτες μπορούσαν να αποχωρήσουν και να επιστρέψουν, να επιλέξουν την απόστασή τους από το έργο ή να ζητήσουν προαιρετική βοήθεια στην πλοήγηση και την αλληλεπίδραση.

Καθοδηγούμενες εμπειρίες: Ορισμένες από αυτές εξελίχθηκαν σε αυτόνομες καλλιτεχνικές συναντήσεις. Οι επισκέπτες μπορούσαν να κλείσουν τα μάτια τους, ενώ οι καλλιτέχνες περιέγραφαν λεκτικά την εμπειρία ή καθοδηγούσαν τα χέρια τους προς τα υλικά. Αυτή η δυνατότητα ήταν ιδιαίτερα χρήσιμη για τους τυφλούς επισκέπτες, καθώς και για όσους χρειάζονταν υποστήριξη στην πλοήγηση, την προσέγγιση ή την αλληλεπίδραση.

Μορφές πληροφόρησης: Οι πληροφορίες ήταν διαθέσιμες στα εσθονικά και τα αγγλικά, καθώς και με τη μέθοδο “Κείμενο για όλους” (Easy-to-read). Παρέχονταν επίσης ακουστική περιγραφή και διερμηνεία στην Εσθονική Νοηματική Γλώσσα. Το βίντεο είχε υπότιτλους στα εσθονικά και τα αγγλικά, ενώ κατά την έναρξη υπήρχε διερμηνεία στη νοηματική γλώσσα. Επιπλέον, είχε κοινοποιηθεί εκ των προτέρων πρόσκληση στη νοηματική γλώσσα.

Η Mari Tuulik, με ειδίκευση στην προσβάσιμη επικοινωνία, σημείωσε ότι η ανταλλαγή γνώσεων λειτούργησε και προς τις δύο κατευθύνσεις:

«Οι καλλιτέχνες γνώριζαν ήδη πολύ καλά την πρόσβαση στην κινητικότητα. Η εμπειρία μου στην προσβάσιμη επικοινωνία ήταν επομένως σημαντική και ωφελήθηκα επίσης από τη διαδικασία, μαθαίνοντας πώς να συντονίζω πιο αποτελεσματικά τις διαφορετικές εργασίες».

Ευέλικτη συμμετοχή: Οι επισκέπτες μπορούσαν να παίξουν με μαριονέτες και παιχνίδια, να εξερευνήσουν τον χώρο με φακούς, να αλληλεπιδράσουν μέσα από τον υφασμάτινο τοίχο, να επιλέξουν ένα νέο όνομα καθώς έβγαιναν από το πέρασμα ή να προσθέσουν λέξεις στον καμβά. Με αυτόν τον τρόπο, διαμόρφωναν τη δική τους εμπειρία, επιλέγοντας τον ρυθμό και τον βαθμό συμμετοχής τους. Η Hendra Raud, η οποία χρησιμοποιεί ηλεκτρικό αναπηρικό αμαξίδιο, εκτίμησε ότι η προσβασιμότητα ξεπερνούσε τα όρια της φυσικής πρόσβασης:

«Χρησιμοποιώ ηλεκτρικό αναπηρικό αμαξίδιο και πολλοί πολιτιστικοί και ψυχαγωγικοί χώροι δεν είναι εύκολα προσβάσιμοι. Στο *The Passage,* υπήρχαν πολλά διαφορετικά επίπεδα εμπειρίας. Χάρηκα που είχαν ληφθεί υπόψη αρκετές λύσεις προσβασιμότητας, και όχι μόνο φυσικής προσβασιμότητας».

Μια γνήσια ένταση: Οι δοκιμές έδειξαν ότι διαφορετικές απαιτήσεις προσβασιμότητας ενδέχεται να έρχονται σε σύγκρουση. Ένας χώρος ανάπαυσης στο επίπεδο του δαπέδου θα μπορούσε να εξυπηρετήσει επισκέπτες που ήθελαν να ξαπλώσουν στον χώρο που παραπέμπει στη μήτρα, αλλά ταυτόχρονα να εμποδίσει την κυκλοφορία των αναπηρικών αμαξιδίων. Σε αυτή την εκδοχή, η ομάδα έδωσε προτεραιότητα στη διατήρηση μιας σαφούς διαδρομής και πρότεινε τη διερεύνηση ενός χώρου ανάπαυσης με το μισό πλάτος σε μελλοντικές δοκιμές. Η Δημιουργική Προσβασιμότητα προϋποθέτει τη διαπραγμάτευση μεταξύ διαφορετικών αναγκών, αντί να θεωρεί δεδομένο ότι μία και μοναδική λύση μπορεί να εξυπηρετήσει τους πάντες.

Ο Daniel Kotsjuba αναφέρθηκε στις δυνατότητες που δημιουργεί η ευρύτερη συνεργασία:

«Οι ευκαιρίες συνεργασίας όπως το P.A.I.R. ανοίγουν πόρτες στην καινοτομία. Η εσθονική ομάδα ήταν μια μικτή, διεθνής ομάδα. Δημιούργησε γέφυρες και βοήθησε τους ανθρώπους να γνωριστούν μεταξύ τους».

Η ανταπόκριση του κοινού και τα συμπεράσματα

Τα εγκαίνια προσέλκυσαν 60 άτομα, εκ των οποίων τα 20 ήταν άτομα με αναπηρία ή με ανάγκες πρόσβασης. Στη συνέχεια, καταγράφηκαν άλλες 60 επισκέψεις, ανεβάζοντας τον αριθμό των επιβεβαιωμένων επισκέψεων στις 120. Καθώς η εγκατάσταση λειτουργούσε κάποιες φορές χωρίς την παρουσία της ομάδας, η συνολική προσέλευση εκτιμάται ότι ενδέχεται να πλησίασε τους 200 επισκέπτες. Δώδεκα άτομα συμπλήρωσαν τη φόρμα αξιολόγησης, επομένως τα αποτελέσματα είναι ενδεικτικά.

Οι συμμετέχοντες στην αξιολόγηση έδωσαν μέση βαθμολογία 5,00/5 στο αίσθημα αποδοχής και στο ενδιαφέρον τους για παρόμοιες εκδηλώσεις. Η συνολική ικανοποίηση, η υποστήριξη που προσέφεραν τα στοιχεία προσβασιμότητας και η ενθάρρυνση για έναν διαφορετικό τρόπο σκέψης γύρω από την ισότιμη συμμετοχή συγκέντρωσαν μέση βαθμολογία 4,75/5. Η πληροφόρηση και η πλοήγηση βαθμολογήθηκαν με 4,50/5. Τα σχόλια των επισκεπτών ανέδειξαν τη σημασία της αισθητηριακής επιλογής, του παιχνιδιού, της νοσταλγίας, της ξεκούρασης και της συναισθηματικής σύνδεσης. Ορισμένοι επισκέπτες παρέμειναν στον χώρο έως και μία ώρα.

Η χειροποίητη αισθητική του έργου ανέδειξε τις ίδιες τις διαδικασίες δημιουργίας του -το ράψιμο, το κόλλημα, τη σχεδίαση και την κατασκευή, ενώ οι επισκέπτες συχνά αναρωτιούνταν πόσος χρόνος είχε χρειαστεί για την ολοκλήρωσή του. Στο Μπλε Δωμάτιο, τα παιχνίδια, οι μαριονέτες, οι φακοί και τα μικρά αντικείμενα ενθάρρυναν το παιχνίδι και ξυπνούσαν συνειρμούς γύρω από την παιδική ηλικία, τις αναμνήσεις και το σπίτι.

Το τελικό βίντεο προσέφερε μια πιο ήσυχη και στοχαστική εμπειρία, την οποία οι επισκέπτες περιέγραψαν ως διαλογιστική και ως αφορμή για προβληματισμό. Προκάλεσε σκέψεις γύρω από την ταυτότητα, το αίσθημα του ανήκειν και τους ανθρώπους ή τους τόπους που μας κάνουν να νιώθουμε σαν στο σπίτι μας. Η ποικιλία των ανθρώπων και των γλωσσών που παρουσιάζονταν στο βίντεο δημιούργησε ένα αίσθημα σύνδεσης, χωρίς να αναιρεί τις μεταξύ τους διαφορές.

«Το Πέρασμα ήταν σαν να έμπαινα σε ένα δωμάτιο που ακούει και μου επιτρέπει να απολαμβάνω την τέχνη μέσα από πολλές αισθήσεις ταυτόχρονα».

Συμμετέχων στην έρευνα

«Ενθουσιασμός, χαρά, ενότητα».

Οι επισκέπτες άφησαν στον καμβά σκέψεις και προσωπικούς ορισμούς για το σπίτι, όπως:

«Το σπίτι είναι εκεί που είναι η οικογένειά μου».

«Είναι όταν μου επιτρέπεται να νιώσω».

«Όπου είμαι εγώ ο ίδιος, προστατευμένος και ασφαλής».

«Όπου είσαι ευπρόσδεκτος, ό,τι και να γίνει».

Τι θα άλλαζε η ομάδα: Οι προτεραιότητες για μελλοντικές εκδοχές περιλαμβάνουν την εξασφάλιση περισσότερου χώρου γύρω από τη κατασκευή, τη δημιουργία μιας προσβάσιμης επιλογής ανάπαυσης που δεν θα εμποδίζει την κυκλοφορία, τη σαφέστερη ενημέρωση για την καλλιτεχνική πρόθεση και τις δυνατότητες πρόσβασης πριν από την επίσκεψη, καθώς και τη δοκιμή πρόσθετων τρόπων καθοδήγησης που δεν περιορίζουν την ανεξάρτητη εξερεύνηση.

Βασικό συμπέρασμα της Δημιουργικής Προσβασιμότητας (C.A.M.)

Ένα προσβάσιμο καλλιτεχνικό έργο δεν χρειάζεται να προσφέρει την ίδια εμπειρία σε όλους. Μπορεί να δημιουργεί πολλαπλούς ουσιαστικούς τρόπους προσέγγισης, πλοήγησης και σύνδεσης, αναγνωρίζοντας παράλληλα τις εντάσεις και τους περιορισμούς που προκύπτουν.

Μάθετε περισσότερα για το έργο

Συντελεστές

Καλλιτέχνιδες: Sara Fontana, Marleen Kuusik, Heleri Luuga (Open P.Arts Collective)
Λύσεις προσβασιμότητας: Kai Kunder, Ene Oga
Κείμενα Απλής Γλώσσας: Janek Muru, Kerttu Rakke
Συμβουλευτική Ομάδα Εργασίας: Mari Tuulik, Daniel Kotsjuba, Mare Kõrtsini, Hendra Raud
Βίντεο: Andres Loorand
Φωτογραφία: Meelis Joost, Mari Tuulik
Παραγωγή: Estonian Agrenska Foundation, in cooperation with the Estonian Chamber of People with Disabilities

Μέρος 5. Τι Μας Διδάσκουν Τα Έργα Και Πως Τα Αξιοποιούμε

Οκτώ μεταβιβάσιμα μαθήματα

1. Η πρόσβαση ως καλλιτεχνική γλώσσα

Και στα τρία έργα, τα στοιχεία προσβασιμότητας επιτελούσαν τόσο πρακτική όσο και καλλιτεχνική λειτουργία. Οι υπότιτλοι απέδιδαν τον προφορικό λόγο, διαμορφώνοντας παράλληλα τον οπτικό ρυθμό του έργου. Η νοηματική γλώσσα εξασφάλιζε γλωσσική πρόσβαση, ενώ ταυτόχρονα εμπλούτιζε την καλλιτεχνική έκφραση μέσα από τη χειρονομία, την ερμηνεία και τη χρήση του χώρου. Η περιγραφή μετέφερε οπτικές πληροφορίες, προσθέτοντας παράλληλα ατμόσφαιρα και φωνή. Η δόνηση απέδιδε τις ηχητικές ιδιότητες, δημιουργώντας ταυτόχρονα μια σωματική εμπειρία.

Η λειτουργικότητα παραμένει αδιαπραγμάτευτη. Η δημιουργική προσέγγιση δεν πρέπει να καθιστά μια υπηρεσία προσβασιμότητας λιγότερο σαφή, αξιόπιστη ή εύχρηστη. Η πρόκληση είναι να σχεδιάζονται εξαρχής από κοινού η λειτουργικότητα και η καλλιτεχνική έκφραση.

2. Η βιωματική εμπειρία αλλάζει την αφετηρία

Οι ισχυρότερες ιδέες προέκυψαν από τις εμπειρίες, τις επιθυμίες και τα ενδιαφέροντα των ατόμων με αναπηρία - όχι από μια λίστα που βασίζεται σε υποτιθέμενα ελλείμματα. Οι συνεντεύξεις γύρω από το κλαμπ αποτέλεσαν το δημιουργικό υλικό για το *Dancefloors:Disabled*. Η εμπειρία της μερικής απώλειας ακοής έθεσε το κεντρικό καλλιτεχνικό ερώτημα του *Missing Frequencies*. Αντίστοιχα, οι εμπειρίες γύρω από την κινητικότητα, την επικοινωνία, τις αισθητηριακές διαφορές και τη νευροαπόκλιση διαμόρφωσαν το *Πέρασμα*.

Η μετατόπιση αυτή σημαίνει ότι δεν περιοριζόμαστε στο να καταστήσουμε μια ήδη υπάρχουσα καλλιτεχνική μορφή προσβάσιμη. Αντίθετα, αναγνωρίζουμε ότι η γνώση και οι εμπειρίες των ατόμων με αναπηρία μπορούν να καθορίσουν εξαρχής το τι δημιουργείται.

3. Η συνεργασία προϋποθέτει ουσιαστική επιρροή

Οι Συμβουλευτικές Ομάδες Εργασίας επηρέασαν τις ερωτήσεις, τις ιδέες, τα υλικά, τη χωροταξική διάταξη, την επικοινωνία και τις τεχνικές αποφάσεις. Η βιωματική και η

εξειδικευμένη γνώση αλληλοσυμπληρώνονταν: τα άτομα με αναπηρία μπορούσαν να περιγράψουν πώς λειτουργούσε ένα στοιχείο στην πράξη και στο εκάστοτε πλαίσιο· οι διερμηνείς, οι ακουστικοί περιγραφείς και άλλοι επαγγελματίες μπορούσαν να αξιολογήσουν την ποιότητα των υπηρεσιών· οι καλλιτέχνες μπορούσαν να αναπτύξουν τη σχέση τους με το έργο ως σύνολο.

Η ουσιαστική συνεργασία προϋποθέτει τη συμμετοχή των ατόμων με αναπηρία από αρκετά πρώιμο στάδιο, καθώς και την εξασφάλιση επαρκούς επιρροής στις αποφάσεις, ώστε να συμβάλλουν στη διαμόρφωση του έργου και όχι απλώς στην αξιολόγησή του.

4. Δεν υπάρχει ένα ενιαίο κοινό ατόμων με αναπηρία

Η εμπειρία μιας αναπηρίας δεν συνεπάγεται αυτόματα γνώση των αναγκών που συνδέονται με μια άλλη. Οι απαιτήσεις προσβασιμότητας μπορεί να αλληλοϋποστηρίζονται, να συνυπάρχουν ή να συγκρούονται. Ο ήχος μπορεί να διευκολύνει την πρόσβαση ενός ατόμου και να επιβαρύνει ένα άλλο. Οι πρόσθετες περιγραφές μπορεί να αποσαφηνίζουν την οπτική δράση, αλλά ταυτόχρονα να ανταγωνίζονται τον διάλογο. Ένας χώρος ανάπαυσης μπορεί να εξυπηρετεί άτομα που αισθάνονται κόπωση, αλλά να περιορίζει την κυκλοφορία.

Η πρακτική απάντηση δεν είναι να υποσχεθούμε μια τέλεια λύση. Είναι να θέτουμε τεκμηριωμένες προτεραιότητες, να προσφέρουμε ουσιαστικές επιλογές, να καταγράφουμε τις εντάσεις και να επικοινωνούμε με σαφήνεια όσα παραμένουν ανεπίλυτα.

5. Τα πολλαπλά σημεία εισόδου ενισχύουν την αυτενέργεια

Και στα τρία έργα, οι επισκέπτες μπορούσαν να επιλέξουν διαφορετικούς συνδυασμούς εικόνας, ήχου, υποτίτλων, νοηματικής γλώσσας, περιγραφής, δόνησης, αφής, κίνησης και καθοδήγησης. Μπορούσαν επίσης να προσαρμόσουν τη θέση, τον ρυθμό, τη διάρκεια και την ένταση της συμμετοχής τους, καθώς και τον βαθμό κοινωνικής αλληλεπίδρασης.

Η δυνατότητα επιλογής δεν σημαίνει απουσία σχεδιασμού. Προϋποθέτει την ύπαρξη πολλών συνεκτικών διαδρομών, την παροχή ακριβούς πληροφόρησης και επαρκή χώρο, ώστε κάθε άτομο να μπορεί να αποφασίζει πώς επιθυμεί να συμμετάσχει.

6. Πολυαισθητηριακό δεν σημαίνει αυτομάτως προσβάσιμο

Η προσθήκη περισσότερων αισθητηριακών στοιχείων μπορεί να διευρύνει το νόημα ενός έργου, αλλά μπορεί επίσης να προκαλέσει ανταγωνισμό μεταξύ των ερεθισμάτων ή αισθητηριακή υπερφόρτωση. Κάθε στοιχείο χρειάζεται σαφή λειτουργία, προσδιορισμό

των χρηστών στους οποίους απευθύνεται, σύνδεση με την καλλιτεχνική πρόθεση και τρόπο αξιολόγησης μέσω δοκιμών. Τα πιο επιτυχημένα αισθητηριακά στοιχεία στα έργα του P.A.I.R. μετέφεραν ουσιαστικό νόημα: οι οπτικές μορφές απέδιδαν ηχητικές ιδιότητες και ερμηνείες, τα απτικά μαξιλάρια μετέφεραν τον ρυθμό και την ένταση, ενώ τα απτικά περιβάλλοντα εξέφραζαν τη μνήμη, την οικειότητα και το αίσθημα του ανήκειν.

Ο στόχος δεν είναι να προσφέρουμε τον μέγιστο δυνατό αριθμό αισθητηριακών επιλογών, αλλά να δημιουργήσουμε μια ουσιαστική σχέση ανάμεσα στη μορφή, τη λειτουργία και το κοινό.

7. Η δημιουργία πρωτοτύπων και η παρατήρηση αποκαλύπτουν όσα δεν φαίνονται στα σχέδια

Η αποτελεσματικότητα των θέσεων των υποτίτλων, της αντίθεσης, του φωτισμού, των καθισμάτων, των φυσικών διαστάσεων, της κυκλοφορίας, του εξοπλισμού και της περιγραφής έπρεπε να αξιολογηθεί μέσα από τη συνδυαστική εμπειρία τους. Οι δοκιμές αποκάλυψαν επίσης τρόπους χρήσης που οι ομάδες δεν είχαν προβλέψει. Οι επισκέπτες απομόνωναν ή συνδύαζαν αισθητηριακά ερεθίσματα, χρησιμοποιούσαν διαφορετικά εργαλεία, παρέμεναν στον χώρο περισσότερο από το αναμενόμενο και εξερευνούσαν τις εγκαταστάσεις με απρόσμενους τρόπους.

Ο κύκλος δημιουργίας πρωτοτύπων: Δημιουργώ → δοκιμάζω → παρατηρώ και ακούω → αναθεωρώ → επαναλαμβάνω.

Ένα πρωτότυπο που δεν λειτουργεί όπως αναμενόταν παραμένει χρήσιμο, εφόσον η ομάδα έχει ακόμη τη δυνατότητα να αλλάξει κατεύθυνση.

8. Η πρόσβαση περιλαμβάνει και τις συνθήκες γύρω από το καλλιτεχνικό έργο

Ένα ενσωματωμένο σύστημα υποτίτλων ή ένα απτικό αντικείμενο έχει περιορισμένη αξία, εάν ένα άτομο δεν μπορεί να βρει ακριβείς πληροφορίες, να εισέλθει στον χώρο, να ξεκουραστεί, να χρησιμοποιήσει την τουαλέτα ή να ζητήσει βοήθεια. Η Δημιουργική Προσβασιμότητα αφορά το καλλιτεχνικό έργο, τον χώρο, την επικοινωνία και το κοινωνικό περιβάλλον ως μέρη μιας ενιαίας εμπειρίας.

Η αξιολόγηση αποτελεί επίσης μέρος αυτής της εμπειρίας. Χρησιμοποιήστε προσβάσιμες μεθόδους συλλογής ανατροφοδότησης και παρουσιάστε με σαφήνεια τους περιορισμούς των στοιχείων που συγκεντρώθηκαν. Η αξιολόγηση μπορεί να αναδείξει μοτίβα, ενώ η παρατήρηση, η συζήτηση και η διαφωνία συχνά αποκαλύπτουν ποιες αλλαγές χρειάζεται να γίνουν.

Μέρος 6. Εργαλειοθήκη Δημιουργικής Προσβασιότητας

Τα παρακάτω εργαλεία μετατρέπουν τη Μεθοδολογία Δημιουργικής Προσβασιμότητας σε συγκεκριμένες δραστηριότητες και πρακτικές εφαρμογές. Δεν αποτελούν μια προκαθορισμένη ακολουθία βημάτων ούτε μια διαδικασία ελέγχου συμμόρφωσης. Επιλέξτε το εργαλείο που ανταποκρίνεται στο ζήτημα που καλείται να εξετάσει η ομάδα και επανέλθετε σε αυτό όταν προκύψουν νέα δεδομένα ή αλλάξουν οι συνθήκες.

Αν χρειαστεί να…	Χρήση	Κύριο αποτέλεσμα
Εντοπίσετε συνεργάτες, σχέσεις και κενά συμμετοχής	Εργαλείο 1: Χαρτογράφηση Ενδιαφερόμενων Μερών	Χάρτης ενδιαφερόμενων μερών, συνδέσεων και κενών
Συνδέσετε την πρόσβαση με την καλλιτεχνική πρόθεση	Εργαλείο 2: Καμβάς Πρόσβασης και Καλλιτεχνικής Πρόθεσης	Καλλιτεχνική και προσβάσιμη πρόθεση με ερευνητικές προτεραιότητες
Εντοπίσετε ελλειπή εμπειρογνωμοσύνη και να διευκρινίσετε την επιρροή στη λήψη αποφάσεων	Εργαλείο 3: Χάρτης Γνώσης και Επιρροής	Σχέδιο προσλήψεων και συμμετοχής
Σχεδιάσετε και δοκιμάσετε ουσιαστικούς τρόπους για να εντάξετε την εργασία σας	Εργαλείο 4: Χάρτης Πολυαισθητηριακών Σημείων Εισόδου και Οδηγός Δοκιμών	Χάρτης σημείων εισόδου με στοιχεία δοκιμών και αποφάσεις σχεδιασμού
Αξιολογήσετε την πλήρη εμπειρία του επισκέπτη	Εργαλείο 5: Αναλυτική παρουσίαση της διαδρομής του κοινού	Προτεραιότητα σε ενέργειες με υπεύθυνους, προθεσμίες και αντίγραφα ασφαλείας
Ενημερώσετε το κοινό για την διαθέσιμη πρόσβαση και τι να περιμένει	Εργαλείο 6: Δήλωση προσβασιμότητας	Σαφείς πληροφορίες πρόσβασης προς το κοινό

Αν χρειαστεί να…	Χρήση	Κύριο αποτέλεσμα
Μετατρέψετε την εμπειρία και τα σχόλια σε βελτιώσεις	Εργαλείο 7: Ανασκόπηση εμπειρίας	Διατήρηση / Αλλαγή / Δοκιμή επόμενου / Επικοινωνία με ειλικρίνεια

Εργαλείο 1 | Χαρτογράφηση Ενδιαφερόμενων Μερών

Χαρτογραφήστε τους καλλιτέχνες, το κοινό, τις ομάδες της κοινότητας, τις οργανώσεις ατόμων με αναπηρία, τους ειδικούς σε θέματα προσβασιμότητας, τα πολιτιστικά ιδρύματα και τους χρηματοδότες που συνδέονται με το έργο. Χρησιμοποιήστε τον χάρτη για να εντοπίσετε πιθανούς συνεργάτες, κενά στη συμμετοχή, τοπικούς πόρους που ενδέχεται να έχουν παραβλεφθεί και ανισορροπίες στην κατανομή της εξουσίας.

Ένας χάρτης ενδιαφερόμενων μερών δεν είναι απλώς μια οργανωτική άσκηση. Είναι ένα διαγνωστικό εργαλείο. Όταν καταρτίζεται με ειλικρίνεια, μπορεί να αποκαλύψει:

Ποιος απουσιάζει: Για παράδειγμα, μπορεί να μην εκπροσωπούνται οργανώσεις με επικεφαλής άτομα με αναπηρία ή να υπάρχει μόνο μία «συμβολική» επαφή με την κοινότητα.

Πού συγκεντρώνεται η δύναμη: Οι χρηματοδότες και τα ιδρύματα συχνά εμφανίζονται με περισσότερες διασυνδέσεις από ό,τι οι ομάδες βάσης. Αυτό μπορεί να υποδηλώνει μια ανισορροπία που αξίζει να αντιμετωπιστεί πριν από την έναρξη του έργου.

Ποιοι τοπικοί πόροι παραμένουν αναξιοποίητοι: Συλλογικότητες καλλιτεχνών με αναπηρία, σύμβουλοι προσβασιμότητας, σωματεία Κωφών, οργανισμοί ψυχικής υγείας και φροντίδας, καθώς και άλλες ομάδες που συχνά παραβλέπονται προς όφελος μεγαλύτερων και πιο προβεβλημένων ιδρυμάτων.

Πώς να κατασκευάσετε έναν χάρτη

Ξεκινήστε με ένα κενό κέντρο: Τοποθετήστε στο κέντρο τον τίτλο ή την ονομασία του ίδιου του έργου.

Προσθέστε κάθε ενδιαφερόμενο μέρος ως κόμβο: Ομαδοποιήστε τους κόμβους ανάλογα με τον τύπο ή τον ρόλο κάθε ενδιαφερόμενου μέρους.

Καταγράψτε τις υφιστάμενες διασυνδέσεις: Αποτυπώστε τις σχέσεις που υπάρχουν πραγματικά σήμερα και όχι εκείνες που θα θέλατε να αναπτύξετε. Οι αδύναμες ή μονοπρόσωπες σχέσεις θα πρέπει να διακρίνονται οπτικά, για παράδειγμα, με διακεκομμένες γραμμές, από τις ισχυρές σχέσεις που βασίζονται σε πολλαπλές επαφές.

Καταγράψτε ρητά τα κενά: Μια κενή κατηγορία ή μια κατηγορία που περιλαμβάνει μόνο «πιθανές» επαφές μπορεί να αποτελεί το πιο χρήσιμο εύρημα της άσκησης.

Επανεξετάζετε τον χάρτη τακτικά: Οι χάρτες ενδιαφερόμενων μερών μπορεί να ξεπεραστούν γρήγορα. Αντιμετωπίστε τον χάρτη ως ένα δυναμικό έγγραφο που εξελίσσεται μαζί με το έργο και όχι ως ένα μεμονωμένο παραδοτέο.

Διατηρήστε ορατές τις ακόλουθες διακρίσεις

- **Οργανώσεις που εστιάζουν στα άτομα με αναπηρία και διοικούνται από αυτά:** Οι οργανώσεις που διοικούνται από άτομα με αναπηρία ενδέχεται να έχουν διαφορετικές προτεραιότητες από εκείνες που παρέχουν υπηρεσίες ή αναλαμβάνουν δράση για λογαριασμό τους.
- **Ειδικοί προσβασιμότητας και οργανώσεις υπεράσπισης δικαιωμάτων:** Διακρίνετε την τεχνική εξειδίκευση σε θέματα προσβασιμότητας από την εκπροσώπηση και την προάσπιση των δικαιωμάτων των ατόμων με αναπηρία.
- **Επίσημες οργανώσεις και άτυπα δίκτυα:** Συμπεριλάβετε, παράλληλα με τα θεσμικά όργανα, τοπικές συλλογικότητες, ομάδες φροντιστών και διαδικτυακές κοινότητες, όπως ομάδες σε Facebook και WhatsApp.

Εργαλείο 2 | Καμβάς Προσβασιμότητας και Καλλιτεχνικής Πρόθεσης

Σκοπός: Να συνδεθεί η προσβασιμότητα με το κεντρικό καλλιτεχνικό ερώτημα, προτού οριστικοποιηθούν οι αποφάσεις σχετικά με τη μορφή και την παραγωγή του έργου.

Πότε να το χρησιμοποιήσετε: Κατά την έναρξη του έργου, την ανάπτυξη της ιδέας ή την προετοιμασία ενός σημαντικού ανασχεδιασμού.

Ποιοι πρέπει να συμμετάσχουν: Οι βασικοί καλλιτέχνες, οι παραγωγοί, οι συντελεστές με αναπηρία, οι αρμόδιοι επαγγελματίες προσβασιμότητας, καθώς και όσοι έχουν τη δυνατότητα να λαμβάνουν αποφάσεις σχετικά με τον προϋπολογισμό ή το χρονοδιάγραμμα.

Εργαστείτε σε πέντε πεδία

1. Καλλιτεχνική πρόθεση

- Ποιο ερώτημα, συναίσθημα, σχέση ή εμπειρία καθοδηγεί το έργο;
- Τι θα πρέπει να διατηρηθεί ζωντανό, ακόμη κι αν αλλάξει η μορφή του;

2. Τρέχουσα γλώσσα του έργου

- Ποιες αισθήσεις, γλώσσες, κινήσεις, τεχνολογίες ή αλληλεπιδράσεις μεταφέρουν νόημα;
- Ποιες παραδοχές κάνει το έργο σχετικά με την όραση, την ακοή, την κίνηση, την ανάγνωση, την επεξεργασία πληροφοριών, την αντοχή ή την επικοινωνία;

3. Άνθρωποι και πλαίσιο

- Ποιοι συμμετέχουν ήδη;
- Ποιοι ενδέχεται να συναντήσουν εμπόδια ή να απουσιάζουν από τη δημιουργική διαδικασία;
- Ποια βιωματική, τοπική ή τεχνική γνώση είναι απαραίτητη;

4. Δυνατότητες δημιουργικής πρόσβασης

- Πώς θα μπορούσε η πρόσβαση να μετασχηματίσει τη μορφή, τη δραματουργία, τον ρυθμό, τον χώρο ή τη συμμετοχή;
- Ποιες ιδέες χρειάζονται περαιτέρω διερεύνηση πριν επιλεγούν;

5. Πρακτικές προτεραιότητες

- Τι είναι ρεαλιστικό με βάση τον διαθέσιμο χρόνο, τις δεξιότητες και τους πόρους;
- Ποια κόστη και ποιες ευθύνες πρέπει να προβλεφθούν από τώρα;

Συμπληρώστε τη δήλωση

Αυτό το έργο διερευνά **_____**.

Η σημασία του μεταφέρεται σήμερα κυρίως μέσω **_____**.

Θέλουμε να αναπτύξουμε ουσιαστική πρόσβαση για/με **_____**, εξερευνώντας **_____**.

Χρειαζόμαστε περαιτέρω γνώση ή υποστήριξη σχετικά με **_____**.

Η πρώτη απόφαση που θα επηρεαστεί από αυτή την εργασία είναι **_____**.

Αποτέλεσμα: Μία παράγραφος που περιγράφει την καλλιτεχνική πρόθεση ενσωματώνοντας την προσβασιμότητα, τρεις ερευνητικές προτεραιότητες και τον ορισμό ενός υπεύθυνου ατόμου για την επόμενη ενέργεια.

Δοκιμή εξοικείωσης: Αν η ομάδα αρχίσει αμέσως να καταγράφει υπηρεσίες προσβασιμότητας, επαναφέρετε τη συζήτηση στο νόημα του έργου και στις παραδοχές στις οποίες βασίζεται. Το εργαλείο βοηθά την ομάδα να προσδιορίσει πρώτα το ζητούμενο και στη συνέχεια να επιλέξει τις κατάλληλες λύσεις.

Εργαλείο 3 | Χάρτης Γνώσης και Επιρροής

Σκοπός: Να προσδιοριστεί ποια γνώση και τεχνογνωσία είναι ήδη διαθέσιμη, ποια απουσιάζει και με ποιον τρόπο μπορεί κάθε συμμετέχων να επηρεάσει το έργο.

Πότε να το χρησιμοποιήσετε: Πριν από την πρόσληψη συνεργατών, τη σύσταση μιας Συμβουλευτικής Ομάδας Εργασίας (ΣΟΕ), την ανάθεση αρμοδιοτήτων για την προσβασιμότητα ή την έναρξη διαβουλεύσεων.

Χαρτογραφήστε τις διαθέσιμες γνώσεις και δεξιότητες

- Βιωματική εμπειρία
- Καλλιτεχνική πρακτική
- Εξειδίκευση στις υπηρεσίες προσβασιμότητας
- Τεχνική παραγωγή
- Γνώση του τοπικού πολιτιστικού πλαισίου
- Γνώση του κοινού και της κοινότητας
- Οργανωτική εξουσία και αρμοδιότητα λήψης αποφάσεων

Ελέγξτε την κατανομή της εξουσίας

- Συμμετέχουν τα άτομα με αναπηρία ως καλλιτέχνες, υπεύθυνοι λήψης αποφάσεων και αμειβόμενοι ειδικοί ή μόνο ως σύμβουλοι και τελικοί χρήστες;
- Ποιες αποφάσεις έχουν ήδη ληφθεί; Είναι οι προσκλήσεις συμμετοχής ειλικρινείς ως προς τα περιθώρια επιρροής που απομένουν;
- Ποιος έχει την αρμοδιότητα να εγκρίνει αλλαγές στον προϋπολογισμό, το χρονοδιάγραμμα και τον σχεδιασμό;
- Μπορούν οι συμμετέχοντες να διαφωνήσουν με ασφάλεια με τον κύριο καλλιτέχνη ή τον οργανισμό;
- Αναμένεται από ένα άτομο να εκπροσωπήσει μια ολόκληρη ομάδα;
- Με ποιον τρόπο θα ενημερώνεται η ομάδα για τις αλλαγές που προέκυψαν από τη συμμετοχή και τη συμβολή των μελών της;

Αποτέλεσμα: Ένα σχέδιο συμμετοχής που καθορίζει τους ρόλους, τον βαθμό επιρροής στη λήψη αποφάσεων, τις αμοιβές, τις ρυθμίσεις προσβασιμότητας, την αναγνώριση της συνεισφοράς, τη συχνότητα και τη διάρκεια των συναντήσεων, καθώς και τους τρόπους παροχής ανατροφοδότησης.

Μην ξεχνάτε: Η «εκπροσώπηση» χωρίς πραγματική επιρροή στις αποφάσεις δεν συνιστά συνδημιουργία. Για κάθε ρόλο στον οποίο καλείται να συμμετάσχει ένα άτομο, πρέπει να προβλέπεται και ένας σαφής τρόπος με τον οποίο μπορεί να επηρεάζει τις αποφάσεις.

Εργαλείο 4 | Χάρτης Πολυαισθητηριακών Σημείων Εισόδου και Οδηγός Δοκιμών

Συμπληρώστε τις παρακάτω έξι ενότητες χωριστά για κάθε προτεινόμενο σημείο εισόδου ή δυνατότητα πρόσβασης.

1. Βασικό νόημα ή εμπειρία

Τι θέλουμε να συναντήσουν, να κατανοήσουν ή να κάνουν οι επισκέπτες;

Απάντηση:

2. Υφιστάμενο κανάλι και εμπόδιο

Πώς μεταδίδεται σήμερα το νόημα μέσω της όρασης, του ήχου, της ομιλίας, της κίνησης, του κειμένου ή του χώρου;

Ποια εμπόδια μπορεί να περιορίζουν την πρόσβαση;

Απάντηση:

3. Προτεινόμενο σημείο εισόδου και κοινό στο οποίο απευθύνεται

Ποιες δυνατότητες πρόσβασης θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν; Για παράδειγμα: υπότιτλοι, ακουστική περιγραφή, νοηματική γλώσσα, αφή, δόνηση, απλό κείμενο ή καθοδήγηση.

Ποιοι μπορούν να ωφεληθούν;

Απάντηση:

4. Λειτουργία και καλλιτεχνική συμβολή

Τι πρέπει να επικοινωνεί ή να επιτρέπει το προτεινόμενο στοιχείο;

Πώς συμβάλλει στην καλλιτεχνική μορφή ή στο νόημα του έργου;

Απάντηση:

5. Ποιότητα και έλεγχος από τους επισκέπτες

Τι πρέπει να παραμένει ακριβές, σαφές, ασφαλές και αξιόπιστο;

Τι μπορούν να προσαρμόσουν οι επισκέπτες και τι μπορούν να επιλέξουν να μη χρησιμοποιήσουν;

Ποιες είναι οι απαιτήσεις σε εξοπλισμό, υποστήριξη από προσωπικό ή προηγούμενη κράτηση;

Απάντηση:

6. Τι χρειάζεται δοκιμή

Τι παραμένει αβέβαιο;

Ποια στοιχεία θα έδειχναν ότι η δοκιμή πέτυχε ή απέτυχε;

Ποιος θα πρέπει να συμμετέχει στη δοκιμή και στην αξιολόγηση των αποτελεσμάτων;

Απάντηση:

Δοκιμάστε και αποφασίστε

Επιλέξτε μία σημαντική αβεβαιότητα από τα παραπάνω.

Δοκιμή: Διατυπώστε την παραδοχή που θέλετε να ελέγξετε, τι χρειάζεται να διερευνήσετε και ποια είναι τα κριτήρια επιτυχίας ή διακοπής της δοκιμής.

Προετοιμασία: Δημιουργήστε το απλούστερο δυνατό πρωτότυπο που μπορεί να δοκιμαστεί στην πράξη. Καταγράψτε τις συνθήκες της δοκιμής, ποιοι θα συμμετάσχουν, ποια εξειδίκευση απαιτείται και ποιες ρυθμίσεις προσβασιμότητας χρειάζονται για τη συνεδρία.

Στοιχεία: Καταγράψτε τι έκαναν και τι είπαν οι συμμετέχοντες. Σημειώστε τι λειτούργησε και τι δημιούργησε εμπόδια, σύγχυση ή δυσφορία.

Διπλός έλεγχος: Αξιολογήστε χωριστά αν το στοιχείο λειτούργησε ως προς την προσβασιμότητα και ως προς την καλλιτεχνική του διάσταση. Η επιτυχία στη μία διάσταση δεν συνεπάγεται αυτομάτως επιτυχία και στην άλλη.

Απόφαση: Διατήρηση / Αναθεώρηση / Αντικατάσταση / Διακοπή. Καταγράψτε τις αλλαγές, το άτομο που αναλαμβάνει την ευθύνη και την ημερομηνία επανελέγχου. Στη συνέχεια, ενημερώστε τις αντίστοιχες ενότητες.

Τα πρωτότυπα μπορούν να είναι απλά: μια περιγραφή που ακούγεται παράλληλα με μια σκηνή, δοκιμαστικοί υπότιτλοι σε βίντεο, απτικά σχήματα από χαρτόνι, δοκιμή του κάδρου της νοηματικής γλώσσας με την κάμερα ενός κινητού τηλεφώνου, ένα χάρτινο πρότυπο διεπαφής, δείγματα ήχου και δόνησης ή μια δοκιμαστική περιήγηση στη διαδρομή.

Ερωτήματα προς διερεύνηση

- Τι χάνεται όταν το κυρίαρχο αισθητηριακό κανάλι ή τα κυρίαρχα αισθητηριακά κανάλια δεν είναι διαθέσιμα;
- Μεταφέρει η εναλλακτική δυνατότητα ουσιαστικό νόημα και προσφέρει μια καλλιτεχνικά συνεκτική προοπτική;
- Τα διαφορετικά κανάλια ενισχύουν το ένα το άλλο ή ανταγωνίζονται μεταξύ τους;
- Μπορούν οι επισκέπτες να προσαρμόσουν τον ρυθμό, την ένταση, τη θέση ή τη διάρκεια της εμπειρίας και να περιορίσουν τα έντονα ερεθίσματα;
- Είναι σαφείς οι πρακτικές απαιτήσεις για τη χρήση κάθε στοιχείου;

Αποτέλεσμα: Ένα αρχείο εργασίας που συνδέει τις ιδέες προσβασιμότητας, τις καλλιτεχνικές προθέσεις, τα ευρήματα των δοκιμών και τις σχετικές αποφάσεις.

Μην αντιστοιχίζετε μία μόνο αίσθηση σε μία κατηγορία αναπηρίας.

Συμπεριλάβετε και αμείψτε τα άτομα που χρησιμοποιούν τη σχετική υπηρεσία προσβασιμότητας, εμπλέξτε τους κατάλληλους ειδικούς και εφαρμόστε τα σχετικά επαγγελματικά πρότυπα. Η προτίμηση της καλλιτεχνικής ομάδας από μόνη της δεν αποτελεί επαρκές τεκμήριο. Οι δοκιμές πρέπει να πραγματοποιούνται σε ρεαλιστικές συνθήκες και να επαναλαμβάνονται μετά από κάθε αλλαγή.

Εργαλείο 5 | Αναλυτική παρουσίαση της διαδρομής του κοινού

Σκοπός: Να εξεταστεί η πρόσβαση σε ολόκληρη την πολιτιστική εμπειρία και όχι μόνο στο καλλιτεχνικό έργο.

Πότε να το χρησιμοποιήσετε: Κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού και ξανά στον χώρο, με την τελική μορφή, τις πληροφορίες και το προσωπικό.

Ακολουθήστε τη διαδρομή του κοινού

Συμπληρώστε τα πεδία για κάθε στάδιο της διαδρομής. Αν εντοπίσετε περισσότερα από ένα ζητήματα στο ίδιο στάδιο, επαναλάβετε τα πεδία του σταδίου για κάθε ζήτημα

χωριστά. Όπου κάποιο πεδίο δεν αφορά την περίπτωσή σας, σημειώστε «Δεν εφαρμόζεται».

1. Αναζήτηση της εκδήλωσης

Εργασία ή ανάγκη του επισκέπτη:
Εμπόδιο ή κίνδυνος αποτυχίας:
Στοιχεία από την αξιολόγηση:
Απαιτούμενη ενέργεια:
Υπεύθυνος:
Προθεσμία:
Εναλλακτικό σχέδιο:

2. Κατανόηση του περιεχομένου και πρόσβαση στις πληροφορίες

Εργασία ή ανάγκη του επισκέπτη:
Εμπόδιο ή κίνδυνος αποτυχίας:
Στοιχεία από την αξιολόγηση:
Απαιτούμενη ενέργεια:
Υπεύθυνος:
Προθεσμία:
Εναλλακτικό σχέδιο:

3. Κράτηση ή εγγραφή

Εργασία ή ανάγκη του επισκέπτη:
Εμπόδιο ή κίνδυνος αποτυχίας:
Στοιχεία από την αξιολόγηση:
Απαιτούμενη ενέργεια:
Υπεύθυνος:
Προθεσμία:
Εναλλακτικό σχέδιο:

4. Μετάβαση στον χώρο και εντοπισμός της εισόδου

Εργασία ή ανάγκη του επισκέπτη:
Εμπόδιο ή κίνδυνος αποτυχίας:
Στοιχεία από την αξιολόγηση:
Απαιτούμενη ενέργεια:
Υπεύθυνος:
Προθεσμία:
Εναλλακτικό σχέδιο:

5. Είσοδος και προσανατολισμός

Εργασία ή ανάγκη του επισκέπτη:
Εμπόδιο ή κίνδυνος αποτυχίας:
Στοιχεία από την αξιολόγηση:
Απαιτούμενη ενέργεια:
Υπεύθυνος:
Προθεσμία:
Εναλλακτικό σχέδιο:

6. Παραλαβή εξοπλισμού ή υποστήριξης

Εργασία ή ανάγκη του επισκέπτη:
Εμπόδιο ή κίνδυνος αποτυχίας:
Στοιχεία από την αξιολόγηση:
Απαιτούμενη ενέργεια:
Υπεύθυνος:
Προθεσμία:
Εναλλακτικό σχέδιο:

7. Μετακίνηση, κάθισμα, ανάπαυση ή προσαρμογή της εμπειρίας

Εργασία ή ανάγκη του επισκέπτη:
Εμπόδιο ή κίνδυνος αποτυχίας:
Στοιχεία από την αξιολόγηση:
Απαιτούμενη ενέργεια:
Υπεύθυνος:
Προθεσμία:
Εναλλακτικό σχέδιο:

8. Ενεργοποίηση και συμμετοχή

Εργασία ή ανάγκη του επισκέπτη:
Εμπόδιο ή κίνδυνος αποτυχίας:
Στοιχεία από την αξιολόγηση:
Απαιτούμενη ενέργεια:
Υπεύθυνος:
Προθεσμία:
Εναλλακτικό σχέδιο:

9. Χρήση της τουαλέτας, της καφετέριας και άλλων εγκαταστάσεων

Εργασία ή ανάγκη του επισκέπτη:
Εμπόδιο ή κίνδυνος αποτυχίας:
Στοιχεία από την αξιολόγηση:
Απαιτούμενη ενέργεια:
Υπεύθυνος:
Προθεσμία:
Εναλλακτικό σχέδιο:

10. Αντιμετώπιση έκτακτης ανάγκης

Εργασία ή ανάγκη του επισκέπτη:
Εμπόδιο ή κίνδυνος αποτυχίας:
Στοιχεία από την αξιολόγηση:
Απαιτούμενη ενέργεια:
Υπεύθυνος:
Προθεσμία:
Εναλλακτικό σχέδιο:

11. Παροχή ανατροφοδότησης, αποχώρηση και επικοινωνία μετά την εκδήλωση

Εργασία ή ανάγκη του επισκέπτη:
Εμπόδιο ή κίνδυνος αποτυχίας:
Στοιχεία από την αξιολόγηση:
Απαιτούμενη ενέργεια:
Υπεύθυνος:
Προθεσμία:
Εναλλακτικό σχέδιο:

Ερωτήματα για κάθε σημείο της διαδρομής

- Μπορεί το άτομο να ενεργήσει αυτόνομα, εφόσον το επιθυμεί;
- Είναι διαθέσιμη η βοήθεια χωρίς να επιβάλλεται;
- Μπορεί το άτομο να κάνει παύση, να αποχωρήσει και να επιστρέψει;
- Είναι οι διαδρομές, ο εξοπλισμός και οι εγκαταστάσεις διαθέσιμα καθ’ όλη τη διάρκεια λειτουργίας της εκδήλωσης;
- Τι συμβαίνει εάν ο ανελκυστήρας, μια συσκευή, η σύνδεση στο διαδίκτυο ή ένα μέλος του προσωπικού δεν είναι διαθέσιμο;
- Ανταποκρίνεται η πραγματική εμπειρία στις πληροφορίες προσβασιμότητας που έχουν δημοσιευτεί;

Αποτέλεσμα: Μια ιεραρχημένη λίστα ενεργειών, με υπεύθυνο άτομο, προθεσμία και εναλλακτικό σχέδιο για κάθε ζήτημα.

Σημείο ελέγχου: Πραγματοποιήστε μια δεύτερη περιήγηση υπό ρεαλιστικές συνθήκες, λαμβάνοντας υπόψη τον θόρυβο, τον φωτισμό, το πλήθος και τους χρονικούς περιορισμούς. Η επιθεώρηση ενός άδειου χώρου κατά τη διάρκεια της ημέρας δεν αρκεί για να αξιολογηθεί η προσβασιμότητα μιας πολυσύχναστης βραδινής εκδήλωσης.

Εργαλείο 6 | Δήλωση Προσβασιμότητας

Σκοπός: Να παρέχει στο κοινό συγκεκριμένες πληροφορίες, ώστε οι επισκέπτες να μπορούν να κάνουν τεκμηριωμένες επιλογές και να προετοιμαστούν κατάλληλα.

Πότε να το χρησιμοποιήσετε: Μετά τη δοκιμή και πριν από την επικοινωνία με το κοινό. Ενημερώνετε τη δήλωση κάθε φορά που αλλάζει ο τρόπος υλοποίησης.

Πρότυπο

Αυτή η εμπειρία περιλαμβάνει: _____

Διαθεσιμότητα: Καθ'όλη τη διάρκεια / σε επιλεγμένες ημερομηνίες ή ενότητες: _____

Σχεδιασμένη κυρίως για να υποστηρίζει: _____

Κάλυψη: Ολόκληρο το έργο / επιλεγμένα τμήματα / μόνο το εισαγωγικό υλικό

Οδηγίες χρήσης: _____

Απαιτείται κράτηση εκ των προτέρων ή ειδικός εξοπλισμός: _____

Πληροφορίες για τον χώρο και τη διαδρομή: _____

Επιλογές καθισμάτων, ανάπαυσης και χώρου ησυχίας: _____

Αισθητηριακές και περιβαλλοντικές συνθήκες: _____

Σημεία ή στοιχεία που παραμένουν ημιτελή, πειραματικά ή μη διαθέσιμα: _____

Εναλλακτική λύση σε περίπτωση βλάβης μιας υπηρεσίας ή συσκευής: _____

Επικοινωνία για ερωτήσεις ή αιτήματα σχετικά με την πρόσβαση: _____

Αρχές σύνταξης

- Αναφέρετε με σαφήνεια τη μορφή της παροχής, αποφεύγοντας αόριστους χαρακτηρισμούς όπως «προσβάσιμη παράσταση».
- Εξηγήστε πότε, πού και πώς είναι διαθέσιμη.

- Διακρίνετε μια ολοκληρωμένη υπηρεσία από ένα δείγμα, μια εισαγωγική παρουσίαση ή μια μεμονωμένη επανάληψη.
- Περιγράψτε με ρεαλισμό τις συνθήκες έντονου φωτισμού, ήχου, αφής, οσμών, κίνησης ή συνωστισμού.
- Αποφύγετε τη φράση «πλήρως προσβάσιμο». Καμία μεμονωμένη δήλωση δεν μπορεί να εγγυηθεί την πρόσβαση για κάθε άτομο.
- Ενθαρρύνετε το κοινό να επικοινωνεί για ερωτήσεις ή αιτήματα, χωρίς να καθιστάτε την προσωπική γνωστοποίηση αναγκών τη μοναδική οδό πρόσβασης σε βασικές πληροφορίες.
- Παρέχετε τη δήλωση σε προσβάσιμες μορφές, όπως βίντεο στη νοηματική γλώσσα, ηχητική έκδοση και κείμενο σε απλή γλώσσα και “κείμενο για όλους”.

Αποτέλεσμα: Μια σύντομη περιγραφή, απευθυνόμενη στο κοινό, η οποία έχει ελεγχθεί από τις καλλιτεχνικές ομάδες και τις ομάδες προσβασιμότητας, παραγωγής και επικοινωνίας.

Σημείο ελέγχου: Συγκρίνετε κάθε πρόταση με την τελική διαδρομή του κοινού. Αφαιρέστε υποσχέσεις που η ομάδα δεν μπορεί να τηρήσει με συνέπεια και αξιοπιστία.

Εργαλείο 7 | Ανασκόπηση Εμπειρίας

Σκοπός: Να συνδυαστούν η εμπειρία του κοινού, τα σχόλια των συμμετεχόντων και ο ομαδικός αναστοχασμός, ώστε να βελτιωθεί το υφιστάμενο έργο και να αξιοποιηθούν τα συμπεράσματα σε μελλοντικές πρακτικές.

Πότε να το χρησιμοποιήσετε: Μετά την ολοκλήρωση ενός πρωτοτύπου, εργαστηρίου, σταδίου έργου, παράστασης, έκθεσης ή εκδήλωσης, και αρκετά έγκαιρα ώστε τα συμπεράσματα να μπορούν να επηρεάσουν τα επόμενα βήματα.

Ποιοι συνεισφέρουν: Μέλη του κοινού, καλλιτέχνες, χρήστες υπηρεσιών προσβασιμότητας, συνεργάτες με αναπηρία, επαγγελματίες προσβασιμότητας, συντονιστές, προσωπικό υποδοχής, τεχνικοί και συνεργαζόμενοι φορείς. Δεν είναι απαραίτητο όλοι να συνεισφέρουν με τον ίδιο τρόπο ή την ίδια χρονική στιγμή.

Βήμα 1 — Συγκεντρώστε την εμπειρία του κοινού και των συμμετεχόντων

Προσφέρετε διαφορετικούς τρόπους έκφρασης της γνώμης και της εμπειρίας τους, λαμβάνοντας υπόψη τις ανάγκες προσβασιμότητας, τις επικοινωνιακές προτιμήσεις και τον βαθμό εξοικείωσης και άνεσής τους. Οι τρόποι αυτοί μπορεί να περιλαμβάνουν:

- Σύντομα και προσβάσιμα ερωτηματολόγια.
- Άτυπες ή υποβοηθούμενες συνομιλίες.
- Ηχητικά μηνύματα ή βιντεοσκοπημένες απαντήσεις.
- Ζωγραφιές, κολάζ ή κάρτες σχολίων.
- Συμμετοχικούς τοίχους ανατροφοδότησης.
- Παρατήρηση του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι αλληλεπιδρούν με το έργο και κινούνται στον χώρο.
- Αναφορές από διερμηνείς, ακουστικούς περιγραφείς, εργαζόμενους στον τομέα της προσβασιμότητας ή προσωπικό υποδοχής.

Δώστε στους ανθρώπους τη δυνατότητα να απαντήσουν κατά τη διάρκεια ή μετά την εκδήλωση, είτε ανώνυμα είτε επώνυμα. Εξασφαλίστε τη συγκατάθεσή τους πριν από τη δημοσιοποίηση σχολίων, εικόνων ή προσωπικών ιστοριών που επιτρέπουν την ταυτοποίησή τους.

Ερωτήσεις για το κοινό και τους συμμετέχοντες

- Τι σας βοήθησε να συμμετάσχετε;
- Βρήκατε κάτι δύσκολο, ασαφές, κουραστικό ή άβολο;
- Ποια στοιχεία προσβασιμότητας χρησιμοποιήσατε;

- Άλλαξε κάποιο στοιχείο προσβασιμότητας τον τρόπο με τον οποίο βιώσατε το καλλιτεχνικό έργο;
- Τι θα διατηρούσατε, τι θα αλλάζατε ή τι θα θέλατε να εξερευνήσετε περαιτέρω;
- Υπήρχε κάτι που χρειαστήκατε αλλά δεν ήταν διαθέσιμο;

Χρησιμοποιήστε σαφή γλώσσα και θέστε μόνο ερωτήματα που σχετίζονται με την εμπειρία.

Βήμα 2 — Αναστοχαστείτε ως δημιουργική και παραγωγική ομάδα

Η ομάδα θα πρέπει να εξετάσει πρώτα τη δική της εμπειρία, πριν προχωρήσει στην ερμηνεία των σχολίων του κοινού.

Συζητήστε:

- Τι λειτούργησε όπως είχε προγραμματιστεί;
- Τι άλλαξε κατά την υλοποίηση;
- Ποια στοιχεία προσβασιμότητας διατήρησαν την ουσιαστική λειτουργία τους;
- Ποια εμπόδια, εντάσεις ή απροσδόκητες χρήσεις παρατηρήθηκαν;
- Πώς επηρέασε η προσβασιμότητα τις καλλιτεχνικές αποφάσεις και τη συμμετοχή του κοινού;
- Ποιοι πρακτικοί περιορισμοί επηρέασαν το αποτέλεσμα;
- Ποιες οπτικές ή ομάδες κοινού ενδέχεται να μην εκπροσωπούνται στα στοιχεία που έχουν συγκεντρωθεί;

Συμπεριλάβετε καλλιτέχνες, επαγγελματίες προσβασιμότητας, συντονιστές, τεχνικούς και προσωπικό που έρχεται σε επαφή με το κοινό, καθώς ο καθένας μπορεί να έχει παρατηρήσει διαφορετικές πτυχές της εμπειρίας.

Βήμα 3 — Συνδυάστε τα στοιχεία

Συγκρίνετε τις μαρτυρίες του κοινού, τις παρατηρήσεις, τις αναφορές των υπηρεσιών προσβασιμότητας και τις ανασκοπήσεις των ομάδων.

Αναζητήστε:

- Επαναλαμβανόμενα μοτίβα.
- Αντικρουόμενες εμπειρίες.
- Απροσδόκητες χρήσεις των στοιχείων προσβασιμότητας.
- Διαφορές μεταξύ της καλλιτεχνικής πρόθεσης και της εμπειρίας του κοινού.
- Εμπόδια που επηρεάζουν ακόμη και έναν μικρό αριθμό ανθρώπων.
- Ζητήματα που χρειάζονται περαιτέρω διερεύνηση και δοκιμή.

Μην περιορίζετε τις διαφορετικές απόψεις σε έναν μέσο όρο βαθμολογίας και μην επιδιώκετε να επιβάλετε ομοφωνία. Η εμπειρία ενός ατόμου μπορεί να αποκαλύψει ένα σοβαρό εμπόδιο, ακόμη κι όταν οι περισσότερες απαντήσεις είναι θετικές.

Αναφέρετε με σαφήνεια ποιοι συνέβαλαν, ποιες μορφές συμμετοχής προσφέρθηκαν και ποιες εμπειρίες ενδέχεται να εξακολουθούν να απουσιάζουν. Περιγράψτε με ειλικρίνεια τους περιορισμούς των μικρών δειγμάτων ή των δειγμάτων που προέκυψαν από αυτοεπιλογή, χωρίς να παρουσιάζετε τα ευρήματα ως αντιπροσωπευτικά του συνόλου του κοινού.

Βήμα 4 — Μετατρέψτε τα ευρήματα σε δράση

Καταγράψτε τα συμπεράσματα κάτω από τέσσερις επικεφαλίδες:

Διατήρηση	Αλλαγή	Επόμενη δοκιμή	Ειλικρινής επικοινωνία
Τι λειτούργησε και τι πρέπει να συνεχιστεί;	Τι πρέπει να αναθεωρηθεί, να αφαιρεθεί ή να διορθωθεί;	Τι απαιτεί ένα ακόμη πρωτότυπο, μια συζήτηση ή μια δοκιμή;	Ποιο δυνατό σημείο, περιορισμό ή ανεπίλυτο ζήτημα πρέπει να γνωρίζουν το κοινό και οι συνεργάτες;

Για κάθε συμφωνημένη ενέργεια, προσδιορίστε:

- Ποιος είναι υπεύθυνος.
- Τι πρόκειται να γίνει.
- Πότε θα επανεξεταστεί.
- Ποιοι θα πρέπει να συμμετάσχουν στην επόμενη απόφαση.

Βήμα 5 — Κλείστε τον κύκλο ανατροφοδότησης

Μοιραστείτε, όπου είναι δυνατόν, μια σύντομη και προσβάσιμη περίληψη με τους συμμετέχοντες και το κοινό.

Εξηγήστε:

- Τι μάθαμε.
- Τι θα αλλάξει.
- Τι θα δοκιμαστεί στη συνέχεια.
- Τι δεν μπορεί να αλλάξει προς το παρόν και γιατί.

Η ανατροφοδότηση αποκτά νόημα όταν οι άνθρωποι μπορούν να δουν πώς η συμβολή τους επηρέασε μια απόφαση. Ένα σύντομο αρχείο που καθοδηγεί τη δράση είναι πιο χρήσιμο από μια μακροσκελή αναφορά που δεν επανεξετάζεται ποτέ.

Αποτέλεσμα: Ένα κοινό αρχείο που συνδυάζει την εμπειρία του κοινού, τη γνώση των συμμετεχόντων και τον ομαδικό αναστοχασμό, οργανωμένο στις τέσσερις ενότητες: Διατήρηση / Αλλαγή / Επόμενη δοκιμή / Ειλικρινής επικοινωνία.

Το αρχείο θα πρέπει να περιλαμβάνει τις ενέργειες που θα πραγματοποιηθούν, τα άτομα που είναι υπεύθυνα για την υλοποίησή τους και τις ημερομηνίες επανεξέτασης.

Σημείο ελέγχου: Η ανατροφοδότηση πρέπει να συλλέγεται σε ένα ασφαλές, εθελοντικό και προσβάσιμο πλαίσιο. Οι συμμετέχοντες πρέπει να μπορούν να ασκούν κριτική στο έργο ή στη διαδικασία χωρίς να διακινδυνεύουν τη μελλοντική συμμετοχή τους. Καταγράφετε τις διαφωνίες και τις εμπειρίες των μειοψηφούντων, αντί να παρουσιάζετε μια εικόνα ομοφωνίας εκεί όπου δεν υπάρχει.

Συνοπτικός έλεγχος έργου

Πριν χαρακτηρίσετε ένα έργο ως δημιουργικά προσβάσιμο, επιβεβαιώστε ότι:

- Τα άτομα με αναπηρία και τα Κ/κωφά άτομα έχουν ασκήσει ουσιαστική επιρροή στο έργο και δεν έχουν περιοριστεί στον ρόλο της αξιολόγησής του.
- Οι συμμετέχοντες γνωρίζουν τον ρόλο τους, τον βαθμό επιρροής τους στις αποφάσεις και τη διαδικασία που ακολουθείται σε περίπτωση διαφωνίας.
- Η βιωματική, καλλιτεχνική και εξειδικευμένη γνώση έχει αναγνωριστεί και αμειφθεί.
- Οι προτεραιότητες προσβασιμότητας συνδέονται με την καλλιτεχνική πρόθεση και το κοινό στο οποίο απευθύνεται το έργο.
- Κάθε στοιχείο προσβασιμότητας έχει σαφή λειτουργία, καλλιτεχνικό ρόλο και κριτήρια ποιότητας.
- Η δημιουργική ενσωμάτωση των στοιχείων προσβασιμότητας δεν έχει θέσει σε κίνδυνο την ακρίβεια, τη σαφήνεια, την ασφάλεια ή τη χρηστικότητά τους.
- Τα πρωτότυπα έχουν δοκιμαστεί από τους προβλεπόμενους χρήστες υπό ρεαλιστικές συνθήκες.
- Τα ευρήματα έχουν οδηγήσει σε τεκμηριωμένες αλλαγές και επανελέγχους, όπου χρειάζεται.
- Έχει αξιολογηθεί ολόκληρη η διαδρομή του κοινού και των συμμετεχόντων.
- Οι άνθρωποι έχουν ουσιαστικές επιλογές ως προς τον ρυθμό, τη θέση, την ένταση, τη μορφή και την υποστήριξη.
- Έχουν καταγραφεί οι εντάσεις που σχετίζονται με την πρόσβαση και τα ανεπίλυτα εμπόδια.
- Η δημόσια ενημέρωση περιγράφει τι είναι διαθέσιμο, πώς λειτουργεί και σε ποια σημεία η πρόσβαση παραμένει μερική.
- Υπάρχει εναλλακτική λύση σε περίπτωση απουσίας βασικού προσωπικού ή βλάβης εξοπλισμού ή τεχνολογίας.
- Οι μέθοδοι συλλογής ανατροφοδότησης είναι προσβάσιμες και οι περιορισμοί των στοιχείων που προκύπτουν από την αξιολόγηση δηλώνονται με σαφήνεια.
- Η ομάδα έχει προσδιορίσει τι θα διατηρήσει, τι θα αλλάξει και τι θα δοκιμάσει στη συνέχεια.

Η λίστα ελέγχου αποτελεί αφετηρία για περαιτέρω διερεύνηση και όχι σύστημα αξιολόγησης «επιτυχίας ή αποτυχίας». Στόχος της είναι να υποστηρίζει τη λήψη καλύτερων αποφάσεων και τη συνεχή μάθηση.

Βιβλιογραφικές Αναφορές και Ηλεκτρονικές Πηγές

Βιβλία και άρθρα

Fotiadi, E. (ed.) (2025) *Exhibiting for Multiple Senses: Art and Curating for Sensory-Diverse Bodies*. Amsterdam: Valiz.

Kafer, A. (2013) *Feminist, Queer, Crip*. Bloomington: Indiana University Press.

Lawson, A. and Beckett, A. E. (2021) 'The social and human rights models of disability: towards a complementarity thesis', *The International Journal of Human Rights*, 25(2), pp. 348–379. doi:10.1080/13642987.2020.1783533

Shew, A. (2023) *Against Technoableism: Rethinking Who Needs Improvement*. New York: W. W. Norton & Company.

Stuart Fisher, A. and Thompson, J. (eds.) (2020) *Performing Care: New Perspectives on Socially Engaged Performance*. Manchester: Manchester University Press. doi:10.7765/9781526146816

Swain, J. and French, S. (2000) 'Towards an Affirmation Model of Disability', *Disability & Society*, 15(4), pp. 569–582. doi:10.1080/09687590050058189

Διεθνή κείμενα για τα δικαιώματα

Union of the Physically Impaired Against Segregation (UPIAS) (1976) *Fundamental Principles of Disability*. London: UPIAS.

Ηνωμένα Έθνη (1948) *Οικουμενική Διακήρυξη των Ανθρωπίνων Δικαιωμάτων. Άρθρο* 27.

Ηνωμένα Έθνη (2006) *Σύμβαση για τα Δικαιώματα των Ατόμων με Αναπηρίες.* Άρθρο 30.

Ηλεκτρονικές Πηγές και Περαιτέρω Εφαρμογή

Access Toolkit for Art Workers

Disability Arts Online (no date) *Access riders*

DuvTeatern (no date) *TIKSI project: creative accessibility*

Graeae Theatre Company (no date) *Aesthetics of Access*

INCLUDE+ (no date) *INCLUDE+ Principles*. University of Leeds

National Disability Authority, Centre for Excellence in Universal Design (no date) The 7 Principles

Un-Label (no date) *Aesthetics of access in artistic production*

W3C (2023) *Web Content Accessibility Guidelines (WCAG) 2.2*