Ligipääsetavus On Esteetiline

Loova ligipääsetavuse metoodika käsiraamat

Praktiline raamistik uurimistöödeks, koosloomeks ja kaasava kultuuri loomiseks

P.A.I.R. | Ligipääsetava ja kaasava reaalsuse sillutamine



Info käsiraamatu kohta

Ligipääsetavus on esteetiline: loomingulise ligipääsetavuse metoodika käsiraamat.

Esimene trükk
© P.A.I.R. Konsortsium, 2026

Väljaanne valmis osana programmist „Paving Accessible Inclusive Realities“ (P.A.I.R.), mis on Loov Euroopa projekt ning mida Kreekas juhtis liminal koos Küprosel tegutseva Alternative Brains Rule'i ja Eestis tegutseva Eesti Agrenska Fondiga.

Käsiraamat koondab projekti uurimistööst ja kaardistamisest saadud õppetunnid, võimekuse suurendamise, koostööl põhineva koosloome ja -tootmise ning ühise refleksiooni, et toetada loomingulise ligipääsetavuse metoodika (C.A.M.) rakendamist.

Väljaanne on litsentseeritud Creative Commonsi litsentsiga „Autorile viitamine – mitteäriline eesmärk 4.0 rahvusvaheline“ (CC BY-NC 4.0).

Sisu võib mitteärilistel eesmärkidel jagada ja kohandada, tingimusel et P.A.I.R. projektile on viidatud, lisatud on link litsentsile ja kõik muudatused on märgitud.

Täislitsents

Soovituslik viide:

*Ligipääsetavus on esteetiline: loomingulise ligipääsetavuse metoodika käsiraamat.*P.A.I.R. projekt, 2026.

Kaasrahastanud Euroopa Liit

HELLENIC REPUBLIC
Ministry of Culture

Projekti viiakse ellu Kreeka kultuuriministeeriumi rahalisel toel ja egiidi all.

Väljendatud seisukohad ja arvamused on üksnes autorite omad ega kajasta tingimata Euroopa Liidu ega Euroopa Hariduse ja Kultuuri Rakendusameti (EACEA) seisukohti. Euroopa Liit ega EACEA ei vastuta selle eest.

Autorid

Kureerimine ja toimetuse koordineerimine
Marilena Koukouli ja Christos Papamichael (liminaal)
Väline kaastööline
Thomas Diafas
Digitaalne väljaanne ja PDF-kujundus
Martha Georgiou
Veebiesitlus ja rakendamine
Olympia Antonena ja Larry Ioannides
Kaastööd
Käsiraamat tugineb P.A.I.R. partnerorganisatsioonide, koostöörühmade ja projektis osalenud kunstnike kollektiivsetele teadmistele, elukogemustele, oskusteabele ja mõtisklustele.
Partneritest kaastöölised
Martha Georgiou ja Constantinos Kyprianou (Alternatiivsete ajude reegel)
Meelis Joost ja Mari Tuulik (Estonian Agrenska Foundation)
Kaastöölised kunstnikud
Nafsika Hadjichristou
Open P.Arts Collective (Heleri Luuga, Sara Fontana ja Marleen Kuusik)
Lykourgos Porphyris
Koostöörühmad
Eesti
Daniel Kotsjuba, Mare Kõrtsini ja Hendra Raud
Küpros
Dimitra Nikodimou, Roz, Evi Petrakidou, Marina Ieridi, Nina Poulouzasvili ja Melina Theodorou
Kreeka
Nikos Vogiatzis, Eva Gkritzali, Thomas Diafas, Andreas Plemmenos, Maria Thrasyvoulidi ja Grigoris Stathopoulos

Tänusõnad

Täname soojalt kõiki, kes osalesid P.A.I.R. projekti töötubades, uuringutes, fookusgruppides ja ajurünnakutes. Teie kogemused, vaatenurgad, ideed ja tagasiside rikastasid koostööprotsessi ning aitasid kaasa loomingulise ligipääsetavuse metoodika väljatöötamisele.

Tehisintellekti kasutamine

Tehisintellekti abil loodud töövahendid toetasid selle käsiraamatu koostamist, toimetamist ja täiustamist. Toimetus vaatas üle ja parandas kogu sisu ning vastutab täpsuse, tõlgendamise ja lõpliku esituse eest

Kuidas käsiraamatut kasutada

Käsiraamat on mõeldud kunstnikele, produtsentidele, haridustöötajatele, ligipääsetavuse spetsialistidele ja kultuuriorganisatsioonidele. Saate seda lugeda algusest lõpuni või kasutada siis, kui vajate tuge.

1. osa esitab loomingulise ligipääsetavuse taga oleva idee.

2. osa annab olulised alused ja kompaktse ülevaate juurdepääsust.

3. osa tutvustab loomingulise ligipääsetavuse metoodika (C.A.M.) viit etappi.

4. osa näitab, kuidas metoodikat kolme P.A.I.R. kunstiteose abil testiti.

5. osa ammutab kunstiteostest kaheksa ülekantavat õppetundi ja näitab, kuidas neid kasutada.

6. osa muudab õpitava korduvkasutatavateks töövahenditeks.

Käsiraamat pakub praktilisi juhiseid, kuid ei anna sertifikaati ega taga universaalset ligipääsetavust. Kohandage esitatud töövahendeid oma kontekstile, kaasake otsustest mõjutatud inimesi, makske osalejatele asjatundlikkuse ja teadmiste eest, testige ideid praktikas ning selgitage ka ligipääsetava sündmuse või loomingu korraldust või piirangud.

Kunstnikele, produtsentidele ja kultuurimeeskondadele mõeldud kiire, prinditava ja ligipääsetava juhendi leiate kaasnevast zinist: „Ligipääsetavus on esteetika: zine loomingulise ligipääsetavuse jaoks”. Käsiraamat jagab metoodika lühikesteks ja kergesti jälgitavateks peatükkideks.

Sisukord

Info käsiraamatu kohta 1
Autorid 3
Tänusõnad **3**
Tehisintellekti kasutamine **4**
Kuidas käsiraamatut kasutada **5**
Sisukord 6
P.A.I.R. projekti ülevaade 8
Eessõna **9**
Partnerite mõtisklused **9**
1. Osa | Miks Loominguline Ligipääsetavus? **11**
2. Osa | Aluspõhimõtted **13**
2.1 Kultuur on õigus ja suhestumine 13
2.2 Kuidas kujundavad arusaamad puudest praktikat 13
2.3. Universaalne disain kui lähtepunkt 15
2.4 Lühike ülevaade ligipääsetavusest 16
Ligipääsetavuse vajaduste kirjeldus (Access Rider) 19
2.5 Digitaalne ligipääsetavus ja digitaalne võrdsus 19
2.6 Aeg, tempo ja crip time 20
2.7 Ligipääsetavuse esteetika 21
3. Osa | Loomingulise Ligipääsetavuse Metoodika (C.A.M.) **23**
Metoodika lühitutvustus 23
1. etapp | Konteksti uurimine 24
2. etapp | Koostöösuhete loomine 27
3. etapp | Koosloome ja katsetamine 29
4. etapp | Teose teostamine ja esitamine 32
5. etapp | Kogemuste analüüs ja edasiarendamine 34
4. Osa | Loominguline Ligipääsetavus Praktikas **38**
4.1 DANCEFLOORS:DISABLED | Kreeka **38**
4.2 MISSING FREQUENCIES | Küpros 45
4.3 PASSAGE (“Kaasteelised“) | Eesti 49
5. Osa | Kunstiteosetest Saadud Õppetunnid Ja Nende Rakendamine **53**
1. Ligipääsetavus võib kujuneda kunstiliseks väljendusviisiks 53
2. Elukogemused mõjutavad kunstilise idee kujunemist 53
3. Sisuline koostöö eeldab võimalust otsuseid mõjutada 53
4. Puudega inimesed ei ole ühesuguste vajadustega sihtrühm 54
5. Erinevad kunstiteose kogemise võimalused suurendavad valikuvabadust ja iseseisvust 54
6. Mitme meelega tajutav kunstiteos ei ole automaatselt ligipääsetav 55
7. Katsetamine ja vaatlus toovad esile selle, mida kavandamise käigus ei pruugita märgata

55
8. Ligipääsetavus hõlmab kogu kultuurikogemust 55
6. Osa | Loomingulise Ligipääsetavuse Töövahendid 57
Töövahend 1 | Osapoolte ja koostöösuhete kaardistamine 58
Töövahend 2 | Ligipääsetavuse ja kunstilise eesmärgi kavandamise tööleht 59
Töövahend 3 | Teadmiste ja mõjuvõimu kaardistamine 61
Töövahend 4 | Mitme meelega tajutavate kunstiteose kogemise võimaluste kaardistamine ja katsetamise juhend 63
1. Oluline tähendus või kogemus 63
2. Praegune väljendusviis ja võimalikud takistused 63
3. Kavandatud lahendus ja kasutajad 63
4. Põhifunktsioon ja kunstiline panus 63
5. Kvaliteedinõuded ja külastaja valikuvõimalused 64
6. Mida tuleb katsetada 64
Töövahend 5 | Külastusteekonna läbimine ja hindamine 65
1. Ürituse leidmine 66
2. Sisu mõistmine ja teabe saamine 66
3. Broneerimine või registreerimine 66
4. Sündmuskohta jõudmine ja sissepääsu leidmine 67
5. Sisenemine ja orienteerumine 67
6. Seadmete või vajaliku abi saamine 67
7. Liikumine, istumine, puhkamine ja sensoorsete vajadustega arvestamine 68
8. Kunstiteose kogemine ja tegevustes osalemine 68
9. Tualettruumide, kohviku ja muude külastajatele mõeldud ruumide kasutamine 68
10. Hädaolukorras tegutsemine ja evakueerumine 69
11. Tagasiside andmine, lahkumine ja järeltegevused 69
Töövahend 6 | Publikule suunatud ligipääsetavuse teave 71
Töövahend 7 | Ühine kogemuste analüüs ja õppetundide kokkuvõte 72
Kiire projekti kontroll 76
Viited Ja Edasised Harjutused 77

P.A.I.R. projekti ülevaade

P.A.I.R. – Ligipääsetava ja kaasava reaalsuse sillutamine on Loova Euroopa projekt, mida juhib Kreekas liminal koostöös Küprose Alternative Brains Rule'i ja Eesti Agrenska Fondiga. Projekti eesmärk oli muuta ligipääsetavus kultuurile ja osalemisele, seades võrdsuse ja kaasatuse kunstiliste protsesside ja otsuste tegemise keskmesse.

P.A.I.R. edendab kultuuriorganisatsioonide, puuetega inimeste ja kogukondade, kunstnike, teiste loomeinimeste ning ligipääsetavuse ekspertide vastastikku kasulikku koostööd. Projekti keskmes on loomingulise ligipääsetavuse metoodika (Creative Accessibility Methodology, C.A.M.) – osaluspõhine lähenemisviis, mis aitab lõimida ligipääsetavuse põhimõtted loomingulisse protsessi juba selle algusest peale.

Uuringute, olukorra kaardistamise, teadmiste ja oskuste arendamise, koostöös töörühmade, digitaalsete kunstiteoste loomise ning mitme meelega kogetavate kaasavate kultuurielamuste abil uuris P.A.I.R., kuidas saab ligipääsetavus toetada uuenduslikkust, publiku arendamist ja kultuuritegevuste kestlikkust.

Projekt tõi kokku kultuuriorganisatsioonid, puuetega inimeste kogukonnad, kunstnikud, loomeinimesed ja ligipääsetavuse eksperdid tegema jätkusuutlikku koostööd. Töö toimus nelja omavahel seotud tegevuse kaudu:

1. **Uuringud ja kaardistamine:** kohalike olude, suhete, takistuste ja võimaluste mõistmine.
2. **Suutlikkuse suurendamine:** koolitus osalemise, ligipääsetavuse, digitaalse ligipääsetavuse, digitaalse kunsti ja loomingulise ligipääsetavuse vallas.
3. **Kaasloome ja -tootmine:** koos töötasid töörühmad ja kunstilised meeskonnad, kes arendasid mitme meelega tajutavaid kultuurielamusi.
4. **Mõtisklused ja jagamine:** protsessi hindamine ja õpitu ülekandmine täienduskoolitustesse ja käesolevasse käsiraamatusse.

Projekti veebisait: pair.liminal.eu

Eessõna

P.A.I.R. sai alguse enam kui kümneaastase töö jooksul tehtud tähelepanekutest. Kultuuriorganisatsioonidel, puuetega inimeste organisatsioonidel, ligipääsetavuse spetsialistidel ja kogukondadel on sageli siiras soov teha koostööd ja üksteist paremini mõista, kuid erinevused kasutatavas keeles, ootustes ja töömeetodites võivad vastastikust mõistmist raskendada. See võib põhjustada arusaamatusi ja pettumust ning takistada just selliseid algatusi, mille eesmärk on kõrvaldada kultuurielus osalemise takistusi.

P.A.I.R. andis meile võimaluse katsetada ja täiustada metoodikat, mis aitab tuvastada seniseid puudujääke, luua koostöösuhteid inimestega, kelle kogemused ja vaatenurgad jäävad kunstiliste otsuste tegemisel liiga sageli tähelepanuta, ning kaasata neid võrdväärsete osalistena kunsti kavandamisse ja loomisse.

See kogemus kinnitas meie veendumust, et igaühe panus on oluline, kui soovime kujundada kultuurielu selliseks, kus on koht kõigile. Loodame, et käsiraamat innustab ka teisi välja töötama oma loometööd suunavaid lähenemisviise, mis aitavad kujundada tulevikku, kus igaühe õigus kultuurielus osaleda on enesestmõistetav ja kaasamine kultuuritegevuse lahutamatu osa.

Christos Papamichael
Organisatsiooni liminal asutaja

Partnerite mõtisklused

P.A.I.R. andis meile väärtusliku võimaluse teha koostööd kunstnike ja töörühma liikmetega, ühendades erinevaid vaatenurki praktiliste lahenduste väljatöötamiseks. Meie panus keskendus ennekõike info ja kommunikatsiooni ligipääsetavusele, täiendades kunstnike seniseid teadmisi füüsilisest ligipääsetavusest. Üks olulisemaid õppetunde oli ühise tegevuskava koostamise tähtsus: leppida kokku, mida on vaja teha, millises järjekorras tegevused ellu viia ja kui palju aega igaks etapiks planeerida. Projektis osalemine aitas meil paremini mõista, kuidas korraldada ligipääsetavuse tagamine loomeprotsessi osana ning andis praktilisi teadmiseid edasiseks koostööks.

Meelis Joost
Eesti Agrenska Fondi juhatuse liige

„Missing Frequencies oli meie jaoks esimene kunstiteos, mille loomisel arvestasime juba esimestest aruteludest alates nii paljude erinevate loomingulise ligipääsetavuse võimalustega. Koostöös ühise töörühmaga (Collaborative Working Group), kuhu kuulusid puudega kunstnikud, ligipääsetavuse spetsialistid ja teised loomeinimesed, muutus ka meie arusaam ligipääsetavusest. See ei olnud enam nõuete täitmise küsimus, vaid kunstilise loomeprotsessi lahutamatu osa.

Vibreerivad padjad,kogu loomingut saatev kirjeldustõlge, kakskeelsed subtiitrid, Küprose viipekeeletõlge ja erinevaid kogemusi pakkuv istekohtade paigutus ei olnud lahendused, mis lisati teosele alles lõpus. Need olid algusest peale osa kunstilisest tervikust, mille kaudu teos kujunes ja arenes.

Projekti käigus saadud kogemus kinnitas veendumust, et mida rohkem on võimalusi kunstiteosest osa saada, seda ligipääsetavamaks ja ühtlasi kunstiliselt mitmekülgsemaks muutub looming. Soovime seda põhimõtet järgida ka oma edaspidises loomingus.“

Martha Georgiou
Tegevus- ja strateegiadirektor, kaasasutaja, Alternative Brains Rule

1. Osa | Miks Loominguline Ligipääsetavus?

Ligipääsu võimaldamisest koosloomeni.

Nõuete täitmisest katsetamiseni.

Eraldi teenustest ühise kunstilise väljenduskeeleni.

Ligipääsetavusele hakatakse sageli tähelepanu pöörama alles projekti lõppjärgus: subtiitrid tellitakse pärast filmi monteerimist, kirjeldustõlge pärast esilinastust või liikumisteekond vaadatakse üle siis, kui mõni takistus on juba kellegi osalemist piiranud. Sellised kohandused võivad olla vajalikud, kuid kui ligipääsetavusega tegeletakse alles lõpus, jäävad kasutamata võimalused mõjutada kunstiteose kujunemist.

Loominguline ligipääsetavus algab märksa varem ja esitab küsimuse:

Mis muutub, kui ligipääsetavus on osa esimestest aruteludest, kavanditest ja otsustest?

Selline lähenemine mõjutab nii loomeprotsessi kui ka kunstiteose vormi. Keel, liikumine, heli, ruum, tehnoloogia, aeg ja osalemisvõimalused ei ole enam üksnes ligipääsetavuse küsimused, vaid ka kunstilised valikud. Subtiitrid võivad kujundada teose rütmi ja visuaalset kompositsiooni. Kirjeldustõlge võib muutuda jutustuseks või luuleks. Viipekeel võib mõjutada etenduse ülesehitust ja koreograafiat. Kombatavad, ruumilised ja eri meeltega tajutavad lahendused võivad muuta dramaturgiat ning seda, kuidas publik teost kogeb ja sellega suhestub.

Loominguline ligipääsetavus muudab arusaama sellest, keda peetakse teadmiste ja kogemuste kandjateks ning kunstilise protsessi kujundajaks. Puudega ja kurdid kunstnikud, publik ning ligipääsetavuse spetsialistid ei ole ligipääsetavate lahenduste tarbijad ega ainult konsultandid, kelle ülesanne on aidata ligipääsetavust tagada. Elatud kogemusel põhinevad teadmised ning kunstiline ja tehniline asjatundlikkus võimaldavad seada kahtluse alla seniseid eeldused, sõnastada uuesti küsitud küsimused ning luua kunstilisi väljendusvorme, töövõtteid ja võimalusi, mis muidu ei pruugi tekkida.

Sellist vastastikusel teadmiste ja kogemuste vahetamisel põhinevat lähenemist kirjeldab Fotiadi (2025, lk 50) viidatud mõtisklus:

„Minu arvates lähtutakse liiga sageli eeldusest, et kultuuriasutused võimaldavad inimestele ligipääsu ning pärast kultuurikogemusest osasaamist inimesed lihtsalt lahkuvad. Mina pooldan kahepoolset suhtlust. Kui pimedatele inimestele luuakse võimalus kultuurielus osaleda, on ka neil midagi vastu anda – teistsugune vaatenurk.“

Loominguline ligipääsetavus loob selliseks vastastikuseks teadmiste ja kogemuste vahetamiseks võimaluse juba loomeprotsessi alguses, nii et erinevad vaatenurgad saavad mõjutada nii kunstilisi otsuseid kui ka teose lõplikku vormi.

Eesmärk ei ole muuta ligipääsetavust kunstiliseks kujunduselemendiks. Iga ligipääsetavuse lahendus peab jätkuvalt täitma oma põhieesmärki: subtiitrid peavad olema loetavad, kirjeldustõlge peab edastama asjakohast teavet, viipekeeltõlge peab olema keeleliselt korrektne ning kombatavad lahendused olema ohutud ja arusaadavad. Kunstilist väljendust ja lahenduste funktsionaalsust arendatakse koos, tuginedes koostööle ja praktilisele katsetamisele.

Loominguline ligipääsetavus põhineb seega lihtsal põhimõttel: **ligipääsetavus ei piira kunstilist loomingut, vaid loob võimalusi uute kunstiliste lahenduste ja väljendusvormide tekkeks.*

Muutuse saab kokku võtta järgmiselt:

Ligipääsetavate tõlgete vajadused ja - lahendused → ühine uurimistöö → kunstiline väljendus → uued kunstilised vormid ja esteetika → laiem osalemine → uued arusaamad ja ettekujutused kultuurist

Loomingulise ligipääsetavuse metoodika (Creative Accessibility Methodology, C.A.M.) toetab sellist muutust. Tegemist ei ole kindlate etappide ja reeglitega tegevusjuhise, vaid paindliku ja korduva protsessiga, mis võimaldab varasemate otsuste juurde tagasi pöörduda ja neid vajaduse korral muuta. Meeskonnad saavad alustada metoodika rakendamist loomeprotsessi etappides ning kohandada tegevusi vastavalt kunstivormile, kogukonna vajadustele ja olemasolevatele ressurssidele.

2. Osa | Aluspõhimõtted

2.1 Kultuur on õigus ja suhestumine

Inimõiguste ülddeklaratsiooni artikkel 27 tunnustab iga inimese õigust vabalt osaleda ühiskonna kultuurielus ja nautida kunsti. ÜRO puuetega inimeste õiguste konventsiooni artikkel 30 sätestab puudega inimeste õiguse osaleda teistega võrdsetel alustel kultuurielus.

Kultuurielus osalemine tähendab rohkemat kui asutusse sisenemist või valminud kunstiteose kogemist. Sealjuures on oluline võimalus ise luua, otsuste tegemises kaasa rääkida, õppida, väljendada oma identiteeti, jagada teadmisi, avaldada arvamust ja tunda end kogukonna osana. Iga otsus, mis puudutab toimumiskohta, ajakava, eelarvet, keelekasutust, tehnoloogiat, mitme meelega tajutavat keskkonda või kunstilist väljendusvormi, mõjutab seda, kes ja millistel tingimustel saab kultuurielus osaleda.

Kultuuriorganisatsioonide jaoks võib osalemisvõimaluste laiendamine tugevdada sidemeid kogukondadega, aidata jõuda uute sihtrühmadeni ning suurendada organisatsiooni ühiskondlikku tähtsust ja tegevuse kestlikkust.

Mõttekoht: Kes osalevad praegu teie organisatsioonis või projektis otsuste kujundamises ja tegemises? Kes küll osalevad, kuid kellel on vähesed võimalused mõjutada otsuseid? Kes on jäänud otsustusprotsessidest kõrvale ning millised praegused töökorraldusliku küsimused või kaasamispraktikad võiksid seda põhjustada?

2.2 Kuidas kujundavad arusaamad puudest praktikat

See, kuidas puuet mõistetakse, mõjutab otseselt ka lähenemist ligipääsetavusele. Meditsiiniline ja heategevuslik käsitlus on traditsiooniliselt keskendunud inimese puudele kui individuaalsele probleemile. Sotsiaalne ja inimõigustel põhinev käsitlus suunavad tähelepanu ühiskonnas esinevatele takistustele, võrdsetele õigustele ja osalusvõimalustele. Puuet väärtustav käsitlus tunnustab puudega inimeste kogemuste kultuurilist ja loomingulist väärtust.

Järgnevalt tutvustatakse viite puude käsitluse mudelit, mis aitavad mõista, kuidas erinevad arusaamad puudest mõjutavad kultuurielu ja ligipääsetavuse tagamise praktikat. Käsitlused ei välista tingimata teineteist ning võivad esineda sama organisatsiooni või projekti tegevustes paralleelselt.

P.A.I.R. lähtub ennekõike sotsiaalsest, inimõigustel põhinevat ja puuet väärtustavast käsitlusest. Meditsiinilist ja muid puude käsitluse vorme ja mudeleid tutvustatakse selleks, et tuua esile arusaamad ja eeldused, mis piiravad puudega inimeste osalemist ning millest loomingulise ligipääsetavuse metoodika püüab edasi liikuda.

Puude käsitluse mudel	Peamine lähtekoht	Mõju kultuurielule ja ligipääsetavuse tagamisele
Meditsiiniline mudel	Puuet käsitletakse eelkõige inimese terviseseisundi või funktsioonipiiranguna, mille puhul keskendutakse ravile ja rehabilitatsioonile.	Ligipääsetavuse tagamisel keskendutakse peamiselt individuaalsetele kohandustele, mitte kultuurikeskkonna, töökorralduse või süsteemsete takistuste muutmisele.
Heategevuslik mudel	Puudega inimesi nähakse eelkõige abi ja hoolitsust vajavate inimestena, kelle vajadustele vastamine sõltub teiste heatahtlikkusest.	Ligipääsetavust käsitletakse pigem heateo või vabatahtliku vastutulekuna kui õigusena. Puudega inimesed jäävad abi saaja rolli, mitte kultuurielu aktiivseteks kujundajateks ja otsustajateks.
Sotsiaalne mudel	Puue tekib inimese ja ühiskondlike takistuste koosmõjus. Tähelepanu keskmes on füüsilised, sotsiaalsed, korralduslikud ja suhtumisest tulenevad takistused.	Keskendutakse takistuste kõrvaldamisele ning kultuurikeskkonna, töökorralduse ja osalemisvõimaluste muutmisele. Puudega inimesed osalevad lahenduste kavandamises ja kujundamises.
Inimõigustel põhinev mudel	Lähtekohaks on inimväärikus, võrdsed õigused, enesemääramisõigus ja võimalus osaleda ühiskonnaelus teistega võrdsetel alustel.	Ligipääsetavust ja kultuurielus osalemist käsitletakse põhiõigustena, mille tagamine eeldab institutsioonide vastutust, õiguste järgimist ja aruandekohustust.
Puuet väärtustav ehk jaatav mudel	Puuet käsitletakse ka identiteedi, kogemuslike teadmiste, kogukondliku kuuluvuse ja loomingulise eneseväljenduse osana.	Puudega inimeste kogemused, teadmised ja kultuuriline identiteet saavad mõjutada kunstilisi väljendusvorme, esteetilisi valikuid, loomeprotsesse ning kultuuriteoste tähendust.

Puue ja funktsiooni kõrvalekalle. Puue on ajas muutuv mõiste ning et puue on vaegustega isikute ning suhtumuslike ja keskkondlike takistuste vastasmõju tagajärg, mis takistab nende isikute täielikku ja tõhusat osalemist ühiskonnaelus teistega võrdsetel alustel. ÜRO puuetega inimeste õiguste konventsioon rõhutab seda koosmõju ning käsitleb pikaajalisi füüsilisi, vaimseid, intellektuaalseid ja meelelisi kahjustusi (ÜRO, 2006, preambuli punkt e ja artikkel 1).

Loomingulise ligipääsetavuse metoodika (C.A.M.) lähtub eelkõige **puude sotsiaalsest mudelist**, mille keskne küsimus on: *„Millised takistused piiravad osalemist ja kuidas neid kõrvaldada?“* Selline lähenemine suunab tähelepanu keskkonnale, kunstilistele loomeprotsessidele ja kultuurielu korraldusele ning aitab lõimida ligipääsetavuse põhimõtted projekti kavandamisse ja elluviimisse juba algusest peale.

Metoodika tugineb ka **inimõigustel põhinevale käsitlusele**, mille keskmes on võrdsus, inimväärikus, enesemääramisõigus ja osalemine teistega võrdsetel alustel. Kultuurielule ja kunstile ligipääsu tagamine ei ole seega pelgalt hea tahte küsimus, vaid õiguste tagamisega seotud kohustus. See hõlmab puudega inimeste õigust arendada ja kasutada oma loomingulist, kunstilist ja intellektuaalset potentsiaali ning osaleda kultuurielus nii loojate kui ka publikuna (ÜRO, 2006, artikkel 30).

Puudekogemust väärtustav ehk jaatav mudel tunnustab puudega inimeste identiteeti ja elukogemust teadmiste, kultuurilise väärtuse ning kogukondliku kuuluvuse allikana. Kultuurielus tõstatab see küsimuse, kuidas puudega inimeste kultuur ja elukogemused saavad mõjutada kunstilist väljenduskeelt, vormi, rütmi, vaatenurki ja tähendusi. See ei tähenda, et iga puudega inimene peaks suhtuma oma puudesse positiivselt või käsitlema puuet oma loomingu keskse teemana.

Need kolm käsitlust on aluseks loomingulise ligipääsetavuse metoodika kolmele omavahel seotud küsimusele:

1. **Milliseid takistusi tekitavad keskkond ja tööprotsessid?**
2. **Mida tuleb muuta, et tagada võrdne osalemine, valikuvabadus ja võimalus ise otsustada?**
3. **Kuidas saavad puudega inimeste kultuur ja elukogemused mõjutada loomeprotsessi ning kunstilisi otsuseid?**

Need küsimused ühendavad loomingulise ligipääsetavuse metoodika põhimõtted käsiraamatus edaspidi käsitletava **ligipääsetavuse esteetika** (*Aesthetics of Access*) lähenemisviisiga: **ligipääsetavus on ühtaegu õigus, mida tuleb tagada, ja loominguline võimalus, mis aitab kujundada kunstipraktikat.**

2.3. Universaalne disain kui lähtepunkt

Universaalse disaini eesmärk on luua keskkondi, tooteid, teenuseid ja lahendusi, mis oleksid algusest peale kasutatavad võimalikult paljudele inimestele, sõltumata vanusest, võimetest või erivajadustest. Universaalse disaini seitse põhimõtet hõlmavad võrdseid kasutusvõimalusi, kasutamise paindlikkust, lihtsat ja intuitiivset kasutamist, tajutavat teavet, veataluvust, vähest füüsilist pingutust ning sobivat suurust ja ruumi ligipääsuks ja kasutamiseks.

Universaalse disaini põhimõtete rakendamine aitab ennetada ja kõrvaldada paljusid takistusi, kuid ei tähenda, et üks lahendus sobiks kõigile. Inimeste ligipääsetavuse vajadused võivad olla erinevad ja mõnikord ka vastuolulised. Seetõttu võivad lisaks universaalsele disainile olla

vajalikud individuaalsed kohandused, spetsiaalsed tugiteenused ja pidev koostöö kasutajatega. Universaalset disaini tuleks seega käsitleda eesmärgi ja pideva arendusprotsessina, mitte lõpliku seisundina, kus ligipääsetavus on täielikult saavutatud.

Tutvu universaalse disaini seitsme põhimõttega lirimaa universaalse disaini keskus (Centre for Excellence in Universal Design).

2.4 Lühike ülevaade ligipääsetavusest

Ligipääsetavuse nõuded kattuvad ja on erinevad. Allolev tabel on lähtekoht, mitte ettekirjutus. Küsige inimestelt, mida nad vajavad, tehke koostööd asjaomaste spetsialistidega ja testige sihtkasutajatega.

Enne loomingulise ligipääsetavuse kavandamist peaksid loovmeeskonnad tutvuma olemasolevate ligipääsetavuse lahenduste, lisateenuste ja töövahenditega ning mõistma nende otstarvet ja piiranguid. Kui lahenduste kavandamine või rakendamine eeldab eriteadmisi või -oskusi, tuleb teha koostööd ligipääsetavuse spetsialistide ja asjakohase kogemusega puudega inimestega.

Eesmärk ei ole pakkuda igas projektis kõiki võimalikke ligipääsetavuse lahendusi ja tugiteenuseid. Oluline on mõista osalejate vajadusi ja tegevuse konteksti, seada prioriteedid, kavandada tegevusi läbimõeldult ning anda selget ja ausat teavet pakutavate võimaluste kohta. Ligipääsetavust tuleb käsitleda **pideva protsessina, mis hõlmab kaasamist, koostööd, lahenduste katsetamist ja täiustamist**, mitte üksnes nõuete või teenuste kontroll nimekirjana.

Ligipääsetavuse valdkond	Võimalikud lahendused ja tugiteenused	Küsimused ligipääsetavuse hindamiseks
Füüsiline ja ruumiline ligipääsetavus	Astmetevabad ja takistusteta liikumisteed, liftid, erinevatele vajadustele vastavad istekohad, ligipääsetavad tualettruumid, puhkekohad ja - alad, ligipääsetavus lavatagustes ja töötajatele mõeldud ruumides ning puudega inimeste vajadustega arvestav evakuatsioonikorraldus.	Kas kunstnikud, töötajad ja publik saavad iseseisvalt ja ohutult liikuda kogu vajaliku teekonna ulatuses? Kas on võimalik valida erinevate liikumisteede vahel? Kas liikumisteede ja ruumide ligipääsetavust on kohapeal kontrollitud?

Ligipääsetavuse valdkond	Võimalikud lahendused ja tugiteenused	Küsimused ligipääsetavuse hindamiseks
Keeleline ja kommunikatsiooniline ligipääsetavus	Asjakohane viipekeeletõlge, subtiitrid, kõne tekstiks, mitmekeelne info ning suhtlemist toetavad lahendused.	Kas viipekeeletõlgid ja subtiitrite koostajad on kaasatud piisavalt vara? Kas tõlge ja subtiitrid on hästi nähtavad ning sobivalt paigutatud? Kas tõlkidele on aegsasti edastatud vajalikud materjalid, näiteks stsenaarium ja ajakava?
Visuaalse teabe ligipääsetavus	Kirjeldustõlge, kirjeldustõlkega ekskursioonid, taktiilsed mudelid, punktkiri, suures kirjas tekstid, ligipääsetavad digilkeskkonnad ning heliversioonid infost.	Milline visuaalne teave on teose või kultuurikogemuse mõistmiseks oluline? Millised lahendused võimaldavad seda teavet kõige paremini edasi anda?
Kognitiivne ja info ligipääsetavus	Selge ja arusaadav keelekasutus, lihtne keel, teabe loogiline ja etteaimatav ülesehitus, eelteavitused, visuaalsed praktikad ja piktogrammid.	Kas oluline teave on kergesti leitav ja mõistetav? Kas teabega tutvumiseks ja selle mõistmiseks on piisavalt aega? Kas juhised on esitatud erinevatel viisidel, arvestades inimeste erinevaid vajadusi?

Ligipääsetavuse valdkond	Võimalikud lahendused ja tugiteenused	Küsimused ligipääsetavuse hindamiseks
Sensoorne ligipääsetavus	Eelnev info valguse, heli ja muude sensoorsete allikate kohta, vaiksed ruumid, paindlikkus istekohtade valikul ja paigutamisel, pingevabad külastustingimused, vähendatud sensoorsete stiimulitega üritused, puhkepausid, võimalus reguleerida stiimulite tugevust ning liikuda, lahkuda ja tagasi tulla.	Kas külastajatel on võimalik enne üritust tutvuda sensoorse keskkonna tingimustega? Kas igaüks saab oma vajaduste järgi valida osalemise viisi ja kestuse ning vajaduse korral teha pause või ruumist lahkuda?
Digitaalne ligipääsetavus	Klaviatuuri ja ekraanilugejaga kasutatavad digilahendused, piltide tekstilised alternatiivid, subtiitrid ja kõne tekstilised üleskirjutused, selged pealkirjad, piisav värvide kontrastsus ning ligipääsetavad dokumendid.	Kas digitaalset sisu ja teenuseid saab erinevate seadmete ning abitehnoloogiate abil kasutada ja mõista? Kas digilahenduste ligipääsetavust on kasutajatega testitud?
Sotsiaalne ja majanduslik ligipääsetavus	Teadlik ja abivalmis personal, selged osalemis- ja teenindusprotsessid, taskukohased osalemisvõimalused, ekspertide töö õiglane tasustamine, isikliku abistaja teenus, lapsehoiuvõimalused ning transpordi- ja sõidukulude hüvitamine.	Kas osalemist takistavad kulud, ebakindlus, diskrimineerimine, negatiivsed hoiakud või organisatsioonikultuur ka siis, kui füüsiline ja tehniline ligipääsetavus on tagatud?

Lisalugemist: [Kunstitöötajate töövahenditekomplekt]

Praktiline juhend ligipääsetavuse integreerimiseks kunstilisse planeerimisse, lavastusse, töökohtadesse ja publikukogemustesse.

Ligipääsetavuse vajaduste kirjeldus (*Access Rider*)

Ligipääsetavuse vajaduste kirjeldus on dokument, milles kunstnik, töötaja või projektis osaleja saab välja tuua tingimused ja vajaliku toe, mis võimaldavad ohutut ja võrdset osalemist. See võib hõlmata füüsilist ja digitaalset ligipääsetavust, suhtlemisvõimalusi, transporti, tööaega, puhkepause, ravimite võtmisega seotud vajadusi, sensoorse keskkonna tingimusi, isiklikku abistamist, tõlketeenuseid ja tegutsemist hädaolukorras.

Ligipääsetavuse vajaduste kirjalik kirjeldamine vähendab puudega, kurtide, neuroeripära ja krooniliste haigustega inimeste vajadust oma olukorda ja vajalikke kohandusi korduvalt selgitada või põhjendada. Samal ajal aitab see tagada selge, lugupidava ja kõigi osapoolte vajadustega arvestava suhtluse.

Ligipääsetavuse vajadused tuleks välja selgitada juba koostöö alguses, kavandada vajalikud kohandused ja tugiteenused eelarvesse ning vaadata kokkulepped üle, kui töötingimused või osalemise asjaolud muutuvad. Ligipääsetavusvajaduste kirjeldust tuleb käsitleda konfidentsiaalse planeerimisvahendina, mille sisu määrab asjaomane inimene ise. See ei ole taotlus, mille põhjendamist või õigustamist võib inimeselt korduvalt nõuda.

Praktiline juhend Access Riders – Disability Arts Online

Ligipääsetavuse vajaduste kirjeldus ja ligipääsetavuse teave. Kunstnik või teine projektis osaleja koostab oma vajadustest lähtuva ligipääsetavuse vajaduste kirjelduse (*Access Rider*). Organisatsioon koostab aga publikule suunatud ligipääsetavuse teabe (*Access Statement*), milles kirjeldatakse külastuskoha, ürituse või teenuse ligipääsetavust (vt töövahend 6). Need dokumendid täidavad erinevaid eesmärke ja neid ei tohiks omavahel segi ajada.

2.5 Digitaalne ligipääsetavus ja digitaalne võrdsus

Digitaalses keskkonnas osalemine on muutunud kultuurielu lahutamatuks osaks. Veebilehed, veebis toimuvad üritused, digitaalsed kunstiteosed, broneerimissüsteemid ja õppematerjalid mõjutavad seda, kellel on võimalik kultuurielus osaleda ja selle kujundamisesse panustada.

Digiligipääsetavus tähendab digitaalsete keskkondade, sisu ja teenuste kujundamist nii, et neid saaksid kasutada erinevate võimete, vajaduste ja suhtlemisviisidega inimesed, sealhulgas abitehnoloogiate kasutajad. Rahvusvaheliselt tunnustatud veebisisu ligipääsetavussuunised (WCAG 2.2) põhinevad neljal põhimõttel: digitaalne sisu peab olema **tajutav, mõistetav ja töökindel**.

Digitaalne võrdsus tähendab, et kõigil inimestel on sõltumata puudest, soost, rassilisest või sotsiaalmajanduslikust taustast ning muudest asjaoludest võrdsed võimalused digitaalses keskkonnas sisuliselt osaleda ja selle võimalustest kasu saada. See ei piirdu üksnes seadmete, internetiühenduse või digioskuste olemasoluga, vaid hõlmab ka seda, kuidas digitaalseid ja sotsiaalseid keskkondi kujundatakse, arendatakse, hallatakse ja kasutatakse.

Digitaalse võrdsuse edendamine eeldab ühiskondliku ja struktuurse ebavõrdsuse vähendamist ning selliste digikeskkondade loomist, mis arvestavad inimeste erinevate vajaduste ja elukogemustega. Eesmärk on tagada võimalused iseseisvaks tegutsemiseks, otsuste tegemiseks ja ühiskonnaelus osalemiseks ning toetada iga inimese arengut ja eneseteostust.

Ainuüksi tehniliste ligipääsetavuse nõuete täitmine ei taga võrdseid võimalusi digitaalses keskkonnas osalemiseks. Olulised on ka sobivate seadmete, internetiühenduse ja abitehnoloogiate kättesaadavus, digioskused ning kindlustunne digilahenduste kasutamisel. Seetõttu tuleb asjakohastel juhtudel järgida veebisisu ligipääsetavuse suuniseid, kuid lisaks kontrollida koostöös kasutajatega, kas digitaalses keskkonnas on võimalik vajalikke tegevusi tegelikult teha. Samuti tuleb pakkuda alternatiivseid võimalusi olulise teabe saamiseks ja tegevustes osalemiseks.

Lisalugemist: INCLUDE+ põhimõtted – Leedsi Ülikool

2.6 Aeg, tempo ja *crip time*

Aeg on samuti ligipääsetavuse oluline tingimus, kuid selle mõju arvestatakse sageli kõige vähem. Ürituste algusajad ja kestus, tähtajad, järjekorrad, etenduste tempo, vormide täitmiseks kuluv aeg, etteteatamise aeg ja projektide rahastusperioodid mõjutavad kõik seda, kellel on võimalik osaleda. Kultuurisündmus võib toimuda astmevabas keskkonnas, olla varustatud subtiitrite ja kirjeldustõlkega ning olla taskukohane, kuid jääda siiski ligipääsmatuks inimesele, kes ei saa saabuda kell seitse õhtul, seista 90 minutit järjest või vastata kutsele ühe nädala jooksul.

Puudeuuringutes kasutatakse aja ja puude seoste käsitlemiseks mõistet ***crip time***, mis seab kahtluse alla ühiskonnas tavapäraseks peetavad ajakavad ja tegutsemistempo. Alison Kafer (2013, lk 34) seostab *crip time'i* queer-ajaga ning kirjeldab, kuidas erinevad arusaamad ajast ja tempost võivad tahtlikult või paratamatult kalduda kõrvale lineaarsest ajakäsitlusest. Viimane eeldab elu kulgemist kindlas järjestuses minevikust olevikku ja tulevikku ning arengut sõltuvast lapsepõlvest iseseisva täiskasvanueani. *Crip time* ei tähenda lihtsalt aeglasemat tegutsemist, vaid arusaama, et inimeste võimalused ja vajadused on erinevad ning kõigile ei saa eeldada ühesugust ajakasutust või tegutsemistempot.

Kultuuriprojektides on sellel otsene praktiline tähendus. Ajaline korraldus mõjutab nii kunstiteose kogemist kui ka osalemisvõimalusi. Näiteks on oluline, kui kaua etendus kestab ja kas selle ajal tehakse pause, kas hilinejatel on võimalik saali siseneda, kas töötuba salvestatakse, kas tähtaeg on jäigalt kindlaks määratud või läbiräägitav ning kas kunstiresidentuur eeldab mitmenädalast katkematut kohalolekut.

Aeg mõjutab ka projekti töökorraldust. Koostöö tempo, kohtumiste toimumisajad ja kestus ning ettevalmistuseks, teabega tutvumiseks ja tagasiside andmiseks jäetud aeg määravad, kes ja millisel viisil saab projekti sisuliselt panustada.

Seejuures tuleb arvestada kahe olulise põhimõttega.

Esiteks ei tähenda paindlik ajakava ebamäärast ajakava. Kui osalemise või ülesande täitmise ajaks märgitakse üksnes „võimaluse korral“, jääb vastutus sobiva aja leidmise eest inimesele endale ning puudub võimalus oma tegevusi ette planeerida. Paindlikkus peab tähendama selgeid kokkuleppeid ja tegelikke valikuvõimalusi.

Teiseks ei ole ajakasutuse paindlikkus üksikutele osalejatele tehtav erand või vastutulek. Inimeste ajakasutust mõjutavad erinevad vajadused, kohustused ja võimalused. Seetõttu tuleb ajalise ligipääsetavusega arvestada juba projekti ülesehituses, mitte käsitleda seda üksnes individuaalse kohandusena.

Kui mõni tähtaeg või ajakava on vältimatult fikseeritud, tuleb sellest võimalikult vara teada anda ning selgitada, millist tuge pakutakse, et osalemine oleks sellest hoolimata võimalik.

2.7 Ligipääsetavuse esteetika

Ligipääsetavuse esteetika on lähenemisviis, mille kohaselt ei käsitleta ligipääsetavust pärast kunstiteose valmimist lisatava teenuse või kohandusena, vaid loomeprotsessi ja kunstiteose lahutamatu osana. Mõiste on tihedalt seotud teatrikompaniiga Graeae, mille loomingus on ligipääsetavuse lahendused, näiteks subtiitrid, viipekeel ja kirjeldustõlge, põimitud etenduse kunstilisse tervikusse. Selline lähenemine muudab ka lähteküsimust. Selle asemel et küsida, kuidas muuta valmis kunstiteos ligipääsetavaks rohkematele inimestele, uuritakse, kuidas ligipääsetavus saab mõjutada teose kujunemist, sealhulgas selle rütmi, keelekasutust, ruumilisi lahendusi ja tähenduste edasiandmist.

Sarnaseid lähenemisviise arendavad ka teised kunstnikud ja kultuuriorganisatsioonid. Soomes käsitleb DuvTeaterni projekt TIKSI loomingulist ligipääsetavust kunstilise lähenemise viisina, mis mõjutab nii loomeprotsessi kui ka lavastuse lõplikku vormi. Projektis ühendatakse viipekeel, loominguline kirjeldustõlge, lihtne keel ja ligipääsetav koostöö. Organisatsioon Un-Label rakendab ligipääsetavuse esteetika põhimõtteid tantsus, teatris, installatsioonide kunstis ning osaluspõhistes ja ümbritsevat kogemust loovates kunstivormides. Neid lähenemisviise ühendab põhimõte, et ligipääsetavus ei ole üksnes tehniline lahendus, vaid mõjutab nii kunstilisi otsuseid kui ka tööprotsesse.

Caro Verbeek juhib tähelepanu sellele, et pimedate ja vaegnägijate inimeste kogemused võivad aidata nägijatel mõista, et „kunst ei kujuta endast pelgalt visuaalset nähtust, vaid pigem muljete segu“. Lõhn, heli, puudutus, liikumine ja kujutluspildid võivad moodustada ühise kunstikogemuse, selle asemel et pakkuda erinevaid tajumisviise eraldi ekskursioonide kaudu (Fotiadi, toim., 2025, lk 46).

See lähenemine tugineb puudega inimeste kunstile ja esteetikale, milles puuet, kurtide kultuuri ja neuroeripära käsitletakse kunstiliste teadmiste, kogemuste ja väljendusvõimaluste allikana, mitte probleemidena, mida tuleb lahendada, või pelgalt teemadena, mida kunstis kujutada.

Erinevad tajumise, liikumise ja suhtlemise viisid võivad **seada kahtluse alla väljakujunenud arusaamad ilust, meisterlikkusest, autorlusest ja ideaalsest kehast** ning avardada kunstilise eneseväljenduse võimalusi.

Sellest vaatenurgast ei ole ligipääsetavus loomingut piirav tingimus, vaid üks kunstilise loomingu lähtekohti ja väljendusvahendeid.

3. Osa | Loomingulise Ligipääsetavuse Metoodika (C.A.M.)

Metoodika lühitutvustus

Loomingulise ligipääsetavuse metoodika (Creative Accessibility Methodology, C.A.M.) on paindlik ja korduvatel tegevustel põhinev raamistik, mis ühendab kunstilise uurimistöö, ligipääsetavuse, koostöö ning tegevuste analüüsi ja mõtestamise ühtseks loomeprotsessiks. Metoodika käsitleb ligipääsetavust loomingulise võimalusena, mis mõjutab ideede kujunemist, uurimistööd, kunstiteose loomist ja selle kogemist.

Metoodika koosneb viiest omavahel seotud etapist, mille juurde saab loomeprotsessi jooksul korduvalt tagasi pöörduda. Näiteks võib esialgse lahenduse katsetamine tuua esile seni märkamata vajadusi või puudujääke, publiku tagasiside võib osutada vajadusele uurida täiendavalt projekti konteksti ning teose teostamisel ilmnevad piirangud võivad suunata meeskonna tagasi uute lahenduste otsimise ja katsetamise juurde.

Etapp	Põhimõte	Keskne küsimus
1. Konteksti uurimine	Enne lahenduste kavandamist tuleb mõista projekti konteksti.	Kelle kogemused, teadmised ja vajadused peavad projekti kujundamist mõjutama?
2. Koostöösuhete loomine	Lahendusi tuleb luua koos inimestega, mitte üksnes inimeste jaoks.	Kellel on võimalus otsuseid mõjutada, kes vastutab ja kellel on otsustusõigus?
3. Kaasloome ja katsetamine	Ligipääsetavus peab olema osa kunstiliste lahenduste kujundamisest.	Milliseid ligipääsetavuslahendusi ja kunstilisi võimalusi tuleks ühiselt uurida ja katsetada?
4. Teose teostamine ja esitamine	Kavandada tuleb nii kunstiteos kui ka terviklik osalemiskogemus.	Mis peab toimima, et nii kunstiteos kui ka kogu külastus- ja osalemisprotsess oleksid ligipääsetavad?

Etapp	Põhimõte	Keskne küsimus
5. Kogemuste analüüs ja edasiarendamine	Kogemustest tuleb õppida ning kasutada saadud teadmisi edasises tegevuses.	Mida tuleks säilitada, muuta, uuesti katsetada ja teistega jagada?

1. etapp | Konteksti uurimine

Eesmärk: mõista projektiga seotud inimesi, tegevuskeskkonda, osalemist mõjutavaid takistusi, olemasolevaid ressursse ja osapoolte vahelisi suhteid enne kunstiliste lahenduste kavandamist.

Iga projekt algab kuulamisest ja olukorra mõistmisest ning mõtestamisest. Enne kunstiliste ideede väljatöötamist tuleb tutvuda inimeste, keskkonna ja tingimustega, milles kunstiteos luuakse ja keda see mõjutab. See tähendab olemasolevate koostöösuhete, takistuste, võimaluste ja kohalike teadmiste väljaselgitamist, arvestades, et kogukonnad on erinevad ning ka sama kogukonna liikmete kogemused ja vajadused võivad erineda.

Eesmärk ei ole ainuüksi ligipääsetavate lahenduste ja vajaduste väljaselgitamine, vaid teadmiste ja kogemuste kogumine, mis aitavad teha põhjendatud kunstilisi ja korralduslikke otsuseid.

Küsimused, millest lähtuda

1. Kes on juba kaasatud ja kes on seni kõrvale jäänud?

Selgitage välja, kes osalevad praegu projekti või organisatsiooni tegevustes ning kelle kogemused, teadmised ja vaatenurgad ei ole seni esindatud. Mõelge ka sellele, kellel on võimalus otsuseid mõjutada ja kes osalevad üksnes piiratud rollis. See aitab laiendada sisulist osalemist juba projekti kavandamise alguses.

2. Millised füüsilised, sensoorsed, digitaalsed, kommunikatiivsed, majanduslikud ja sotsiaalsed tingimused mõjutavad osalemist?

Uurige, millised keskkonnast, töökorraldusest, suhtlemisest, tehnoloogiast, majanduslikest võimalustest või ühiskondlikest hoiakutest tulenevad tegurid võivad osalemist soodustada või takistada. Lisaks takistustele tuleb välja selgitada ka olemasolevad võimalused, tugevused ja ressursid, millele saab ligipääsetavuse kavandamisel tugineda.

3. Millistele kohalikele teadmistele, puudega inimeste juhitud algatustele ja olemasolevatele ressurssidele saab projekt tugineda?

Selgitage välja, millised inimesed ja organisatsioonid saavad panustada oma elukogemuse, kunstilise praktika või erialaste teadmistega. Puudega inimeste ja esindusorganisatsioonide

kaasamine juba projekti alguses aitab luua võrdväärseid koostöösuhteid ning tagada, et erinevad teadmised ja kogemused mõjutavad ka projekti eesmärke, tegevusi ja otsuseid.

Tegevused

1. **Kaardistage osapooled ja nendevahelised suhted.** Asetage projekt kaardistuse keskmesse ning määratlege sellega seotud kunstnikud, publik, puudega inimeste juhitud ühendused, puuetega inimeste organisatsioonid, ligipääsetavuse spetsialistid, mitteametlikud võrgustikud, asutused, rahastajad ja tehnilised koostööpartnerid. Kaardistage tegelikud, mitte üksnes soovitud koostöösuhted. Pöörake tähelepanu nõrkadele koostöösidemetele, seni kaasamata rühmadele ning sellele, kelle kätte on koondunud otsustusõigus ja mõjuvõim.
2. **Korraldage arutelusid kogukondadega.** Kaasake inimesi, kelle kogemused ja teadmised aitavad hinnata kaardistuse tulemusi ning mõjutada projekti edasist kujundamist. Selgitage arutelude eesmärki, milliseid otsuseid saavad osalejad mõjutada, kuidas saadud ettepanekuid kasutatakse ning millised on osalemise tasustamise ja ligipääsetavuse tagamise võimalused.
3. **Kasutage kogutud teadmisi otsuste tegemisel.** Dokumenteerige aruteludel esile kerkinud teemasid ja ettepanekud, vältige mittevajalike isikuandmete kogumist. Hinnake, mida tuleks saadud teadmiste põhjal muuta projekti kontseptsioonis, meeskonna koosseisus, toimumiskohas, ajakavas, eelarves, kommunikatsioonis või ligipääsetavuse tagamise tegevuskavas.
4. **Andke tagasisidet ja jätkake koostööd.** Selgitage osalejatele, milliseid ettepanekuid arvestati, milliseid muudatusi tehti ning millised ettepanekud jäid ellu viimata ja miks. Täiendage osapoolte ja koostöösuhete kaardistust ning leppige kokku, kes ja millisel viisil osalevad projekti järgmistes etappides.

Põhimõtted, mida järgida

- **Tasustage osalemine õiglaselt.** Arvestage osalejate aja, ettevalmistuse ja erialaste või kogemuslike teadmistega ning katke osalemiseks vajalikud ligipääsetavuse ja tugiteenustega seotud kulud.
- **Tagage ligipääsetavad osalemisvõimalused.** Selgitage ligipääsetavusvajadused välja enne kohtumisi ning võimaldage panustada erinevatel viisidel, näiteks suuliselt, kirjalikult või digitaalselt.
- **Küsige teadlikku nõusolekut.** Isiklike kogemuste salvestamiseks, avaldamiseks, konkreetse inimesega seostamiseks või edasiseks kasutamiseks tuleb küsida asjaomase inimese teadlikku nõusolekut.
- **Arvestage kogemuste mitmekesisusega.** Ärge eeldage, et üks puudega inimene saab esindada kõigi puudega inimeste või kogu kogukonna kogemusi, vajadusi ja seisukohti.
- **Vältige näilist ja ühekordset kaasamist.** Ärge piirduge üksnes kogemuste ja ettepanekute kogumisega. Tagage võimalus osaleda ka edasistes aruteludes ja otsuste tegemisel ning hoidke koostöösuhteid kogu projekti vältel.

Tulemus

Koostatakse lühiülevaade, mis kirjeldab projekti keskset kunstilist küsimust, kaasatud kogukondi ja osapooli, olemasolevaid ressursse, osalemise takistusi, teadmiste puudujääke, võimalikke koostööpartnereid ning küsimusi ja otsuseid, mis vajavad veel lahendamist.

Kasuta 6. osa töövahendeid:

- **Töövahend 1.** Osapoolte ja koostöösuhete kaardistamine
- **Töövahend 2.** Ligipääsetavuse ja kunstilise eesmärgi kavandamise tööleht

P.A.I.R. praktikas

P.A.I.R.-i projekti esimeses uurimisetapis korraldati Kreekas, Küprosel ja Eestis kolm küsitlust, struktureeritud intervjuud, fookusgrupiarutelud, heade praktikate uuringud ning kaasloome ümarlauad.

Küsitlustele vastas kokku 125 inimest, sealhulgas puudega ja kurdid inimesed, kunstnikud ja teised loomeinimesed ning organisatsioonide esindajad. Lisaks korraldasid projektipartnerid 13 intervjuud ja neli fookusgrupiarutelu, milles osales kokku 41 inimest. Kolmes riigis toimunud kaasloome ümarlaudadel osales 23 inimest.

Uurimistöö väärtus ei seisnenud üksnes kogutud andmete mahus, vaid eelkõige selles, kuidas saadud teadmisi kasutati projekti edasiste tegevuste kujundamisel. Uuringutulemused aitasid kavandada koolitusi, arendada kohalikke koostöösuhteid ning teha otsuseid selle kohta, milliseid küsimusi ja võimalusi järgmises, kunstilise loome etapis põhjalikumalt uurida.

2. etapp | Koostöösuhete loomine

Eesmärk: luua püsivad koostöösuhted, mis võimaldavad puudega inimestel, kunstnikel, ligipääsetavuse spetsialistidel ja kultuuriorganisatsioonide meeskondadel osaleda projekti kujundamises ja otsuste tegemisel kogu selle vältel.

Loominguline ligipääsetavus põhineb koostööl. Selles etapis keskendutakse usalduse loomisele, ühiste tööpõhimõtete kujundamisele ning erinevate kogemuslike, kunstiliste, kohalike ja tehniliste teadmiste ühendamisele. Koostööd käsitletakse pideva dialoogi ja ühise otsustusprotsessina, mitte ühekordse konsulteerimisena.

Eesmärk on luua tingimused, kus kunstilised ideed ja ligipääsetavuse lahendused kujunevad koos, tuginedes vastastikusele austusele, jagatud vastutusele ja sisulisele osalemisele.

Küsimused, millest lähtuda

1. Kes peaksid olema kaasatud?

Milliseid kogemuslikke, kunstilisi, kohalikke ja tehnilisi teadmisi projekt vajab? Selgitage välja, millised kunstnikud, osalejad, puudega inimeste kogukonnad, ligipääsetavuse spetsialistid ja organisatsioonid saavad oma teadmiste ja kogemustega projekti kujundamisse panustada.

2. Kellel on võimalus nõu anda, tegevustes osaleda ja otsuseid teha?

Määratlege osalejate rollid, vastutused ja otsustusõigus ning leppige kokku, kuidas otsuseid tehakse ja erimeelsusi lahendatakse. Kujundage selged suhtluse põhimõtted ja vastutuse jaotus, mis võimaldavad kõigil osapooltel sisuliselt osaleda ning projekti kulgu mõjutada.

3. Kuidas lepitakse kokku ligipääsetavuse tagamine, tööde tasustamine ja tehtud panuse eest tunnustamine?

Looge võimalused ligipääsetavuse vajaduste väljaselgitamiseks ja vajalike kohanduste kokkuleppimiseks ning vaadake need projekti edenedes vajaduse korral üle. Leppige kokku töö tasustamise ja osalejate panuse tunnustamise põhimõtted, sealhulgas autorluse ja tehtud töö kajastamine. Väärtustage kunstilist praktikat, erialaseid teadmisi ja elukogemusel põhinevat asjatundlikkust erinevate, kuid võrdselt oluliste teadmiste vormidena.

Tee

Looge ühine töörühm

Ühine töörühm (Collaborative Working Group, CWG) ei ole ühekordseks konsulteerimiseks moodustatud fookusgrupp, vaid osaleb projekti arendamises, lahenduste katsetamises ja tulemuste hindamises kogu protsessi vältel. Töörühma koosseisu kavandamisel tuleb lähtuda projekti kontekstist, osalejate vajadustest, olemasolevatest koostöösuhetest ja takistustest, mis selgitati välja konteksti uurimise etapis.

Ühtset, kõigile projektidele sobivat töörühma mudelit ei ole. Töörühma koosseis, töökorraldus, vastutusalad ja koostöömeetodid tuleb kujundada vastavalt projekti eesmärkidele ning kultuurilisele ja organisatsioonilisele kontekstile.

Toimiv töörühm võib ühendada puudega ja puudeta kunstnikke, ligipääsetavuse spetsialiste, asjaomaste kogukondade esindajaid, kultuurikorraldajaid ning tehniliste ja lavastuslike eriteadmistega inimesi.

Kuidas moodustada ühine töörühm?

1. **Eesmärk ja tegevusulatus.** Määratlege, miks töörühm moodustatakse, milliste küsimustega see tegeleb, milliseid otsuseid saab mõjutada ja kui kaua koostöö kestab.
2. **Otsustusõigus ja vastutus.** Leppige kokku, kuidas otsuseid tehakse, milline on töörühma otsustusõigus, kes vastutab otsuste elluviimise eest ning kuidas lahendatakse erimeelsusi.
3. **Tasustamine ja ressursid.** Leppige kokku töö tasustamise põhimõtted, osalemisega seotud kulude hüvitamine, ligipääsetavuse tagamiseks vajalikud vahendid ning ettevalmistuseks arvestatav aeg.
4. **Ligipääsetavus.** Kavandage ligipääsetavad osalemise viisid, sealhulgas vajaduse korral viipekeelne tõlge, subtiitrid, transpordikorraldus, kaug- või hübriidis osalemise võimalused, sobiv töötempo ja puhkepausid.
5. **Töökorraldus.** Leppige kokku kohtumiste sagedus, ettevalmistavate materjalide esitamise aeg ja viis ning võimalused panustada ka kohtumiste vahel.
6. **Tagasiside ja tulemuste jälgimine.** Määratlege, kuidas projektimeeskond annab töörühmale teada, milliseid ettepanekuid on arvestatud, millised muudatused on ellu viidud ning millised ettepanekud jäid rakendamata ja miks.
7. **Panuse tunnustamine ja nõusolek.** Leppige kokku, kuidas kajastatakse osalejate panust ja autorlust, tagades seejuures isikuandmete kaitse ning austades inimeste õigust otsustada oma kogemuste ja teabe kasutamise üle.
8. **Koostöökorralduse ülevaatamine.** Leppige kokku, millal ja kuidas hinnatakse töörühma koosseisu, rolle, vastutuse jaotust ning töömeetodite sobivust ja tehakse vajaduse korral muudatusi.

Ligipääsetav ja sisuline koostöö ei teki üksnes erineva tausta ja kogemusega inimeste kaasamisest olemasolevasse töökorraldusse. Ka koostööprotsess ise peab olema kujundatud nii, et kõigil osalejatel oleks tegelik võimalus kaasa rääkida ja otsuseid mõjutada. See eeldab ligipääsetavaid kohtumisi, sobivaid tähtaegu, selget teabevahetust, läbipaistvat otsustusprotsessi ning teadlikku tähelepanu osapoolte mõjuvõimu ja otsustusõiguse jaotusele.

Väljund

Kokkulepitud koostöökorraldus, milles on määratletud osalejad, rollid, otsustusõigus ja võimalused otsuseid mõjutada, töö tasustamise põhimõtted, ligipääsetavuse tagamise

tingimused, kohtumiste sagedus ning tagasiside andmise viisid. Koostöö võib toimuda ühise töörühma, nõuandva koostöövormi, kunstnike omavahelise koostöö või muu projekti konteksti ja eesmärkidega sobiva lahendusena.

Kasuta 6. osa: 3. töövahendite teadmiste ja mõju kaart

3. etapp | Koosloome ja katsetamine

Eesmärk: Arendada ligipääsetavust ja kunstilisi vorme katsetamise ja kordamise kaudu.

See etapp on loomingulise ligipääsetavuse metoodika keskmes. Kunstnikud ja teised koostööpartnerid arendavad, katsetavad ja täiustavad ideid ühiselt, uurides, kuidas ligipääsetavus saab mõjutada kunstilist väljendusvormi, esteetikat ja publiku kogemust. Etapp julgustab loovat uudishimu, katsetamist, uudsete lahenduste otsimist ning erinevate kunsti loomise ja kogemise viiside avastamist.

Ligipääsetavuse lõimimine kunstilisse loomeprotsessi ei tohi kahjustada ligipääsetavuse lahenduste põhieesmärki ega kvaliteeti. Need võivad olla loomingulised, uuenduslikud ja kunstiteose lahutamatuks osaks, kuid peavad samal ajal olema selged, usaldusväärsed ja vastama inimeste vajadustele, kelle jaoks need on loodud.

Enne katsetamist peavad loovmeeskonnad põhjalikult mõistma kasutatavate ligipääsetavuse lahenduste eesmärki, nende kasutajate vajadusi ning asjakohaseid kutsestandardeid ja kvaliteedinõudeid. Selleks tuleb teha tihedat koostööd ligipääsetavuse spetsialistidega ning kaasata puudega ja kurdid inimesed juba lahenduste uurimisse, kavandamisse, arendamisse ja katsetamisse.

Kõik katsetused ei pruugi õnnestuda ning ebaõnnestumistest õppimine on loomingulise protsessi loomulik osa. **Kunstiline katsetamine ei tohi toimuda ligipääsetavuse arvelt.** Oluline on suhtuda tagasisidesse avatult, teha vajadusel muudatusi ning anda selget ja ausat teavet selle kohta, millised lahendused toimivad, millised mitte ja mida tuleb veel parandada.

Küsi

Millised meeled, keeled, liikumisviisid või suhtlusvormid on kunstiteose tähenduse edasiandmisel olulised?

Mõelge, millised tajumise, keelelise väljenduse, liikumise ja teosega suhtlemise viisid on kunstiteose mõistmise ja kogemise seisukohalt keskse tähtsusega.

Kuidas saab ligipääsetavus mõjutada kunstilist ideed ja luua uusi loomingulisi võimalusi?

Uurige, kuidas ligipääsetavuse lahendused saavad tehniliste lisanduste asemel kujuneda kunstilisteks väljendusviisideks. Mõelge, kuidas koostöö ning erinevad teadmised, kogemused ja vaatenurgad võivad aidata luua uusi ideid ja kunstilisi lahendusi, mis muidu ei pruugiks tekkida.

Kas publikul on võimalik valida erinevate võimaluste vahel kunstiteose kogemiseks?

Hinnake, kas erinevad ligipääsetavuse lahendused pakuvad publikule tegelikke ja sisulisi valikuvõimalusi kunstiteose kogemiseks, selles osalemiseks ning teosega suhestumiseks.

Kas iga ligipääsetavuse lahendus täidab jätkuvalt oma põhieesmärki?

Hinnake, kas iga lahendus on kasutatav, toimiv ja eesmärgipärane ning vastab väljaselgitatud ligipääsetavuse vajadustele ja projekti kunstilistele eesmärkidele.

Tegevused

Kaardistage kunstiteose kogemise võimalused

Lähtuge esmalt kunstiteose tähendusest, mitte olemasolevate ligipääsetavate teenuste või -lahenduste loetelust.

Määratlege iga stseeni, ruumi või tegevuse puhul, milline teave, emotsioon või tegevus on teose mõistmiseks ja kogemiseks oluline ning kuidas seda parasjagu edasi antakse. Seejärel uurige, millised alternatiivsed või täiendavad lahendused võiksid pakkuda erinevaid võimalusi teose kogemiseks.

Ligipääsetavuse lahendus või väljendusviis	Põhieesmärk	Võimalused kunstiliseks väljenduseks
Kirjeldustõlge	Visuaalse ja ruumilise teabe edasiandmine.	Jutustus, tegelaskuju hääl, luule ja helilooming.
Subtiitrid, helide visuaalne esitamine	Kõne, tähenduslike helide ja rütmi edasiandmine visuaalsel kujul.	Tüpograafia, rütm, animatsioon ja visuaalne dramaturgia.
Viipekeel	Teabe ja kunstilise sisu edasiandmine viipekeeles.	Lavastuslik väljendus, koreograafia ja ruumiline kompositsioon.

Ligipääsetavuse lahendus või väljendusviis	Põhieesmärk	Võimalused kunstiliseks väljenduseks
Puudutus ja vibratsioon	Tekstuuri, vormi, rütmi või intensiivsuse edasiandmine kompimise ja vibratsiooni kaudu.	Kombatavad partituurid, lavakujundus ja interaktiivsed lahendused.
Sensoorse keskkonna kujundamine	Erinevate sensoorsete vajadustega arvestamine, mugavuse tagamine ning võimaluse loomine kogemuse intensiivsust ja osalemisviisi valida.	Teose tempo, atmosfääri ja osalemisvõimaluste kujundamine.
Heli, lõhn ja maitse	Atmosfääri, koha, mälestuste või emotsioonide edasiandmine erinevate meelte kaudu.	Mitme meelega tajutavad kunstikogemused, jutustuse täiendamine ning emotsionaalsete ja tähenduslike seoste loomine.

Rohkem tajumis- ja suhtluskanaleid ei tähenda alati paremat ligipääsetavust. Erinevad lahendused võivad üksteist täiendada, kuid ka omavahel konkureerida, tähelepanu hajutada või põhjustada sensoorset ülekoormust. Seetõttu tuleb iga lahenduse puhul selgelt määratleda eesmärgid ja kasutajate vajadused.

Katsetage esialgseid lahendusi võimalikult vara

Prototüübi ehk esialgse lahenduse eesmärk on võimaldada ideid ja kavandatud lahendusi praktikas katsetada. Prototüüp võib olla näiteks subtiitrite näidis, lihtne kombatav objekt, põrandale teibiga märgitud ruumiplaan, kirjeldustõlke näidis, lühike viipekeelde tõlgitud stseen, paberil kujutatud kasutajaliides või lihtne heli ja vibratsiooni katsetamiseks loodud lahendus.

Iga katsetuse puhul:

1. **Määratlege eesmärk ja hindamiskriteeriumid.** Sõnastage, mida soovite katsetusega välja selgitada ja mille põhjal hinnatakse lahenduse toimivust.
2. **Kaasake kasutajad ja spetsialistid.** Kutsuge katsetusse inimesed, kellele lahendus on mõeldud, ning asjakohased ligipääsetavuse spetsialistid. Tasustage osalejate aega ja asjatundlikkust.
3. **Tagage katsetuse ligipääsetavus.** Kavandage katsetamine nii, et kõigil osalejatel oleks võimalik selles sisuliselt osaleda.
4. **Katsetage võimalikult realistlikes tingimustes.** Kasutage võimalusel tegelikku ruumi, seadmeid, valgustust, helikeskkonda, ajakava ja liikumisteid.

5. **Jälgige lahenduse tegelikku kasutamist.** Lisaks osalejate tagasisidele pöörake tähelepanu sellele, kuidas lahendust kasutatakse, millised raskused tekivad ja kas kavandatud tegevusi on võimalik iseseisvalt teha.
6. **Dokumenteerige tulemused.** Pange kirja, mis toimis, millised takistused ilmnesid ja mida tuleb lahenduses muuta.
7. **Katsetage täiustatud lahendust uuesti.** Arvestage, et ühe takistuse kõrvaldamine võib tekitada uusi probleeme, mistõttu tuleb muudatuste mõju uuesti hinnata.

Kunstiline katsetamine ei õigusta puudulikku ligipääsetavust. Enne lahenduste väljatöötamist tuleb tutvuda asjakohaste kutsestandardite ja kvaliteedinõuetega ning kaasata hindamisse vajalike teadmiste ja kogemustega spetsialistid. Kui kunstiline lahendus muudab subtiitrid raskesti loetavaks või kirjeldustõlke ebaselgeks, ei täida see loomingulise ligipääsetavuse eesmärki.

Tulemus

Valmivad esialgsed lahendused ehk prototüübid, mille katsetamise tulemuste põhjal tehakse põhjendatud otsused, millised lahendused säilitada, milliseid täiustada või asendada ning millistest loobuda.

Kasuta 6. osa töövahendit:

Töövahend 4. Mitme meelega tajutavate kunstiteose kogemise võimaluste kaardistamine ja katsetamise juhend

4. etapp | Teose teostamine ja esitamine

Eesmärk: lõimida välja töötatud ja katsetatud ligipääsetavuse lahendused kunstiteose loomisse, tehnilisse teostusse ja publiku kogemusse, nii et ligipääsetavus mõjutaks nii teose lõplikku vormi kui ka selle kogemise ja selles osalemise võimalusi.

Kui ideed jõuavad teostamisetappi, peab ligipääsetavus jääma kunstilise ja korraldusliku planeerimise, kommunikatsiooni, tehnilise teostuse ning publiku kogemuse lahutamatuks osaks. Kõik otsused peavad toetama nii kunstilist kvaliteeti kui ka võrdseid osalemisvõimalusi.

Eesmärk on luua kultuurikogemusi, kus ligipääsetavus on läbimõeldud, tähenduslik ja loomulik osa kunstilisest tervikust ning võimaldab erinevate vajadustega inimestel kunstiteost kogeda ja kultuurielus osaleda.

Küsimused, millest lähtuda

1. Kas ligipääsetavuse tagamiseks võetud kohustused ning kavandatud aeg ja ressursid on säilinud kogu teose teostamise vältel?

Veenduge, et järgitakse teostusel ja arendusetapis kokku lepitud ligipääsetavuse tagamise põhimõtteid, kohustusi, ressursse ja vastutusalasid.

2. Kas keskkond, toimumiskoht, seadmed, personal ja hädaolukorras tegutsemise korraldus toetavad kavandatud kultuurikogemust?

Kontrollige, kas ligipääsetavusega on arvestatud kõigis tegevusetappides, sealhulgas füüsilise keskkonna, tehniliste lahenduste, personali ettevalmistuse ja ohutuskorralduse puhul.

3. Kas külastajatele on kättesaadav täpne ja arusaadav teave ligipääsetavuse võimaluste või piirangute kohta ning kogu külastusteekond on ligipääsetav?

Veenduge, et avalikkusele suunatud teave on selge, detailne ning kättesaadav sobivates keeltes ja vormingutes. Teabes tuleb kirjeldada, millised ligipääsetavuse lahendused ja tugiteenused on tagatud ning millised võimalused puudu või piiratud.

Hinnake kogu külastusteekonna ligipääsetavust enne üritust, selle ajal ja pärast üritust. See hõlmab teabe leidmist, broneerimist, saabumist, kohapeal orienteerumist, üritusel osalemist, puhkepauside tegemist, lahkumist ja tagasiside andmist. Arvestage, kas külastajad saavad kõiki vajalikke tegevusi teha iseseisvalt või vajadusel sobiva toe abil.

Tee

Hinnake kogu külastusteekonna ligipääsetavust

Hinnake külastusteekonda tervikuna, läbides kõik etapid tegelikes tingimustes, mitte iga etapi ligipääsetavust eraldi.

1. Teabe leidmine ja saamine
2. Broneerimine või registreerimine
3. Sündmuskohta jõudmine
4. Saabumine ja sisenemine
5. Orienteerumine ja liikumine sündmuskohas
6. Kunstiteose kogemine ja tegevustes osalemine
7. Istumine, puhkamine ja sensoorsete vajadustega arvestamine
8. Tualettruumide ja muude külastajatele mõeldud ruumide kasutamine
9. Personalilt abi ja tehnilise toe saamine
10. Hädaolukorras tegutsemine ja evakuatsioon
11. Sündmuskohast lahkumine ja tagasiside andmine

Märkige iga etapi kohta võimalikud takistused, hindamise tulemused, vajalikud tegevused, vastutajad, tähtajad ja alternatiivsed lahendused. Katsetage kogu külastusteekonda tegelikes tingimustes, arvestades uste, liftide, tualettruumide, seadmete, valgustuse, helikeskkonna ja personali töökorraldusega.

Kunstiteose läbimõeldud ligipääsetavuse lahendused ei korva puudujääke külastusteekonna teistes etappides. Näiteks ei saa ligipääsetavaks pidada kultuurikogemust, mille puhul on käetugedega tualettruum lukustatud, ligipääsetav sissepääs raskesti leitav või külastuseks vajalik eelinfo puudub.

Esitage teave ligipääsetaval ja arusaadaval kujul

Keskenduge teabele, mida inimesed vajavad külastuse kavandamiseks, ettevalmistamiseks ja teadlike otsuste tegemiseks. See hõlmab teavet kunstiteose sisu, ajakava, piletihindade, broneerimisvõimaluste, kohalejõudmise, liikumisteede, ruumide, sensoorsete tingimuste, ligipääsetavuse lahenduste, vajalike seadmete, pakutava toe ja kontaktandmete kohta.

Kavandage eri vormingutes teabe esitamine juba kommunikatsioonitegevuste alguses, et oluline teave oleks kõigis kanalites ja vormingutes ühesugune, ajakohane ja arusaadav.

Vältige üldsõnalist väidet, et kunstiteos või sündmuskoht on „täielikult ligipääsetav“. Selle asemel kirjeldage täpselt:

- Millised ligipääsetavuse lahendused ja tugiteenused on olemas?
- Millal ja kus saab neid kasutada?
- Milliste vajadustega lahendused arvestavad ja milliseid tegevusi need võimaldavad?
- Kas lahenduste või tugiteenuste kasutamiseks on vaja eelnevalt registreeruda, broneerida või kasutada erivarustust?
- Millised lahendused on osalised, katsetamisjärgus või piiratud kasutusvõimalustega?
- Kelle poole ja kuidas pöörduda individuaalsete ligipääsetavuse vajaduste arutamiseks?

Väljund

Tegevuste tähtsuse järjekorda seatud teostuskava ja publikule suunatud ligipääsetavuse teave, mille vastavust tegelikele tingimustele ja külastuskogemusele on kontrollitud.

Kasutage 6. osa: töövahendite 5 publiku teekonna läbivaatus ja töövahendite 6 ligipääsetavuse teavitus.

5. etapp | Kogemuste analüüs ja edasiarendamine

Eesmärk: kasutada saadud kogemusi, erimeelsusi ja kogutud teavet otsuste tegemisel, et täiustada nii käimasolevat projekti kui ka edasisi tööpraktikaid.

Kogemuste analüüs ja mõtestamine on loomingulise ligipääsetavuse oluline osa. Iga projekt annab uusi teadmisi koostöö, kunstilise loomeprotsessi ja ligipääsetavuse kohta. Selles etapis

keskendutakse saadud teadmiste ja kogemuste dokumenteerimisele, saavutuste tunnustamisele ning edasiste arenguvõimaluste väljaselgitamisele.

Eesmärk ei ole üksnes hinnata projekti õnnestumist, vaid mõista, kuidas koostöö ja saadud kogemused on mõjutanud kunstiteost, osalejaid, töökorraldust ning loomingulise ligipääsetavuse metoodika edasist arendamist.

Küsi

- Mis toetas osalemist, kelle jaoks ja mis tingimustel?

Tuvastage lähenemisviise, mida tuleb korrata või edasi arendada.

Küsimused, millest lähtuda

1. Mis jäi ligipääsmatuks või tekitas osalejatele ebamugavust?

Analüüsige ilmnenud takistusi ja probleeme ning hinnake, kuidas neid edaspidi kõrvaldada või ennetada.

2. Kuidas mõjutas ligipääsetavus kunstilist loomeprotsessi?

Mõelge, kuidas ligipääsetavusega arvestamine mõjutas kunstiliste ideede kujunemist, loomingulisi otsuseid ja valminud kunstiteost.

3. Milliseid lahendusi kasutasid inimesed ootamatul viisil, milliseid välditi ja milliseid kombineeriti?

Uurige, kuidas inimesed erinevaid ligipääsetavuse lahendusi tegelikult kasutasid. Pöörake tähelepanu ka sellistele kasutusviisidele ja lahenduste kombinatsioonidele, mida projekti kavandamisel ei osatud ette näha.

4. Kelle kogemused ja vaatenurgad jäid hindamisel esindamata?

Selgitage välja, milliste inimeste kogemused, vajadused ja seisukohad ei kajastu kogutud tagasisides ega hindamistulemustes.

5. Millised lahendused ja tööpraktikad tuleks säilitada, mida muuta või uuesti katsetada ning millistest tulemustest tuleb teavitada?

Koondage saadud teadmised ja kogemused ning hinnake, milliseid lahendusi ja tööpraktikaid tasub edaspidi kasutada või täiustada. Mõelge ka sellele, kuidas hoida ja arendada projekti käigus loodud koostöösuhteid ning jagada tulemusi ja õppetunde teistega.

Tegevused

Koguge tagasisidet erinevates ligipääsetavates vormingutes

Kasutage tagasiside kogumiseks erinevaid meetodeid, mitte ainult ürituse lõpus täidetavat küsimustikku. Pakkuge mitmekesiseid tagasiside andmise võimalusi, mis arvestavad inimeste ligipääsetavuse vajaduste, suhtlemisviiside, enesekindluse ja eelistatud väljendusviisidega.

Tagasisidet võib koguda näiteks ligipääsetavate paber- ja digiküsimustike, vestluste, heli- ja videosalvestiste, joonistuste, kollaažide, kommentaarikaartide, ühiste tagasisideseinte või vaatluste abil. Võimaldage tagasisidet anda nii ürituse ajal kui ka pärast seda, anonüümselt või nimeliselt, vastavalt osaleja eelistusele.

Lisaks publiku tagasisidele korraldage projektimeeskonnaga eraldi arutelu, et analüüsida koostööd ja seniseid kogemusi. Määratlege arutelu eesmärk, tagage ligipääsetavad osalemisvõimalused ja asjatundlik juhtimine ning pöörake tähelepanu osalejate vahelistele võimusuhetele. Looge tingimused, kus meeskonna liikmed saavad tööprotsessi ja tehtud otsuseid kriitiliselt hinnata, kartmata, et see mõjutab edasisi koostöövõimalusi. Dokumenteerige ka eriarvamused, selle asemel et püüda iga hinna eest saavutada üksmeelt.

Käsitlege tagasiside kogumist kultuurikogemuse ja ligipääsetavuse esteetika osana, mitte eraldiseisva hallatava ülesandena. Tagasiside andmiseks kasutatavate lahenduste kujundus, keel, paigutus ja vorming võivad lähtuda ürituse kunstilisest tervikust, kuid peavad samal ajal olema selged, arusaadavad, ligipääsetavad ja kutsuma inimesi osalema.

Kasutage tagasisidet tegevuste ja otsuste kujundamisel

Dokumenteerige projekti kontekst, osalejad, pakutud osalemis- ja tagasisidevõimalused, erinevad ja ka vastandlikud kogemused, tehtud otsused, kunstilised avastused ning lahendamata küsimused.

Arvestage, et tagasiside andjate arv võib olla väike ning osalejad ei pruugi esindada kõigi külastajate kogemusi. Kirjeldage hindamise piiranguid selgelt ja vältige tulemuste põhjendamatut üldistamist. Arvulised hinnangud võivad aidata märgata üldisi suundumusi, kuid vaatlused, vestlused ja kirjeldav tagasiside aitavad paremini mõista, miks mõni lahendus toimis või ei toiminud ning kelle jaoks see sobis.

Andke osalejatele teada, kuidas saadud tagasisidet kasutatakse. Selgitage, milliseid muudatusi kavandatakse, kes vastutab tegevuste elluviimise eest ja millal tulemused uuesti üle vaadatakse. Oluline on tagada, et tagasiside ei jääks üksnes dokumenteeritud tähelepanekuteks, vaid mõjutaks tegelikke otsuseid ja edasist tegevust.

Lühike ja praktiliselt kasutatav õpikogemuste kokkuvõte on väärtuslikum kui mahukas aruanne, mille tulemusi edaspidises töös ei rakendata.

Tulemus

Valmib osapooltega jagatud õpikogemuste kokkuvõte, mis ühendab publiku kogemused, osalejate teadmised ja projektimeeskonna ühise analüüsi.

Kokkuvõttes esitatakse tulemused nelja tegevussuuna alusel:

1. **Säilitada:** millised lahendused, töömeetodid ja koostööpraktikad toimisid ning mida tuleks edaspidi kasutada?
2. **Muuta:** millised lahendused või tegevused vajavad täiustamist ja milliseid takistusi tuleb kõrvaldada?
3. **Järgmisena katsetada:** milliseid uusi ideid, lahendusi või tööviise tuleks edasi arendada ja praktikas kontrollida?
4. **Selgelt ja ausalt teavitada:** millistest tulemustest, piirangutest, lahendamata probleemidest ja kavandatud muudatustest tuleb osalejatele ning teistele asjaosalistele teada anda?

Kasuta 6. osa: 7. töövahend. Jagatud kogemused ja ülevaade õpitust.

4. Osa | Loominguline Ligipääsetavus Praktikas

P.A.I.R.-i projekti raames loodud kolm kunstiteost võimaldasid loomingulise ligipääsetavuse metoodikat (C.A.M.) praktikas katsetada. Iga teos lähtus erinevast kontekstist ning kasutas omanäolisi kunstilisi väljendusviise.

Järgnevad ülevaated keskenduvad kogemustele ja lähenemisviisidele, mida saab rakendada ka teistes projektides: kuidas kujunes kunstiteose keskne idee, mil viisil mõjutas ligipääsetavus teose vormi, mida selgus lahenduste katsetamisel ning milliseid muudatusi meeskonnad saadud teadmiste põhjal tegid.

4.1 DANCEFLOORS:DISABLED | Kreeka

Kunstnik: Lykourgos Porfyris

Kunstivorm: Mitme meelega tajutav installatsioon, mis ühendab heli, liikuva pildi ja valguse

Toimumiskoht ja aeg: Choros liminal, Ateena; 27.–28. juuni ja 2.–5. juuli 2026

Keskne kunstiline küsimus: Kuidas saavad puudega inimeste tantsu- ja ööelukogemused mõjutada tantsupõranda kujundamist ning avardada ettekujutust selle tulevikust?

Sissejuhatus

Dancefloors on puudega kunstniku Lykourgos Porfyrise loodud mitme meelega tajutav installatsioon, mis valmis P.A.I.R.-i projekti raames. Teos uurib tantsupõranda tähendust ja võimalusi tantsu-, muusika- ja klubikultuuris osalevate puudega inimeste kogemuste kaudu.

Teose aluseks on intervjuud, milles keskenduti kolmele küsimusele:

- Mida tähendab tantsimine sinu jaoks?
- Millised on sinu kogemused tänapäevastel tantsupõrandatel?
- Millisena kujutad ette tuleviku tantsupõrandaid?

Intervjuudes jagatud lood ja kogemused kujundati originaalseteks heliteosteks, mis ammutavad inspiratsiooni tehno- ja elektroonilise muusika kultuurist. Inimhäälest saab rütm, isiklikest jutustustest heliloomingu materjal ning elukogemused mõjutavad muusika ülesehitust. Teoses vahelduvad kaasahaaravad rütmid ja atmosfäärilised helimaastikud. Muusika ei ole pelgalt lugude illustratsioon, vaid kujuneb otseselt inimeste kogemustest ja jutustustest.

Külastajad sisenevad installatsiooni nagu ööklubisse, kus saab vabalt liikuda, teha pause, kuulata ja kogeda teost endale sobivas tempos.

Ligipääsetavus oli kunstiteose esteetika ja ülesehituse osa juba esimestest ideedest alates. Heli, liikuv pilt, valgustus, subtiitrid ja muud ligipääsetavuse lahendused moodustavad ühtse kunstilise terviku.

Kogu suuline, kirjalik ja trükitud teave oli kättesaadav kreeka ja inglise keeles. Lisaks kasutati kreeka viipekeelt ja rahvusvahelist viiplemist, et võimaldada teosest osa saada erineva keelelise taustaga kurtidel inimestel.

Alustades elatud kogemustest

Kunstnik intervjueeris puudega inimesi, kes osalevad tantsu-, muusika- ja klubikultuuris.

Ühine töörühm (Collaborative Working Group, CWG) arutas intervjuu küsimusi ja soovitas kunstnikul laiendada uurimistöö fookust. Lisaks takistustele ja keerulistele kogemustele soovitati pöörata tähelepanu ka positiivsetele kogemustele, naudingule, ihale ja kujutlusvõimele. See võimaldas käsitleda puudega inimeste kogemusi laiemalt kui üksnes tõrjutuse ja osalemise takistuste kaudu ning rikastas materjali, millest kujunesid teose helid, rütmid ja jutustused.

Kreeka ühisesse töörühma kuulusid Nikos Voyiatzis, Eva Gkritzali, Thomas Diafas, Andreas Plemmenos, Maria Thrasyvoulidi, Grigoris Stathopoulos, Marilena Koukouli ja Christos Papamichael. Aruteludes uuriti, kuidas subtiitrid, viipekeel, kirjeldustõlge, vibratsioon ja helide visuaalne esitamine saaksid koos kujundada tervikliku klubikeskkonda meenutava kunstikogemuse, säilitades samal ajal iga ligipääsetavuse lahenduse põhifunktsiooni.

Ligipääsetavus kui kunstiline keel

Dünaamilised subtiitrid kreeka ja inglise keeles

Suureformaadilised subtiitrid muutsid kreeka- ja ingliskeelsed jutustused väljendusrikkaks visuaalseks tervikuks. Kirjatüüp, teksti suurus, suurtähtede kasutamine, ajastus ja liikumine aitasid edasi anda sõnade tähendust ja emotsionaalseid rõhuasetusi ning kujundasid installatsiooni rütmi ja atmosfääri. Koostöös välja töötatud lahendused ühendasid kunstilise väljenduse subtiitrite loetavuse ja kasutatavusega.

Kreeka viipekeel ja rahvusvaheline viiplemine

Kurdid osalejad kasutasid kreeka viipekeelt ja rahvusvahelist viiplemist, mis kujunesid **kunstiteose lahutamatuks visuaalseks osaks**. Kurdid ja tõlgid tegid kunstnikuga koostööd, et ühendada keeleline täpsus installatsiooni kunstilise väljendusviisiga. Ühiselt kujundati tõlget, kostüüme, kaadrivalikut, liikumist ja montaaži. Nii üldplaanid kui ka profiilivaated toetasid viipekeelse sisu mõistmist ja teose visuaalset väljendust.

Loominguline kirjeldustõlge

Meeskond arutas, kas kirjeldustõlge peaks olema eraldiseisev teenus või kunstikogemuse osa. Selle tulemusena loodi atmosfääriline heliline sissejuhatus, mis ühendas ruumis

orienteerumiseks vajaliku teabe installatsiooni helikujundusega. Sissejuhatus andis praktilist teavet liikumisvõimaluste, ligipääsetavuse ja teose visuaalse ülesehituse kohta, aidates külastajatel samal ajal sisse elada installatsiooni atmosfääri.

Helide visuaalne kujutamine

Porfyris töötas välja neli geomeetrilist kujundit, mille abil esitada erinevaid heli omadusi visuaalselt. Lahendust täiustati ühise töörühma kohtumistel ning katsetati eraldi fookusgrupis kurtide ja vaegkuuljate osalejatega. Saadud tagasiside põhjal tehti muudatusi.

Osalejate sõnul aitas kujundite kasutamine tajuda muusika rütmilist ülesehitust ja helide varieerumist, mis muidu oleks võinud jääda märkamatuks. Samuti ergutas lahendus kujutlusvõimet.

Helide ja geomeetriliste kujundite lõplikud vasted olid järgmised:

Geomeetriline kujund	Heli omadus
Rööpkülik	Sügav, madalsageduslik heli ja bass
Romb	Sädelev või lainetav heli
Kolmnurk	Lühike metalliline heli
Ring	Löökpill

Geomeetrilised kujundid ei olnud pelgalt tehnilised tähised, vaid kujunesid teose täiendavaks kunstiliseks väljendusviisiks, rikastades installatsiooni kogemist nii kurtide, vaegkuuljate kui ka kuuljate jaoks.

Vibratsioon, heli, valgus ja liikuv pilt

Vibratsioon, heli, valgus ja liikuv pilt pakkusid üksteist täiendavaid võimalusi teose rütmi ja atmosfääri kogemiseks.

Teose teostamise käigus täiustas meeskond subtiitrite kuvamist, värvilahendusi, valgustust, filmimist ja viipekeelset esitust. Kõigi elementide ühine katsetamine installatsiooni tegelikus

keskkonnas võimaldas hinnata, kuidas erinevad ligipääsetavuse lahendused ja kunstilised väljendusviisid koos toimivad ning terviklikku külastuskogemust kujundavad.

Sihtrühma tagasiside ja õppimine

Külastajate tagasiside ja kogemused

Installatsiooni külastas ligikaudu 200 inimest, kellest 36 täitsid vabatahtliku külastusjärgse küsimustiku. Tagasisidet koguti ligipääsetava Google'i vormi kaudu, mis võimaldas vastata nii kirjalikult kui ka heli- või viipekeelse videosalvestisena.

Kõige kõrgemalt hinnati tunnet, et külastajad olid oodatud ja kaasatud (4,94 punkti 5-st), ning ligipääsetavust ja orienteerumise lihtsust (4,92 punkti). Üldine rahulolu ja huvi osaleda edaspidi sarnastel ligipääsetavatel kultuuriüritustel said mõlemad keskmiseks hindeks 4,81 punkti. Hinnang sellele, kuivõrd kogemus pani külastajaid kaasatust ja võrdset osalemist uue nurga alt mõtestama, oli 4,75 punkti. Varasemat kokkupuudet kaasava kunstipraktikaga hinnati keskmiselt 3,39 punktiga.

Tulemused kajastavad üksnes küsimustikule vastanute kogemusi ega ole üldistatavad kõigile installatsiooni külastajatele.

Külastajad tõstsid eriti esile helide visuaalset kujutamist, viipekeelseid esitusi ja loomingulist kirjeldustõlget, mida tajuti kunstiteose lahutamatute osadena. Tagasisidest ilmnes, et eri meelte kaudu kogetav kunstiteos pakkus naudingut, aitas luua emotsionaalset sidet ning tugevdas kuuluvustunnet. Üks külastaja kirjeldas kogemust järgmiselt:

„...tunnetada rütmi kõigi oma meeltega.“

Ühise töörühma liige Andreas Plemmenos meenutas:

„Näituse ajal nägin, kui vabalt kurdid ja vaegkuuljad end selles ruumis tundsid, sest nad tajusid teoses emotsioone ja inimlikkust. Mäletan eredalt, kui elevil nad visuaalsetest kujunditest olid. Mulle tundus, et nende abil suutsid nad heli selgemini „kuulda“.“

Lisaks kunstilisele kogemusele pani installatsioon külastajaid mõtlema sellele, kuidas muuta ööelu- ja kultuurikeskkondi ligipääsetavamaks. Kui osalejatel paluti kirjeldada oma ideaalset tantsupõrandat, kujutati ette keskkondi, kus väärtustatakse vabadust, mitmekesisust, vastastikust austust ja võrdset osalemist.

Üks osaleja kirjeldas tantsupõrandat, mis oleks:

„...kujundatud nii, et iga keha, iga liikumisviis ja iga viis muusikat kogeda oleks võrdselt väärtustatud.“

Kurtide, pimedate ja vaegnägevate külastajate tagasisides kordus soov:

„Me tahame, et iga klubi oleks selline.“

Koostöökogemused ja õppetunnid

Installatsiooni järel toimunud ühises arutelus tõid kunstnik ja töörühma liikmed projekti ühe olulisema saavutusena esile koostööprotsessi.

Osalejate hinnangul arenesid kunstiline kvaliteet ja ligipääsetavus käsikäes, võimaldades luua tervikliku kunstiteose, milles erinevad elemendid olid omavahel tihedalt seotud. Tagasiside põhjal ei tajutud ligipääsetavuse lahendusi eraldiseisvate lisateenuste või spetsiaalsete kohandustena, vaid kunstiteose lahutamatute osadena. Paljud külastajad märkisid, et need lahendused rikastasid ka nende isiklikku kunstikogemust.

Dancefloors:Disabled näitab, kuidas loominguline ligipääsetavus võib aidata kujundada kultuurikeskkondi, kus kunstiline uuenduslikkus ja võrdsete osalemisvõimaluste loomine toetavad teineteist.

Kreeka ühise töörühma liige Nikos Voyiatzis kirjeldas koostöö tulemuslikkust järgmiselt:

„Minu jaoks olid eriti väärtuslikud töörühma liikmete vaheline vahetu suhtlus ja kogu protsessi läbipaistvus. Meeskonnaliikmed said projekti arenguga kursis olla ka siis, kui nad mõnel kohtumisel ei osalenud. Väga oluline oli ka teadmiste ja kogemuste jagamine.“

Nikos Voyiatzis, Kreeka ühise töörühma liige

Kreeka ühise töörühma liige Thomas Diafas meenutas oma mentorina antud panust ja koostöös kujunenud võimalusi:

„Mentorina huvitas mind eelkõige koos kunstnikuga uurida, kuidas kunstiteose ülesehitus mõjutab publiku kogemust juba ruumi sisenemisel. Kutsusin kunstnikku üles kujutlema külastajat inimesena, kes tajub ümbritsevat ja liigub ruumis, ning kujundama oma loomeprotsessi sellest lähtuvalt. Küsisin temalt: „Mida sa tahaksid, et külastajad tunneksid?“

See oli huvitav ja rikastav kogemus, sest koostöös osalesid spetsialistid, kes ühendasid oma erialased teadmised isikliku puudekogemusega.

Installatsiooni esitlemisel oli mul rõõm näha, kuidas kokku tulid puudega inimesed, sealhulgas queer-kogukonda kuuluvad puudega inimesed – kogukonnad, kes on Kreeka klubikultuurist sageli ligipääsetavuse puudumise tõttu kõrvale jäetud.

Porfyris lõi külalislahke ja turvalise keskkonna, kus võimalus lõbutseda omandas kahtlemata ka poliitilise tähenduse.“

Thomas Diafas, Kreeka ühise töörühma liige

Kreeka ühise töörühma liige Eva Gkritzali tõi esile nii publiku kogemuse kui ka meeskonna koostöö:

„Minu lemmikhetk oli näha publikut kunstiteost avastamas, sellega suhestumas, tantsimas ja lõbutsemas. Sain taas kinnitust, et kunst ja ligipääsetavus saavad käia käsikäes ning luua tõeliselt imelisi tulemusi.

Olen tänulik, et sain teha koostööd Lykourgose ja kogu meeskonnaga. Igaüks andis oma rolli ja panusega lõpptulemusele midagi olulist ning olen kõigile südamest tänulik.“

Eva Gkritzali, Kreeka ühise töörühma liige

Kunstniku kogemus

Kunstnik Lykourgos Porfyris kirjeldas, kuidas projektis osalemine mõjutas tema loomingulist praktikat:

„Koostöö organisatsiooniga liminal P.A.I.R.-i projekti raames kunstiteose DANCEFLOORS:DISABLED elluviimisel oli minu jaoks murranguline kogemus. See mõjutas nii konkreetse kunstilise idee arendamist ja teostamist kui ka minu lähenemist tulevastele projektidele.

Kuigi olin oma varasemas loomingus ligipääsetavusega juba mõnevõrra tegelenud, aitas see koostöö mul põhjalikumalt mõista, kuidas muuta ligipääsetavus loomeprotsessi keskseks osaks.

Fookusgrupiarutelud, individuaalsed kohtumised töörühma liikmetega, tehniline tugi, praktilised soovitused, ühised arutelud ja kriitiline tagasiside andsid mulle võimaluse oma seniseid tööviise kriitiliselt hinnata ning ümber mõtestada, kuidas luua ligipääsetavaid kunstikeskkondi, mida võimalikult paljud inimesed saavad kogeda ja milles osaleda.“

Lykourgos Porfyris, kunstnik

Mida meeskond edaspidi muudaks?

Tulevaste installatsioonide puhul soovib meeskond pöörata rohkem tähelepanu kombatavatele lahendustele, parandada projektsiooni heledust, kaasata kunstnikku tihedamalt videomontaaži ning jätkata vibratsioonil ja kompimisel põhinevate lahenduste arendamist.

Loomingulise ligipääsetavuse metoodika õppetund

Läbimõeldud kunstiliste valikute, järjepideva koostöö ja praktilise katsetamise kaudu võivad erinevad ligipääsetavuse lahendused kujuneda ühtseks kunstiliseks väljendusviisiks. Nii saab ligipääsetavus rikastada kunstiteost ja publiku kogemust tervikuna, jäädes samal ajal avatuks edasisele arendamisele ja täiustamisele.

Autorid

Kunstnik (kontseptsioon, teostus): Lykourgos Porfyris

Koostöörühm: Nikos Voyiatzis, Eva Gkritzali, Thomas Diafas, Andreas Plemmenos, Maria Thrasyvoulidi
Intervjuudes osalenud inimesed: Sabina Ahmed, Iva Srot, Vangelis Mistiloglou
Hääl: Maria Thrasyvoulidi, Melissa Kotsaki, Lykourgos Porfyris
Projekti koordineerimine: Marilena Koukouli, Christos Papamichael
Projektijuht: Polina Manolia
Suhtlus: Olympia Antonena
Tootmine: liminal
Ligipääsetavuse tagamisse panustanud inimesed
Kreeka viipekeelne esitus ja rahvusvaheline viiplemine: Nafsika Koskori, Andreas Plemmenos, Chara Riga
Viipekeele juhendamine: Andreas Plemmenos
Viipekeeletõlge: Androniki Xanthopoulou
Kirjeldustõlge: Lykourgos Porfyris
Kirjeldustõlke lavastuslik teostus ja kvaliteedikontroll: Maria Thrasyvoulidi, Eva Gkritzali
Tõlkimine ja subtiitrite koostamine: Lykourgos Porfyris, Grigoris Stathopoulos
Helide visuaalse esitamise nõuanderühm: Katerina Mistiloglou, Panos Tsinaris
Helide visuaalseks esitamiseks kasutatud sümbolite graafiline kujundus: Evi Panagiotopoulou
Helide visuaalseks esitamiseks kasutatud sümbolite programmeerimine: Stelios Korkotsidis
Heli lõpptöötlus: Iraklis Vlachakis
Helistuudio: AUX

4.2 MISSING FREQUENCIES | Küpros

Kunstnik: Nafsika Hadjichristou

Projektipartner: Alternative Brains Rule (ABR)

Kunstivorm: Mitme meelega tajutav videoinstallatsioon, mis ühendab liikuva pildi, fotograafia, animatsiooni, kollaaži, eksperimentaalse heliloomingu, subtiitrid, kirjeldustõlke ja kompimisel ning vibratsioonil põhinevad lahendused.

Toimumiskoht ja aeg: Lefkosia, Küpros; 28.–30. juuli 2026

Keskne kunstiline küsimus: Mis juhtub, kui heli ei ole võimalik üksnes kuulda, vaid ka tunda, näha ja ette kujutada?

Sissejuhatus

Missing Frequencies („Puuduvad sagedused“) on kunstnik Nafsika Hadjichristou mitme meelega tajutav videoinstallatsioon, mida esitles P.A.I.R.-i projekti raames organisatsioon Alternative Brains Rule (ABR). Installatsioon oli avatud 28.–30. juulil 2026 Küprosel Nikosias.

Teos ühendab liikuva pildi, fotograafia, animatsiooni, kollaaži, eksperimentaalse heliloomingu, subtiitrid, kirjeldustõlke ning kompimisel ja vibratsioonil põhinevad lahendused. Installatsioon kutsub publikut kogema osalist kuulmist isiklikul ja kehalisel tasandil, uurides, kuidas heli saab lisaks kuulmisele ka tunnetada, näha ja ette kujutada.

Audiovisuaalne teos uurib kuulmislangusest mõjutatud maailma tajumist ning sellest kujunevaid visuaalseid ja sensoorseid kogemusi.

Ühe kindla loo jutustamise asemel koosneb installatsioon piltidest, tekstuuridest, rütmidest, moonutatud helidest ja olukordadest, kus kuuldut tajutakse või mõistetakse teisiti. Teose tähendused kujunevad heli, pildi, teksti ja vibratsiooni koosmõjus.

Installatsiooni abstraktne ja tõlgendustele avatud vorm võimaldas külastajatel ise valida, kui kaua teost kogeda, kus istuda, millistele meeltele toetuda ning kuidas erinevaid elemente omavahel kombineerida.

Sarnaselt kunstiteosega DANCEFLOORS:DISABLED käsitleti ka *Missing Frequencies* puhul ligipääsetavust kunstilise kontseptsiooni osana juba loomeprotsessi alguses. Kunstniku ja ABR-i jaoks oli see esimene kogemus, kus kunstiteose loomisel ühendati sedavõrd palju erinevaid loomingulise ligipääsetavuse võimalusi. Koostöö ja katsetamine mõjutasid installatsiooni kujunemist kuni selle esitlemise viimaste päevadeni.

Lähtepunktiks osalise kuulmislanguse kogemus

Installatsioon sai alguse kunstniku isiklikust kogemusest osalise kuulmislangusega.

Küprose ühine töörühm, kuhu kuulusid Demetra Nikodemou, Roz, Eve Petrakidou, Marina Ierides, Nina Poulouzasvili, Melina Theodorou, Martha Georgiou ja Constantinos Kyprianou, osales projekti arendamises ning aitas kujundada nii kunstiteost kui ka selle kogemise võimalusi.

Koostöö tõi esile ka olulise põhimõtte: **ühe puudega seotud isiklik kogemus ei tähenda automaatselt teadmisi kõigi puudega inimeste kogemustest ja vajadustest.** Seetõttu oli oluline ühendada erinevad teadmised ja vaatenurgad ning kaasata eri puudega inimesi kunstiteose kujundamisse ja ligipääsetavuse lahenduste katsetamisse.

Erinevate ligipääsetavuse lahenduste kombineerimine

Ühe kindla kunstiteose kogemise viisi asemel pakuti installatsioonis mitut üksteist täiendavat ligipääsetavuse lahendust, mida külastajad said vastavalt oma soovidele ja vajadustele kombineerida.

- **Pidev kirjeldustõlge.** Diivani ja vibratsioonipatjade läheduses oli kaks paari kõrvaklappe, mille kaudu sai kuulata kogu teost saatvat kirjeldustõlget. See ei piirdunud visuaalse teabe selgitamisega, vaid lisas kunstiteosele täiendava tõlgendusliku mõõtme. Kirjeldustõlget sai kuulata eraldi või koos pildi, subtiitrite, heli ja vibratsiooniga.
- **Kakskeelsed subtiitrid ja infotahvlit.** Kreeka- ja ingliskeelsed subtiitrid ning teave pakkusid võimalust kunstiteose sisu mõista ja kogeda teksti kaudu.
- **Vibratsioonipadjad.** Projekti jaoks töötati välja kaks patja, mis muutsid muusika rütmi, bassi ja heli intensiivsuse vibratsiooniks. Vibratsiooni sai tunnetada käte, rindkere või kõhu kaudu. Mitmed külastajad kirjeldasid seda kogemust ühtaegu intensiivse ja rahustavana. Vibratsioon võimaldas kunstiteosega suhestuda kehalise kogemuse kaudu, toetumata üksnes kuulmisele.
- **Küprose viipekeelt kasutavad vastuvõtjad.** Kunstniku avaesitluse ajal oli tagatud Küprose viipekeelne suhtlus ja tugi.
- **Paindlik istekohtade valik.** Külastajatel oli võimalik valida diivani ning käetugedega ja käetugedeta toolide vahel. Istekohad paiknesid kunstiteose põhiekraanist erinevatel kaugustel ning istumisvõimalused olid olemas ka väljaspool näituseruumi. Selline korraldus arvestas erinevate liikumisvõimaluste, kehapikkuse, kehakaalu, väsimuse ja mugavusvajadustega, sealhulgas karkude kasutajatega.
- **Astmevabad liikumisteed.** Kogu näitusealal oli võimalik liikuda astmeteta. Ligipääsetav tualettruum asus teisel pool tänavat ning sinna pääses ohutut liikumisteed pidi.

Installatsiooni esitlemise ajal kohandati jätkuvalt istekohtade paigutust, tähistust, värvikontrasti, seadmeid ja liikumisvõimalusi.

Külastajad kombineerisid erinevaid lahendusi ka viisidel, mida meeskond ei olnud ette näinud. Näiteks suleti silmad, et keskenduda vibratsioonipadja kaudu saadavale kogemusele, kuulati kirjeldustõlget ilma pilti vaatamata või vahetati teadlikult erinevate tajumisviiside vahel.

„See pani mind loobuma oma tavapärasest viisist kunsti kogeda, ärgitas mõtlema ja küsimusi esitama ning võimaldas kunstiteost kogeda hoopis teistmoodi.“

Nina, Küprose ühise töörühma liige

Eesmärk ei olnud panna puudeta külastajaid kogema puuet matkivaid olukordi, vaid suunata inimesi loobuma harjumuspärastest tajumise viisidest ning anda igaühele võimalus kujundada oma isiklik kunstikogemus.

Külastajate tagasiside ja õppetunnid

Installatsiooni külastas 135 inimest, kellest hinnanguliselt 20 olid puudega või muude ligipääsetavuse vajadustega inimesed. Külastusjärgsele küsimustikule vastas 14 inimest ehk 10,4% külastajatest. Väikese vastajate arvu tõttu on tulemused pigem suunavad ega ole üldistatavad kõigile külastajatele.

Kõige kõrgemalt hinnati üldist rahulolu ja kunstikogemuse tähenduslikkust (4,86 punkti 5-st) ning huvi osaleda edaspidi sarnastel üritustel (4,86 punkti). Kõrge hinnangu said ka eelnevalt jagatud teabe selgus (4,79 punkti), orienteerumise lihtsus (4,71 punkti) ning ligipääsetavuse lahenduste toimivus ja pakutav tugi (4,71 punkti).

Sarnaselt kunstiteosega DANCEFLOORS:DISABLED oli külastajate varasem kokkupuude kaasava kunstipraktikaga suhteliselt vähene, kuid rahulolu, uute teadmiste omandamise hinnangud ja huvi sarnastel üritustel uuesti osaleda olid kõrged. Selle väikese vastajate rühma tulemused võivad viidata sellele, et installatsioon kõnetas ka inimesi, kellel oli varasem kokkupuude sedalaadi kunstiga piiratud, ning ajendas neid oma seniseid arusaamu ja kogemusi ümber mõtestama.

Külastajad kirjeldasid vibratsioonipatjade kasutamist kui võimalust kogeda kunstiteost teisest vaatenurgast.

„Padja puudutamine ning kunstniku kogemuse intensiivsuse tunnetamine oma rindkeres ja kätes oli midagi täiesti teistsugust. See oli intensiivne ja ilus kogemus, sest tundsin, et saan hetkeks asetada end teise inimese olukorda ning hakata mõistma, mida võib tähendada osaline kuulmislangus.“

Christothea, külastaja

Teised külastajad tõid esile, kuidas installatsioon muutis arusaama kunsti ligipääsetavusest.

„Ma ei olnud varem eriti mõelnud sellele, et kunst võib olla puudega inimestele ligipääsmatu. Pidasin võimalust kunsti kogeda enesestmõistetavaks. Mul on hea meel, et see kogemus muutis mind teadlikumaks ning pani hindama algatust muuta kunst ligipääsetavamaks ka inimestele, kes ei saa seda tavapärasel viisil kogeda.“

Küsimustikule vastaja

„Kunsti ligipääsetavaks muutmine on loominguline protsess.“

Küsimustikule vastaja

Meeskonna hinnangul oli publiku aktiivne osalemine ja kunstiteosega suhestumine üks installatsiooni õnnestumise olulisemaid tegureid.

Mida meeskond edaspidi muudaks?

Installatsiooni edasiarendamisel võiks vibratsioonipatjade abil edasi anda senisest üksikasjalikumat teavet heli omaduste kohta, sealhulgas helide tekstuuri, sageduse ja ruumilise liikumise kohta. Samuti võiks parandada trükitud materjalide värvikontrasti ning katsetada eraldi ruume, mis võimaldavad keskenduda kindlatele meeltele või vähendada teiste meelte kaudu saadavaid ärritajaid.

Selliste lahenduste eesmärk ei oleks puude kogemuse matkimine, vaid aidata külastajatel teadvustada, kuidas kunstiteose tajumine ja kogemine muutub sõltuvalt kasutatavatest meeltest.

Ligipääsetavuse lahendusi võiks senisest enam lõimida teose kunstilisse väljendusviisi, et need ei mõjuks eraldiseisvate lisandustena, vaid moodustaksid kunstiteosega ühtse terviku.

Loomingulise ligipääsetavuse metoodika õppetund

Erinevate kunstiteose kogemise võimaluste pakkumine on väärtuslik siis, kui igal ligipääsetavuse lahendusel on selge eesmärk ning külastajad saavad neid vastavalt oma vajadustele ja eelistustele kasutada nii eraldi kui ka koos.

Külastajate tegeliku käitumise ja lahenduste kasutamise jälgimine võib tuua esile ootamatuid vajadusi, kasutusviise ja uusi loomingulisi võimalusi, mida üksnes kavandamisetapis toimuvate arutelude käigus ei pruugita märgata.

Teose loomisse panustanud inimesed

Kunstnik: Nafsika Hadjichristou

Helikujundus: Antonis Antoniou

Kombatavad ja vibratsioonil põhinevad lahendused: Yiannis Souhis

Ühine töörühm: Demetra Nikodemou, Roz, Eve Petrakidou, Marina Ierides, Nina Poulouzasvili, Melina Theodorou, Martha Georgiou, Constantinos Kyprianou

Videodokumentatsioon: Antonis Pouliasis

Fotograafia: Michael Demetriades

Teostus: Alternative Brains Rule (ABR)

4.3 PASSAGE (“Kaasteelised“) | Eesti

Kunstnikud: Heleri Luuga, Marleen Kuusik ja Sara Fontana

Projektipartnerid: Eesti Agrenska Fond koostöös Eesti Puuetega Inimeste Kojaga

Kunstivorm: Mitme meelega tajutav installatsioon, mis ühendab tekstiili, käsitsi valmistatud esemed, värvid, fotograafia, kollaaži, heli, valguse, video ja külastajate osalemise.

Toimumiskoht ja aeg: Paavli Kultuurivabrik, Tallinn; 17. juuli – 31. august 2026

Keskne kunstiline küsimus: Kuidas saab mitme meelega tajutav keskkond kutsuda inimesi kogema mitmekesisust ning mõtestama sündi, lapsepõlve, inimestevahelisi sidemeid ja kodu tähendust?

Sissejuhatus

Passage (“Kaasteelised“) on kunstnike ühenduse Open P. Arts Collective (Sara Fontana, Marleen Kuusik ja Heleri Luuga) loodud mitme meelega tajutav installatsioon, mis valmis P.A.I.R.-i projekti raames. Eesti Agrenska Fond esitles kunstiteost Tallinna Paavli Kultuurivabrikus 17. juulist 31. augustini 2026.

Installatsioon viis külastajad läbi kolme etapi – sünd, kohtumine ja koosolemine –, kutsudes mõtestama lapsepõlve, kuuluvustunnet ja inimestevahelisi sidemeid. Kaks kangastest moodustatud läbikäiku viisid külastajad läbi kombatavate ja eri meeltega tajutavate ruumide videoinstallatsioonini. Igaüks sai ise valida, kust alustada, kui kaua teost kogeda, millistele meeltele toetuda ning kas osaleda üksi või koos teistega.

Erinevad võimalused kunstiteose kogemiseks

Külastajad said puudutada erinevaid materjale, kuulata helisid, uurida visuaalseid detaile, kasutada esemeid ja lisada kunstiteosele oma mõtteid.

Punane ruum: emaüsa

Punaste kardinate taga avanes soe ja hämaralt valgustatud ruum, mida ümbritsesid pehmed kangad ning mis meenutas emaüsa. Erinevad tekstuurid kutsusid materjale puudutama ja uurima. Bassikõlarist kostev madal ja ühtlane südamelöökide rütm andis ruumile rahuliku, kuid elava atmosfääri. Teekond algas iga külastaja jaoks eelkõige isikliku kogemusena, võimaldades keskenduda iseendale ja oma tajudele.

Sinine ruum: kohtumine välismaailmaga

Siniste kardinate taga avanes võimalus suhelda teise inimesega. Ruumi keskel paiknes kangast vahesein, milles olid avad ja taskud väikeste esemete jaoks. Külastajad said avadest läbi sirutada käsi, vahetada esemeid, puudutada teineteise kätt, luua silmsidet või jääda omaette.

Suhtlemine oli vabatahtlik. Igaüks sai otsustada, kas kontakti algatada, sellele vastata või sellest loobuda. Nii kujunes ruumist keskkond, kus sai uurida isiklikke piire, uudishimu, vastastikust suhtlemist ja nõusolekut.

Valge ruum: kohtumine

Viimases ruumis kohtusid külastajad üksteisega silmast silma. Lühifilm ühendas kaadreid inimestest, loodusest, loomadest, hoolimisest ja sünnist. Erinevatest paikadest pärit inimesed rääkisid oma nimedest ja sellest, mida tähendab nende jaoks kodu.

Pehmed esemed ja ehitusklotsid kutsusid edasi avastama ning toolid võimaldasid istuda, puhata ja kogeda teost endale sobivas tempos.

Külastajatel paluti ka kirjutada ühisele lõuendile, kes nad on ja mida kodu nende jaoks tähendab. Kirjutatud mõtted jäid lõuendile ning täiendasid varasemate külastajate jäetud jälgi, muutes kunstiteose ühiselt kujunevaks tervikuks.

Ligipääsetavus, valikuvabadus ja erinevate vajadustega arvestamine

Ligipääsetavus oli kunstiteose vormi ja ülesehituse osa juba loomeprotsessi alguses.

Eesti ühisesse töörühma kuulusid Mari Tuulik, Daniel Kotsjuba, Mare Kõrtsini ja Hendra Raud. Töörühma liikmed ühendasid teadmisi ja kogemusi lavakujundusest, liikumisvõimalustest, ligipääsetavast kommunikatsioonist ning puudega inimeste kogemustest.

Koostöös hinnati installatsiooni konstruktsioonide stabiilsust, ruumide mõõtmeid, kommunikatsiooni, sensoorseid tingimusi, neuroeripäraga inimeste osalemisvõimalusi ja lahenduste kasutusmugavust.

Mare Kõrtsini tõi esile oma lavakujundusalaste teadmiste tähtsuse installatsiooni ohutuse tagamisel:

„Mul oli väga hea meel, et sain abiks olla, eriti oma lavakujundusalaste teadmistega. Väga väärtuslikud olid arutelud ja nõuanded selle kohta, kuidas tagada installatsiooni tugevus ja stabiilsus nii, et see ei piiraks kunstilist väljendust.“

Mare Kõrtsini, Eesti ühise töörühma liige

Installatsioonis rakendati järgmisi ligipääsetavuse lahendusi ja osalemisvõimalusi.

- **Liikumine ja puhkamine.** Kogu näitusealal olid astmevabad liikumisteed ning mõlema läbikäigu sobivust kontrolliti liikumise abivahendite kasutamise seisukohalt. Lisaks olid olemas ligipääsetav tualettruum, erinevad istumisvõimalused ja vaiksem ala. Viimase

videoinstallatsiooni läheduses paiknesid toolid ka külastajatele, kellel oli keeruline pikemat aega seista.
- **Valikuvabadus.** Külastajad said installatsioonist lahkuda ja tagasi tulla, valida kunstiteosest sobiva kauguse ning kasutada soovi korral abi orienteerumisel ja suhtlemisel.
- **Juhendatud kogemused.** Mõned juhendatud tegevused kujunesid kunstilise kogemuse osaks. Külastajad said sulgeda silmad, samal ajal kui kunstnikud kirjeldasid ümbritsevat või juhatasid käsi erinevate materjalide juurde. Selline lähenemine toetas eelkõige pimedaid külastajaid ning inimesi, kes vajasid abi orienteerumisel, esemeteni ulatumisel või suhtlemisel.
- **Teabe ligipääsetavus.** Teavet pakuti eesti ja inglise keeles ning lihtsustatud kujul. Lisaks olid olemas kirjeldustõlge ja eestikeelne viipekeelne teave. Videol olid eesti- ja ingliskeelsed subtiitrid. Avamisel pakuti eesti viipekeele tõlget ning enne üritust jagati viipekeelset kutset.
- **Paindlik osalemine.** Külastajad said mängida nukkude ja mänguasjadega, kasutada taskulampe, suhelda läbi kangast vaheseina, valida pärast läbikäikude läbimist endale uue nime või lisada ühisele lõuendile oma mõtteid. Igaüks sai ise määrata osalemise tempo ja aktiivsuse.

Ligipääsetava kommunikatsiooni valdkonnas panustanud Mari Tuulik märkis, et koostöö võimaldas vastastikust õppimist:

„Kunstnikud olid juba väga teadlikud liikumispuudega inimeste ligipääsetavuse vajadustest. Seetõttu oli minu asjatundlikkus ligipääsetava kommunikatsiooni valdkonnas oluline. Samas õppisin ka ise selle protsessi käigus, kuidas erinevaid ülesandeid tõhusamalt ühendada.“

Mari Tuulik, Eesti ühise töörühma liige

Elektrilist ratastooli kasutav Hendra Raud hindas, et ligipääsetavusega arvestati laiemalt kui üksnes füüsilise keskkonna puhul:

„Kasutan elektrilist ratastooli ning paljudesse kultuuri- ja meelelahutuskohtadesse ei ole lihtne pääseda. *Passage* pakkus võimalusi kunstiteost kogeda mitmel erineval viisil. Mul oli hea meel näha, et läbi oli mõeldud mitmeid ligipääsetavuse lahendusi, mitte ainult füüsilist ligipääsetavust.“

Hendra Raud, Eesti ühise töörühma liige

Erinevate ligipääsetavuse vajaduste ühildamine

Lahenduste katsetamine näitas, et erinevad ligipääsetavuse vajadused võivad olla omavahel vastuolus.

Näiteks oleks põrandatasandil paiknev puhkeala võimaldanud külastajatel emaüsa meenutavas ruumis pikali heita, kuid samal ajal võinuks see takistada ratastooliga liikumist.

Selle installatsiooni puhul otsustas meeskond eelistada takistusteta liikumisteed ning määratles edasiseks katsetamiseks lahenduse, mille puhul puhkeala hõlmaks vaid osa liikumistee laiusest.

Näide kinnitab, et loomingulise ligipääsetavuse kavandamisel tuleb arvestada erinevate vajadustega, kaaluda võimalikke vastuolusid ning otsida koostöös lahendus

Autorid
Kunstnikud: Sara Fontana, Marleen Kuusik, Heleri Luuga (Open P.Arts Collective)
Ligipääsetavuse lahendused: Kai Kunder, MTÜ Viipelism
Lihtsas keeles kokkuvõte: MTÜ Vaimupuu, Janek Muru, Kerttu Rakke, Vana-Vigala Tehnika ja Teeninduskool
Töörühma koosseis: Mari Tuulik, Daniel Kotsjuba, Mare Kõrtsini, Hendra Raud
Video dokumentatsioon: Andres Loorand
Fotod: Meelis Joost, Mari Tuulik
Lavastus: Eesti Agrenska Fond koostöös Eesti Puuetega Inimeste Kojaga

5. Osa | Kunstiteosetest Saadud Õppetunnid Ja Nende Rakendamine

Kaheksa õppetundi, mida saab rakendada ka teistes projektides

1. Ligipääsetavus võib kujuneda kunstiliseks väljendusviisiks

Kõigis kolmes kunstiteoses täitsid ligipääsetavuse lahendused nii praktilist kui ka kunstilist eesmärki. Subtiitrid edastasid kõnet ja helisid, kujundades samal ajal teose visuaalset rütmi. Viipekeel tagas keelelise ligipääsetavuse ning mõjutas žeste, lavastuslikku väljendust ja ruumikasutust. Kirjeldustõlge edastas visuaalset teavet, täiendades teose atmosfääri ja jutustust. Vibratsioon võimaldas tajuda heli omadusi ning kogeda teost kehaliselt.

Ligipääsetavuse lahenduse põhifunktsioon peab alati säilima. Loominguline lähenemine ei tohi vähendada lahenduse selgust, töökindlust ega kasutatavust. Eesmärk on arendada ligipääsetavust ja kunstilist väljendust koos juba loomeprotsessi algusest peale.

2. Elukogemused mõjutavad kunstilise idee kujunemist

Kõige mõjusamad kunstilised ideed sündisid puudega inimeste kogemustest, soovidest ja kultuurilistest huvidest, mitte üksnes eeldatavate takistuste või vajaduste loetelust.

Kunstiteoses DANCEFLOORS:DISABLED kujunesid puudega inimeste ööelukogemusi käsitlevad intervjuud kunstilise loomingu lähtepunktiks. *Missing Frequencies* lähtus kunstniku isiklikust osalise kuulmislanguse kogemusest, millest kujunes teose keskne kunstiline küsimus. *Passage* puhul mõjutasid liikumisvõimaluste, suhtlemise, sensoorsete erinevuste ja neuroeripäraga seotud kogemused kunstiteose ülesehitust ja selle kogemise võimalusi.

Selline lähenemine tähendab olulist muutust: **eesmärk ei ole üksnes muuta olemasolev kunstiteos ligipääsetavaks, vaid võimaldada puudega inimeste teadmistel ja kogemustel mõjutada kunstiteose kujunemist.**

3. Sisuline koostöö eeldab võimalust otsuseid mõjutada

Ühised töörühmad mõjutasid kunstiliste küsimuste sõnastamist, teoste kontseptsioone, materjalide valikut, ruumilahendusi, kommunikatsiooni ja tehnilisi otsuseid.

Elukogemusel põhinevad teadmised ja erialane asjatundlikkus täiendasid teineteist. Kasutajad said hinnata, kuidas lahendused tegelikes olukordades toimivad. Viipekeeletõlgid, kirjeldustõlke spetsialistid ja teised eksperdid aitasid hinnata ligipääsetavuse lahenduste kvaliteeti. Kunstnikud omakorda uurisid, kuidas ühendada need lahendused kunstiteose tervikuga.

Sisuline koostöö eeldab puudega inimeste kaasamist piisavalt vara ning sellise otsustusõiguse ja mõjuvõimu tagamist, mis võimaldab kujundada kunstilisi ja korralduslikke otsuseid. Kaasamine ei tohiks piirduda juba väljatöötatud lahenduste hindamisega.

4. Puudega inimesed ei ole ühesuguste vajadustega sihtrühm

Ühe puudega seotud isiklik kogemus ei tähenda automaatselt teadmisi teiste puuete või inimeste vajadustest. Erinevad ligipääsetavuse vajadused võivad üksteist täiendada, esineda samaaegselt või olla omavahel vastuolus.

Näiteks võib heli olla ühe inimese jaoks oluline teabeallikas, kuid põhjustada teisele sensoorset ülekoormust. Põhjalikum kirjeldustõlge võib aidata visuaalset tegevust mõista, kuid samal ajal raskendada dialoogi jälgimist. Puhkeala võib toetada inimesi, kes vajavad võimalust pikali heita, kuid takistada ratastooliga liikumist.

Praktiline lahendus ei seisne kõigile sobiva ideaalse lahenduse lubamises. Oluline on seada teadlikke prioriteete, pakkuda sisulisi valikuvõimalusi, dokumenteerida erinevate vajaduste vahel tekkinud vastuolud ning anda ausat teavet lahendamata takistuste ja piirangute kohta.

5. Erinevad kunstiteose kogemise võimalused suurendavad valikuvabadust ja iseseisvust

Kõigi kolme kunstiteose külastajad said kombineerida erinevaid võimalusi teose kogemiseks, kasutades pilti, heli, subtiitreid, viipekeelt, kirjeldustõlget, vibratsiooni, puudutust, liikumist ja juhendamist.

Külastajad said valida sobiva asendi, osalemise tempo ja kestuse, kogemuse intensiivsuse ning teiste inimestega suhtlemise viisi.

Valikuvabadus ei tähenda, et kunstiteose kogemine võiks jääda juhuslikuks või läbimõtlematuks. See eeldab erinevate võimaluste teadlikku kavandamist, nende omavahelist sidusust, täpset eelinfot ja piisavalt ruumi, et iga inimene saaks ise otsustada, kuidas kunstiteost kogeda ja selles osaleda.

6. Mitme meelega tajutav kunstiteos ei ole automaatselt ligipääsetav

Erinevate tajumisvõimaluste lisamine võib kunstiteose tähendust rikastada, kuid ka tähelepanu hajutada või põhjustada sensoorset ülekoormust.

Igal elemendil peab olema selge eesmärk, määratletud kasutajaskond, seos kunstilise kontseptsiooniga ning võimalus selle toimivust katsetada ja hinnata.

P.A.I.R.-i kunstiteostes olid kõige mõjusamad need lahendused, mis täitsid konkreetset eesmärki ja kandsid kunstilist tähendust. Geomeetrilised kujundid võimaldasid heli omadusi visuaalselt tajuda ja tõlgendada. Vibratsioonipadjad andsid edasi rütmi ja heli intensiivsust. Kombatavad keskkonnad aitasid väljendada mälestusi, lähedust ja kuuluvustunnet.

Eesmärk ei ole kasutada võimalikult palju erinevaid lahendusi, vaid luua tähenduslik seos kunstilise vormi, ligipääsetavuse lahenduste ja publiku kogemuse vahel.

7. Katsetamine ja vaatlus toovad esile selle, mida kavandamise käigus ei pruugita märgata

Subtiitrite paigutust, värvikontrasti, valgustust, istekohti, ruumide mõõtmeid, liikumisvõimalusi, seadmeid ja kirjeldustõlget tuleb hinnata koos ning tegelikes kasutustingimustes.

Katsetamine tõi esile ka võimalusi, mida meeskonnad ei olnud ette näinud. Külastajad keskendusid teadlikult üksikutele meeltele, kombineerisid erinevaid ligipääsetavuse lahendusi, viibisid installatsioonides oodatust kauem ning avastasid teoste eri osi ootamatutel viisidel.

Katsetamine on korduv protsess:

Loo esialgne lahendus → katseta → vaatle ja kuula → täiusta → katseta uuesti.

Ka ebaõnnestunud katsetus võib anda väärtuslikke teadmisi, kui tulemuste põhjal on veel võimalik lahendusi muuta ja täiustada.

8. Ligipääsetavus hõlmab kogu kultuurikogemust

Kunstiteosesse lõimitud subtiitritest või kombatavatest elementidest on vähe kasu, kui külastaja ei leia vajalikku teavet, ei pääse sündmuskohta, ei saa puhata, tualettruumi kasutada või vajadusel abi küsida.

Loominguline ligipääsetavus hõlmab seega nii kunstiteost, füüsilist keskkonda, kommunikatsiooni, töökorraldust kui ka sotsiaalset keskkonda. Kõiki neid tuleb käsitleda tervikliku kultuurikogemuse osana.

Ka tagasiside kogumine ja tulemuste hindamine on selle kogemuse lahutamatu osa. Kasutage erinevaid ligipääsetavaid tagasiside andmise võimalusi ning kirjeldage ausalt kogutud andmete piiranguid.

Arvulised hinnangud võivad aidata tuvastada üldisi suundumusi, kuid vaatlused, vestlused ja erinevad, sealhulgas vastandlikud kogemused aitavad sageli paremini mõista, millised lahendused toimivad, millised takistused püsivad ning mida tuleb edaspidi muuta.

6. Osa | Loomingulise Ligipääsetavuse Töövahendid

Järgnevad töövahendid aitavad rakendada loomingulise ligipääsetavuse metoodikat (C.A.M.) töötubades ja projektitegevustes. Neid ei pea kasutama kindlas järjekorras ning tegemist ei ole nõuetele vastavuse kontrollimiseks mõeldud vahenditega. Valige töövahend vastavalt projekti eesmärkidele ja lahendamist vajavatele küsimustele ning pöörduge selle juurde tagasi, kui ilmnevad uued teadmised või muutuvad projekti tingimused.

Mida soovite teha?	Sobiv töövahend	Oodatav tulemus
Selgitada välja koostööpartnerid, olemasolevad suhted ja seni kaasamata osapooled.	**Töövahend 1.** Osapoolte ja koostöösuhete kaardistamine	Ülevaade osapooltest, koostöösuhetest ja kaasamise puudujääkidest.
Siduda ligipääsetavus kunstilise eesmärgi ja loomeprotsessiga.	**Töövahend 2.** Ligipääsetavuse ja kunstilise eesmärgi kavandamise tööleht	Ühiselt määratletud kunstilised ja ligipääsetavuse eesmärgid ning küsimused, mis vajavad täiendavat uurimist.
Selgitada välja puuduvad teadmised ja kogemused ning määratleda osapoolte mõju otsuste tegemisele.	**Töövahend 3.** Teadmiste ja mõjuvõimu kaardistamine	Osapoolte kaasamise ja otsustusprotsessides osalemise kava.
Kavandada ja katsetada erinevaid võimalusi kunstiteose kogemiseks ja selles osalemiseks.	**Töövahend 4.** Mitme meelega tajutavate kunstiteose kogemise võimaluste kaardistamine ja katsetamise juhend	Ülevaade kunstiteose kogemise võimalustest, katsetamise tulemustest ja nende põhjal tehtud otsustest.
Hinnata kogu külastusteekonna ligipääsetavust.	**Töövahend 5.** Külastusteekonna läbimine ja hindamine	Tähtsuse järjekorda seatud tegevused koos vastutajate, tähtaegade ja alternatiivsete lahendustega.

Mida soovite teha?	Sobiv töövahend	Oodatav tulemus
Anda publikule selget ja täpset teavet pakutavate ligipääsetavuse võimaluste ning külastuse tingimuste kohta.	**Töövahend 6.** Publikule suunatud ligipääsetavuse teave	Arusaadav ja ligipääsetav teave külastusvõimaluste, pakutavate lahenduste ja võimalike piirangute kohta.
Kasutada saadud kogemusi ja tagasisidet lahenduste ning tööpraktikate täiustamiseks.	**Töövahend 7.** Ühine kogemuste analüüs ja õppetundide kokkuvõte	Ülevaade sellest, mida säilitada, muuta, järgmisena katsetada ning millistest tulemustest ja piirangutest tuleb selgelt teavitada.

Töövahend 1 | Osapoolte ja koostöösuhete kaardistamine

Kaardistage projektiga seotud kunstnikud, publik, kogukonnad, puuetega inimeste organisatsioonid, ligipääsetavuse spetsialistid, kultuuriasutused ja rahastajad. Kaardistamise eesmärk on selgitada välja olemasolevad ja võimalikud koostööpartnerid, kaasamise puudujäägid, seni kasutamata kohalikud ressursid ning osapoolte mõjuvõimu ja otsustusõiguse jaotus.

Osapoolte kaardistamine ei ole pelgalt organisatsioonilise ülevaate koostamine, vaid aitab hinnata projekti kaasamispraktikaid ja koostöösuhteid. Põhjalik kaardistus võib tuua esile järgmised asjaolud:

- **Seni kaasamata osapooled.** Näiteks võib selguda, et projektiga ei ole seotud ühtegi puudega inimeste juhitud organisatsiooni või piirdub koostöö kogukonnaga üksnes ühe kontaktisikuga.
- **Mõjuvõimu ja otsustusõiguse jaotus.** Rahastajatel ja suurtel institutsioonidel võib olla rohkem koostöösuhteid ning suurem mõju otsustele kui kohalikel kogukonnaühendustel. See võib viidata vajadusele muuta koostöökorraldust ja kaasamispraktikaid juba projekti alguses.
- **Seni kasutamata kohalikud ressursid.** Näiteks puudega kunstnike ühendused, ligipääsetavuse spetsialistid, kurtide kogukonna organisatsioonid, vaimse tervise valdkonna ühendused, hoolekandeorganisatsioonid ning haridusasutused. Väiksemad kogukondlikud ühendused ja algatused võivad jääda tähelepanuta, kui koostöö piirdub üksnes suuremate ja tuntumate organisatsioonidega.

Kuidas osapooli ja koostöösuhteid kaardistada?

1. **Asetage projekt kaardistuse keskmesse.** Alustage projektist ning määratlege sellega seotud osapooled.
2. **Lisage kaardile kõik olulised osapooled.** Rühmitage inimesed ja organisatsioonid vastavalt nende rollile või tegevusvaldkonnale.
3. **Märkige olemasolevad koostöösuhted.** Kaardistage tegelikud, mitte üksnes soovitud suhted. Eristage tugevaid ja väljakujunenud koostöösuhteid nõrkadest või üksnes ühe kontaktisiku kaudu toimivatest suhetest. Erinevuste tähistamiseks võib kasutada näiteks pidev- ja katkendjooni.
4. **Tooge esile kaasamise puudujäägid.** Märkige selgelt osapooled või rühmad, kes ei ole projektiga seotud. Kaardistuse üks olulisemaid tulemusi võib olla just seni esindamata kogukondade ja puuduvate koostöösuhete väljaselgitamine.
5. **Täiendage kaardistust regulaarselt.** Koostöösuhted, osalejate rollid ja projekti vajadused võivad aja jooksul muutuda. Seetõttu tuleb kaardistust käsitleda pidevalt täiendatava töövahendina, mitte ühekordse ülesandena.

Eristage osapoolte rolle ja esindatust

- **Puudega inimeste juhitud organisatsioonid ja puudega inimestele teenuseid pakkuvad organisatsioonid.** Puudega inimeste endi juhitud organisatsioonide eesmärgid ja prioriteedid võivad erineda organisatsioonidest, mis pakuvad puudega inimestele teenuseid või tegutsevad nende toetamiseks. Seetõttu on oluline eristada puudega inimeste otsest esindatust ja nende nimel tegutsemist.
- **Ligipääsetavuse spetsialistid ja puuetega inimeste huvikaitseorganisatsioonid.** Tehniline asjatundlikkus ligipääsetavuse tagamisel ei tähenda automaatselt pädevust esindada puudega inimeste õigusi, kogemusi ja seisukohti. Samuti ei asenda puuetega inimeste esindusorganisatsioonide kaasamine vajadust valdkondlike eriteadmiste järele. Mõlemad teadmiste vormid on olulised ja täiendavad teineteist.
- **Ametlikud organisatsioonid ja mitteametlikud võrgustikud.** Lisaks asutustele ja registreeritud ühendustele tasub kaasata kohalikke kollektiive, lähedaste ja hooldajate tugirühmi, veebikogukondi ning mitteametlikke võrgustikke, sealhulgas Facebooki ja WhatsAppi gruppe.

Töövahend 2 | Ligipääsetavuse ja kunstilise eesmärgi kavandamise tööleht

Eesmärk: siduda ligipääsetavus kunstiteose keskse idee ja eesmärgiga enne kunstiliste vormide, tehniliste lahenduste ja teostusviiside lõplikku kindlaksmääramist.

Millal kasutada: projekti algatamisel, kunstilise kontseptsiooni väljatöötamisel või olukorras, kus projekti eesmärke, ülesehitust või lahendusi on vaja põhjalikumalt muuta.

Kes peaksid osalema: kunstnikud, produtsendid, puudega koostööpartnerid, asjakohased ligipääsetavuse spetsialistid ning inimesed, kellel on õigus teha projekti eelarvet ja ajakava puudutavaid otsuseid.

Töötage läbi viis teemavaldkonda

1. Kunstiline eesmärk

- Milline küsimus, tunne, suhe või kogemus on kunstiteose lähtepunkt?
- Mis peab kunstiteose juures kindlasti säilima ka siis, kui selle vorm või teostusviis muutub?

2. Kunstiteose praegune väljendusviis

- Millised meeled, keeled, liikumisviisid, tehnoloogiad või suhtlusvormid aitavad kunstiteose tähendust edasi anda?
- Millistest eeldustest lähtub kunstiteos seoses inimese nägemise, kuulmise, liikumise, lugemisoskuse, teabe mõistmise, füüsilise vastupidavuse või suhtlemisvõimalustega?

3. Inimesed ja kontekst

- Kes on juba loomeprotsessi kaasatud?
- Kes võivad loomeprotsessis kokku puutuda osalemistakistustega või sellest kõrvale jääda?
- Milliseid elukogemusel põhinevaid, kohalikke ja tehnilisi teadmisi on projekti kujundamiseks vaja?

4. Loomingulise ligipääsetavuse võimalused

- Kuidas võiks ligipääsetavus mõjutada kunstiteose vormi, dramaturgiat, tempot, ruumikasutust või osalemisvõimalusi?
- Millised ideed ja lahendused vajavad täiendavat uurimist ja katsetamist, enne kui nende kasutamise üle otsustatakse?

5. Praktilised prioriteedid

- Milliseid tegevusi ja lahendusi on võimalik ellu viia olemasoleva aja, oskuste ja ressurssidega?
- Milliste kulude, ressursside ja kohustustega tuleb arvestada juba projekti planeerimisel?

Täitke järgmised laused

See kunstiteos uurib _____.

Praegu antakse selle tähendust edasi peamiselt _____ kaudu.

Soovime koostöös _____ luua sisulisi võimalusi kunstiteose kogemiseks ja selles osalemiseks.

Selleks uurime _____.

Vajame täiendavaid teadmisi või tuge järgmistes küsimustes: _____.

Esimene otsus, mida selle töö tulemused mõjutavad, on _____.

Tulemus

Ühe lõigu pikkune kokkuvõte kunstilisest eesmärgist ja ligipääsetavuse tagamise põhimõtetest, kolm prioriteetset uurimisküsimust ning järgmise tegevuse eest vastutav isik.

Juhis arutelu läbiviijale: kui osalejad hakkavad kohe loetlema võimalikke ligipääsetavuse lahendusi ja tugiteenuseid, suunake arutelu tagasi kunstiteose tähenduse, eesmärkide ja lähte-eelduste juurde. Töövahendi eesmärk on esmalt mõista ja sõnastada lahendamist vajavad küsimused ning alles seejärel valida sobivad lahendused.

Töövahend 3 | Teadmiste ja mõjuvõimu kaardistamine

Eesmärk: selgitada välja, millised teadmised ja kogemused on projektimeeskonnas esindatud, millised on puudu ning kuidas saavad erinevad osalejad projekti kujundamist ja otsuste tegemist mõjutada.

Millal kasutada: enne koostööpartnerite ja osalejate kaasamist, ühise töörühma moodustamist, ligipääsetavuse tagamisega seotud tööde tellimist või konsulteerimise alustamist.

Kaardistage vajalikud teadmised ja pädevused

Teadmiste ja pädevuste valdkond
Elukogemusel põhinevad teadmised
Kunstiline praktika ja loominguline asjatundlikkus
Ligipääsetavuse lahenduste ja tugiteenuste erialane asjatundlikkus
Tehniline teostus ja tootmine

Teadmiste ja pädevuste valdkond

Kohaliku kultuurilise konteksti tundmine

Sihtrühmade ja kogukondade teadmised ning kogemused

Organisatsiooniline vastutus ja otsustusõigus

Hinnake osalejate mõjuvõimu ja otsustusõigust

- Kas puudega inimesed osalevad projektis kunstnike, otsustajate ja tasustatud ekspertidena või piirdub osalemine üksnes nõuandmise ja valminud lahenduste katsetamisega?
- Millised otsused on juba tehtud ja milliseid on osalejatel veel võimalik mõjutada? Kas kaasamiskutsetes selgitatakse seda ausalt ja arusaadavalt?
- Kellel on õigus otsustada eelarve, ajakava ja kunstiliste või tehniliste lahenduste muutmise üle?
- Kas osalejad saavad juhtiva kunstniku või korraldava organisatsiooni seisukohtadega vabalt eriarvamusele jääda, kartmata negatiivseid tagajärgi?
- Kas ühelt inimeselt eeldatakse terve kogukonna või sihtrühma esindamist?
- Kuidas annab projektimeeskond osalejatele tagasisidet ettepanekute arvestamise, tehtud muudatuste ja otsuste kohta?

Tulemus

Koostatakse koostööpartnerite ja osalejate kaasamise kava, milles määratletakse osalejate rollid, vastutusalad, otsustusõigus, töö tasustamise põhimõtted, ligipääsetavuse tagamise tingimused, panuse ja autorluse tunnustamine, kohtumiste sagedus ning tagasiside andmise viisid.

Juhis arutelu läbiviijale: ainult erinevate osapoolte esindatus ei tähenda sisulist koosloomet, kui puudub võimalus otsuseid mõjutada. Määratlege iga kaasatava rolli puhul, millistes otsustes ja millisel viisil saab inimene osaleda ning milline on tema tegelik mõju projekti kujundamisele.

Töövahend 4 | Mitme meelega tajutavate kunstiteose kogemise võimaluste kaardistamine ja katsetamise juhend

Täitke järgmised kuus jaotist iga olulise tähenduse, kogemuse või kavandatava ligipääsetavuse lahenduse kohta eraldi.

1. Oluline tähendus või kogemus

Mida peab külastaja saama kogeda, mõista või teha?

Vastus:

2. Praegune väljendusviis ja võimalikud takistused

Kuidas antakse tähendust praegu edasi nägemise, kuulmise, kõne, liikumise, teksti või ruumi kaudu?

Mis võib teose kogemist või selles osalemist takistada?

Vastus:

3. Kavandatud lahendus ja kasutajad

Milliseid lahendusi võiks kasutada, näiteks subtiitreid, kirjeldustõlget, viipekeelt, kombatavaid materjale, vibratsiooni, lihtsat või kerget keelt või juhendamist?

Kellele võiks lahendus kasulik olla?

Vastus:

4. Põhifunktsioon ja kunstiline panus

Millist teavet või kogemust peab lahendus edasi andma?

Kuidas mõjutab see kunstiteose vormi või tähendust?

Vastus:

5. Kvaliteedinõuded ja külastaja valikuvõimalused

Mis peab olema täpne, arusaadav, ohutu ja töökindel?

Mida saab külastaja ise reguleerida või välja lülitada?

Kas lahenduse kasutamine eeldab eriseadmeid, personali abi või eelnevat broneerimist?

Vastus:

6. Mida tuleb katsetada

Millised asjaolud vajavad veel kontrollimist?

Mille põhjal hinnatakse lahenduse toimivust?

Kes peaks hindamises osalema?

Vastus:

Katsetage ja tehke otsused

Valige täidetud jaotistest üks oluline küsimus või lahendus, mille toimivus vajab kontrollimist.

1. **Katsetuse eesmärk.** Sõnastage eeldus, mida soovite kontrollida, ja küsimused, millele katsetus peab vastama. Määratlege, mille põhjal loetakse lahendus toimivaks ning millistel tingimustel tuleb katsetamine lõpetada.
2. **Katsetuse ettevalmistamine.** Looge võimalikult lihtne, kuid eesmärgipärane prototüüp. Dokumenteerige katsetamise tingimused, osalejad, vajalikud eriteadmised ja ligipääsetavuse tagamise tingimused.
3. **Tulemuste kogumine.** Pange kirja, kuidas osalejad lahendust kasutasid ja millist tagasisidet andsid. Selgitage välja, mis toimis ning millised olukorrad tekitasid takistusi, segadust või ebamugavust.
4. **Kahe eesmärgi hindamine.** Hinnake eraldi, kas lahendus täitis oma ligipääsetavuse eesmärki ja kas see toimis kunstilise terviku osana. Ühe eesmärgi saavutamine ei tähenda automaatselt teise täitmist.
5. **Otsuse tegemine.** Otsustage, kas lahendus säilitada, muuta, asendada või sellest loobuda. Dokumenteerige kavandatud muudatused, vastutaja ja korduskatsetuse aeg ning täiendage tulemuste põhjal vastavaid jaotisi.

Prototüübid võivad olla lihtsad. Näiteks saab katsetada kirjeldustõlke näidist koos stseeni helitaustaga, põrandale teibiga märgitud subtiitrite paiknemist, papist valmistatud kombatavaid kujundeid, viipekeelse esituse kadreerimist telefonikaameraga, paberil kujutatud kasutajaliidest, heli- ja vibratsiooninäidiseid või liikumistee läbimist tegelikus keskkonnas.

Küsimused, mida katsetamisel arvestada

- Milline oluline teave või kogemus jääb saamata, kui kunstiteose peamine tajumisviis, näiteks nägemine või kuulmine, ei ole külastajale kättesaadav?
- Kas alternatiivne lahendus annab edasi kunstiteose olulise tähenduse ning täiendab seda kunstiliselt sidusal viisil?
- Kas erinevad lahendused täiendavad üksteist või võivad need omavahel konkureerida, tähelepanu hajutada või põhjustada sensoorset ülekoormust?
- Kas külastajad saavad ise reguleerida osalemise tempot, kogemuse intensiivsust, asendit ja kestust ning loobuda liiga intensiivsetest elementidest?
- Kas lahenduste kasutamise praktilised tingimused, sealhulgas seadmete, personali või eelneva broneerimise vajadus, on selgelt kirjeldatud?

Tulemus

Valmib ühine töödokument, mis koondab kavandatud ligipääsetavuse lahendused, kunstilised eesmärgid, katsetamise tulemused ja nende põhjal tehtud otsused.

Juhis arutelu läbiviijale: ärge eeldage, et üks tajumisviis vastab ainult ühele puudeliigile. Kaasake katsetamisse inimesed, kes kasutavad asjaomaseid ligipääsetavuse lahendusi, ning tasustage nende aega ja asjatundlikkust. Tehke koostööd vajalike eriteadmistega spetsialistidega ning lähtuge asjakohastest kutsestandarditest ja kvaliteedinõuetest.

Üksnes loovmeeskonna eelistustest või hinnangutest ei piisa lahenduse toimivuse kinnitamiseks. Katsetage lahendusi võimalikult realistlikes tingimustes ning korrake katsetamist pärast muudatuste tegemist.

Töövahend 5 | Külastusteekonna läbimine ja hindamine

Eesmärk: hinnata kogu kultuurikogemuse ligipääsetavust, mitte üksnes kunstiteose või selle üksikute elementide kasutatavust.

Millal kasutada: projekti kavandamisel ning uuesti sündmuskohas, kui lõplikud tehnilised lahendused, teabematerjalid ja personali töökorraldus on teada.

Läbige kogu külastusteekond

Kasutage järgnevaid külastusteekonna etappe hindamise lähtepunktidena. Kui ühes etapis ilmneb mitu erinevat takistust, täitke selle etapi väljad iga takistuse kohta eraldi.

Täitke iga külastusteekonna etapi kohta järgmised väljad. Kui mõni väli ei ole asjakohane, märkige „Ei kohaldu“.

1. Ürituse leidmine

Külastaja tegevus või vajadus:

Võimalik takistus või probleem:

Hindamise tulemused:

Vajalik tegevus:

Vastutaja:

Tähtaeg:

Alternatiivne lahendus:

2. Sisu mõistmine ja teabe saamine

Külastaja tegevus või vajadus:

Võimalik takistus või probleem:

Hindamise tulemused:

Vajalik tegevus:

Vastutaja:

Tähtaeg:

Alternatiivne lahendus:

3. Broneerimine või registreerimine

Külastaja tegevus või vajadus:

Võimalik takistus või probleem:

Hindamise tulemused:

Vajalik tegevus:

Vastutaja:

Tähtaeg:

Alternatiivne lahendus:

4. Sündmuskohta jõudmine ja sissepääsu leidmine

Külastaja tegevus või vajadus:

Võimalik takistus või probleem:

Hindamise tulemused:

Vajalik tegevus:

Vastutaja:

Tähtaeg:

Alternatiivne lahendus:

5. Sisenemine ja orienteerumine

Külastaja tegevus või vajadus:

Võimalik takistus või probleem:

Hindamise tulemused:

Vajalik tegevus:

Vastutaja:

Tähtaeg:

Alternatiivne lahendus:

6. Seadmete või vajaliku abi saamine

Külastaja tegevus või vajadus:

Võimalik takistus või probleem:

Hindamise tulemused:

Vajalik tegevus:

Vastutaja:

Tähtaeg:

Alternatiivne lahendus:

7. Liikumine, istumine, puhkamine ja sensoorsete vajadustega arvestamine

Külastaja tegevus või vajadus:

Võimalik takistus või probleem:

Hindamise tulemused:

Vajalik tegevus:

Vastutaja:

Tähtaeg:

Alternatiivne lahendus:

8. Kunstiteose kogemine ja tegevustes osalemine

Külastaja tegevus või vajadus:

Võimalik takistus või probleem:

Hindamise tulemused:

Vajalik tegevus:

Vastutaja:

Tähtaeg:

Alternatiivne lahendus:

9. Tualettruumide, kohviku ja muude külastajatele mõeldud ruumide kasutamine

Külastaja tegevus või vajadus:

Võimalik takistus või probleem:

Hindamise tulemused:

Vajalik tegevus:

Vastutaja:

Tähtaeg:

Alternatiivne lahendus:

10. Hädaolukorras tegutsemine ja evakueerumine

Külastaja tegevus või vajadus:

Võimalik takistus või probleem:

Hindamise tulemused:

Vajalik tegevus:

Vastutaja:

Tähtaeg:

Alternatiivne lahendus:

11. Tagasiside andmine, lahkumine ja järeltegevused

Külastaja tegevus või vajadus:

Võimalik takistus või probleem:

Hindamise tulemused:

Vajalik tegevus:

Vastutaja:

Tähtaeg:

Alternatiivne lahendus:

Küsimused iga etapi hindamiseks

- Kas külastaja saab soovi korral tegutseda iseseisvalt?
- Kas vajalikku abi on võimalik saada ilma, et inimest kohustataks seda kasutama?
- Kas külastaja saab tegevuses pausi teha, lahkuda ja tagasi tulla?
- Kas liikumisteed, seadmed ja ruumid on ürituse ajal tegelikult avatud ja kasutatavad?
- Millised alternatiivsed lahendused on olemas, kui lift, seade või internetiühendus ei tööta või vajalik töötaja puudub?
- Kas avaldatud teave ligipääsetavuse kohta vastab tegelikele tingimustele ja külastuskogemusele?

Tulemus

Koostatakse tähtsuse järjekorda seatud tegevuskava, milles on iga tuvastatud probleemi kohta määratletud vajalikud tegevused, vastutajad, tähtajad ning alternatiivsed lahendused ootamatute takistuste või tõrgete puhuks.

Juhis arutelu läbiviijale: korrake külastusteekonna hindamist võimalikult realistlikes tingimustes, arvestades tegeliku mürataseme, valgustuse, külastajate arvu ja ürituse ajakavaga.

Tühja sündmuskoha hindamine päevasel ajal ei anna piisavat ülevaadet

Töövahend 6 | Publikule suunatud ligipääsetavuse teave

Eesmärk: anda publikule selget ja täpset teavet ligipääsetavuse võimaluste ja külastustingimuste kohta, et inimesed saaksid teha teadlikke valikuid ning oma külastust ette valmistada.

Millal kasutada: pärast ligipääsetavuse lahenduste katsetamist ja enne ürituse avalikku väljakuulutamist. Teavet tuleb ajakohastada alati, kui muutuvad ürituse korraldus, ligipääsetavuse võimalused või muud külastustingimused.

Ligipääsetavuse teabe koostamise vorm

Pakutavad ligipääsetavuse lahendused ja tugiteenused: _____

Lahenduste ja teenuste kättesaadavus: kõikidel üritustel / kindlatel kuupäevadel / valitud etendustel või ürituse osades: _____

Milliste vajadustega lahendused arvestavad: _____

Lahenduste ulatus: kogu kunstiteos / teose valitud osad / ainult sissejuhatav materjal: _____

Lahenduste kasutamise juhised: _____

Eelneva broneerimise või erivarustuse vajadus: _____

Toimumiskoha ja liikumisteede ligipääsetavus: _____

Istumis- ja puhkevõimalused ning vaikse ruumi või puhkekoha olemasolu: _____

Sensoorsed ja muud keskkonnatingimused: _____

Osaliselt ligipääsetavad, katsetamisjärgus või ligipääsmatud alad ja tegevused: _____

Alternatiivsed lahendused teenuse või seadme tõrke korral: _____

Kontaktandmed ligipääsetavuse kohta küsimuste esitamiseks ja individuaalsete vajaduste arutamiseks: _____

Teabe koostamise põhimõtted

- **Kirjeldage konkreetseid lahendusi.** Vältige üldsõnalisi väljendeid, näiteks „ligipääsetav etendus“. Selle asemel nimetage pakutavad lahendused ja tugiteenused, näiteks subtiitrid, kirjeldustõlge või viipekeelne tõlge.
- **Selgitage lahenduste kasutamise tingimusi.** Märkige, kus, millal ja kuidas saab ligipääsetavuse lahendusi ja tugiteenuseid kasutada.
- **Täpsustage lahenduste ulatust.** Eristage selgelt, kas ligipääsetavus on tagatud kogu kunstiteose või ürituse vältel, ainult teose teatud osades või üksnes sissejuhatava materjali puhul.
- **Kirjeldage sensoorseid tingimusi.** Andke täpset teavet intensiivse valguse, valju heli, puudutuse, lõhnade, liikumise, rahvarohkuse ja muude tingimuste kohta, mis võivad külastuskogemust mõjutada.
- **Vältige väidet „täielikult ligipääsetav“.** Ükski üldine hinnang ei taga, et keskkond või tegevus vastab kõigi inimeste vajadustele. Kirjeldage tegelikke võimalusi ja piiranguid.
- **Võimaldage täiendavat teavet küsida.** Avaldage kontaktandmed, mille kaudu saab ligipääsetavuse kohta küsimusi esitada ja individuaalseid vajadusi arutada. Oluline põhiteave peab siiski olema avalikult kättesaadav ega tohi sõltuda inimese valmisolekust oma puuet või terviseseisundit avaldada.
- **Tagage teabe ligipääsetavus.** Esitage teave vastavalt sihtrühmade vajadustele erinevates ligipääsetavates vormingutes, näiteks eesti viipekeelse videona, heliversioonina ning lihtsas või kerges keeles.

Tulemus

Valmib lühike ja arusaadav publikule suunatud ligipääsetavuse kirjeldus, mille on üle vaadanud kunstilise, ligipääsetavuse, tehnilise teostuse ja kommunikatsiooni eest vastutavad meeskonnaliikmed.

Juhis arutelu läbiviijale: kontrollige kogu avaldatava teabe vastavust tegelikele külastustingimustele ja külastusteekonnale. Ärge lubage lahendusi ega tugiteenuseid, mille kättesaadavust ja toimivust ei ole võimalik usaldusväärselt tagada.

Töövahend 7 | Ühine kogemuste analüüs ja õppetundide kokkuvõte

Eesmärk: koondada publiku kogemused, osalejate tagasiside ja projektimeeskonna tähelepanekud, et täiustada käimasolevat projekti ning kasutada saadud teadmisi edaspidises töös.

Millal kasutada: pärast prototüübi katsetamist, töötuba, projekti etappi, etendust, näitust või muud üritust. Kogemuste analüüs tuleks korraldada piisavalt vara, et tulemusi oleks võimalik kasutada järgmiste tegevuste ja otsuste kujundamisel.

Kes peaksid osalema: publik, kunstnikud, ligipääsetavuse lahenduste kasutajad, puudega koostööpartnerid, ligipääsetavuse spetsialistid, koolitajad, külastajaid teenindav personal, tehnikud ja projektipartnerid. Kõik osalejad ei pea andma tagasisidet samal ajal ega samas vormingus.

1. samm | Koguge publiku ja osalejate kogemusi

Pakkuge erinevaid tagasiside andmise võimalusi, arvestades inimeste ligipääsetavuse vajaduste, suhtlemise eelistuste ja enesekindlusega.

Tagasisidet võib koguda näiteks järgmiste meetoditega:

- Lühikesed ja ligipääsetavad küsimustikud.
- Vabas vormis või juhendatud vestlused.
- Heli- ja videosalvestistena esitatud vastused.
- Joonistused, kollaažid ja kommentaarikaardid.
- Ühised tagasiside seinad, kuhu külastajad saavad lisada oma mõtteid.
- Külastajate tegevuse, liikumise ja kunstiteosega suhtlemise vaatlus.
- Viipekeeletõlkide, kirjeldustõlke spetsialistide, ligipääsetavuse eest vastutavate töötajate ja külastajaid teenindava personali tähelepanekud.

Võimaldage tagasisidet anda nii ürituse ajal kui ka pärast seda, anonüümselt või nimeliselt, vastavalt osaleja eelistusele. Enne isikut tuvastada võimaldavate kommentaaride, piltide või isiklike lugude avaldamist ja jagamist tuleb küsida asjaomase inimese nõusolekut.

Küsimused publikule ja osalejatele

1. Mis aitas sul kunstiteost kogeda või tegevustes osaleda?
2. Kas miski oli keeruline, ebaselge, väsitav või ebamugav?
3. Milliseid ligipääsetavuse lahendusi kasutasid?
4. Kas mõni ligipääsetavuse lahendus mõjutas seda, kuidas kunstiteost kogesid?
5. Millised lahendused või tegevused võiksid säilida, mida tuleks muuta ja mida võiks edasi uurida?
6. Kas vajasid midagi, mis ei olnud kättesaadav?

Kasutage küsimuste sõnastamisel selget ja arusaadavat keelt ning keskenduge üksnes kunstiteose või ürituse kogemisega seotud asjaoludele.

2. samm | Analüüsige kogemusi loov- ja teostusmeeskonnaga

Enne publiku tagasiside ühist tõlgendamist korraldage projektimeeskonnaga eraldi arutelu, et analüüsida oma kogemusi ja tööprotsessi.

Arutelu suunavad küsimused

- Mis toimis kavandatud viisil?

- Mis muutus teose teostamise või ürituse läbiviimise käigus?
- Millised ligipääsetavuse lahendused täitsid oma põhieesmärki?
- Milliseid takistusi, vastuolusid või ootamatuid kasutusviise märkasime?
- Kuidas mõjutas ligipääsetavus kunstilisi otsuseid ja publiku osalemist?
- Millised praktilised piirangud mõjutasid lõpptulemust?
- Kelle kogemused, teadmised või vaatenurgad võivad kogutud tagasisides puududa?

Kaasake arutellu kunstnikud, ligipääsetavuse spetsialistid, koolitajad, tehnikud ja publikuga vahetult suhtlevad töötajad. Erinevates rollides tegutsenud inimesed võivad olla märganud kunstiteose või ürituse kogemise eri aspekte.

3. samm | Koondage ja võrrelge kogutud teavet

Võrrelge publiku kogemusi, vaatluste tulemusi, ligipääsetavuse teenuste osutajate tähelepanekuid ja projektimeeskonna ühise analüüsi tulemusi.

Pöörake tähelepanu järgmistele asjaoludele:

- Korduvad tähelepanekud ja kogemused.
- Erinevad või vastandlikud kogemused.
- Ligipääsetavuse lahenduste ootamatud kasutusviisid.
- Erinevused kunstilise eesmärgi ja publiku tegeliku kogemuse vahel.
- Takistused, mis mõjutavad ka üksikuid inimesi või väiksemaid osalete gruppe.
- Küsimused ja lahendused, mis vajavad täiendavat uurimist või katsetamist.

Ärge taandage erinevaid kogemusi üksnes keskmisteks hinnanguteks ega püüdke iga hinna eest saavutada üksmeelt. Ka ühe inimese kogemus võib tuua esile tõsise ligipääsetavuse takistuse, isegi kui enamik tagasisidest on positiivne.

Dokumenteerige, kes hindamises osalesid, milliseid tagasiside andmise võimalusi pakuti ning milliste inimeste kogemused võivad olla esindamata.

Kui vastajate arv on väike või osalejad on end ise valimisse registreerinud, kirjeldage neid piiranguid selgelt. Ärge üldistage tulemusi kõigile külastajatele või sihtrühmadele, kui kogutud andmed seda ei võimalda.

4. samm | Kasutage saadud teadmisi otsuste tegemisel

Koondage hindamise tulemused nelja tegevussuuna alla.

Säilitada	Muuta	Järgmisena katsetada	Selgelt ja ausalt teavitada
Millised lahendused ja tööpraktikad toimisid ning mida tuleks edaspidi kasutada?	Mida tuleb muuta, täiustada või millest loobuda?	Millised küsimused vajavad täiendavat katsetamist, arutelu või uue lahenduse väljatöötamist?	Millistest saavutustest, piirangutest ja lahendamata probleemidest tuleb publikut ja koostööpartnereid teavitada?

Iga kokkulepitud tegevuse puhul määratlege:

- Kes vastutab tegevuse elluviimise eest?
- Mida täpselt tuleb teha?
- Millal hinnatakse tegevuse tulemusi?
- Kes peavad osalema järgmiste otsuste tegemisel?

5. samm | Andke osalejatele tagasisidet ja jätkake koostööd

Jagage võimalusel publiku ja teiste osalejatega lühikest, selget ja ligipääsetavat kokkuvõtet hindamise tulemustest.

Selgitage kokkuvõttes:

- Mida projekti käigus õpiti?
- Milliseid muudatusi kavandatakse?
- Milliseid lahendusi või tegevusi järgmisena katsetatakse?
- Mida ei ole praegu võimalik muuta ja miks?

Tagasiside kogumine muutub sisuliseks siis, kui inimesed saavad teada, kuidas nende kogemused ja ettepanekud on otsuseid mõjutanud.

Lühike ja praktiliselt kasutatav õppetundide kokkuvõte, mille põhjal tehakse tegelikke muudatusi, on väärtuslikum kui mahukas aruanne, mille tulemusi edaspidises töös ei kasutata.

Tulemus

Valmib osapooltega jagatud õppetundide kokkuvõte, mis ühendab publiku kogemused, osalejate teadmised ja projektimeeskonna ühise analüüsi.

Tulemused esitatakse neljas kategoorias:

Säilitada / Muuta / Järgmisena katsetada / Selgelt ja ausalt teavitada

Dokument peab sisaldama kokkulepitud tegevusi, vastutajaid ja tulemuste ülevaatamise tähtaegu.

Juhis arutelu läbiviijale: tagasiside andmine peab olema turvaline, vabatahtlik ja ligipääsetav. Osalejatel peab olema võimalus kunstiteost, korraldust või koostööprotsessi kriitiliselt hinnata, kartmata, et see seab ohtu edasised koostöö- või osalemisvõimalused.

Dokumenteerige ka eriarvamused ning vähem esindatud osalejarühmade kogemused. Ärge jätke muljet üksmeelest olukorras, kus osalejate seisukohad on erinevad.

Kiire projekti kontroll

Enne teose loominguliselt ligipääsetavaks nimetamist veenduge, et:

- Puuetega ja kurdid inimesed on teost mõjutanud, mitte ainult seda arvustanud.
- Osalejad teavad oma rolli, volitusi ja viise lahkarvamuste lahendamiseks.
- Elatud, kunstilise ja erialase asjatundlikkuse eest on tasustatud ja seda on tunnustatud.
- Juurdepääsuprioriteedid on seotud kunstilise kavatsuse ja sihtrühmaga.
- Igal ligipääsuelemendil on määratletud funktsioon, kunstiline roll ja kvaliteedikriteeriumid.
- Loominguline integratsioon ei ole täpsust, selgust, ohutust ega kasutatavust kahjustanud.
- Prototüüpe on testitud sihtkasutajatega realistlikes tingimustes.
- Tulemused on toonud kaasa dokumenteeritud muudatused ja vajadusel uuesti testimise.
- Kogu publiku ja osalejate teekond on kontrollitud.
- Inimestel on sisukas valik tempo, positsiooni, intensiivsuse, formaadi ja toetuse osas.
- On registreeritud juurdepääsuga seotud pingeid ja lahendamata takistusi.
- Avalik teave kirjeldab, mis on saadaval, kuidas see toimib ja kus see on puudulik.
- Olulise personali, seadmete või tehnoloogia jaoks on olemas varuvõimalus.
- Tagasiside meetodid on kättesaadavad ja hindamistõendite piirid on välja toodud.
- Meeskond on nimetanud, mida nad järgmisena alles hoiavad, muudavad ja testivad.

Kontrollnimekiri on uurimisülesanne, mitte tulemus, mille alusel saab sooritada või mitte. Eesmärk on toetada paremate otsuste langetamist ja edasist õppimist.

Viited Ja Edasised Harjutused

Raamatud ja artiklid

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

Õiguste dokumendid ja esmased allikad

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

United Nations (1948) *Universal Declaration of Human Rights*. Article 27.

United Nations (2006) *Convention on the Rights of Persons with Disabilities*. Article 30.

Veebiressursid ja edasine harjutamine

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*

Veebisisu ligipääsetavuse juhised (WCAG) 2.2