

*Kulturlivet har
funktionshinder,
inte människorna!*

BARA GÖR!

SÅ SKAPAR DU ETT TILLGÄNGLIGARE MUSEUM

*Tips
Tankar
Tester*



Scanna QR-koden för att hitta Bara gör! som pdf och presenterad på teckenspråk.



Scan the QR code to read Bara gör! in English.



Scanna QR-koden för att se filmen om Funktek, Hela världen borde funktekas.

BARA GÖR! Så skapar du ett tillgängligare museum

© Göteborgs stadsmuseum och Utopia 2017

Norra Hamngatan 12, SE-411 14 Göteborg

www.goteborgsstadsmuseum.se, www.utopias.se

REDAKTÖR & TEXTBEARBETNING Bella Stenberg

TEXT Daniel Gillberg, Hanna af Ekström, Jenny Hyltén-Cavallius, Lilian Paunovic Olsson

FOTO Cooper & Gorfer, Daniel Gillberg, Fredrik Eriksson, Hanna af Ekström, Lilian Paunovic Olsson, Maja Björk Lindahl

CITAT Referenspersoner och personal på Göteborgs stadsmuseum

GRAFISK FORM Formkontakt, Marie Tidquist Lundin

TRYCK Exakta Print AB, Borås 2017

ISBN 978-91-983816-0-3

FunkTek

FÖR ALLA
SOM VILL GÅ
PÅ MUSEUM


Projektet Funktek finansierades av Arvsfonden och pågick mellan februari 2014 och februari 2017. Vi har utvärderat och testat Göteborgs stadsmuseums utställningar och arrangemang. Syftet har varit att undersöka vad som är otillgängligt på museet för att se hur de olika delarna kan bli mer tillgängliga och för fler. Projektet har försökt hitta lösningar inom teknik, pedagogik och förändrade arbetssätt.

Under projektets tre år har Funktek följt skapandeprocessen av flera utställningar från start till mål. Vi har värvat runt 100 referenspersoner med olika funktionsvariationer och genomfört över 80 workshops.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1	TILLGÄNGLIGHET FÖR ALLA	7
	Vad är Funktek?	8
	Testmetoden	10
	Ordet funktionsvariation	12
2	TILLGÄNGLIGA WORKSHOPS	13
	Vem ska testa och varför?	14
	Förslag på upplägg	15
	Så här gör du en tillgänglig(are) workshop	16
	Glöm inte det praktiska	20
	Hållbara kontakter	22
	Tips!	25
3	TILLGÄNGLIGA UTSTÄLLNINGAR	27
	Trånga rum	28
	Så planerar och genomför du en tillgänglig(are) utställning	30
	Funktteks resultat och tips	32
4	TILLGÄNGLIGA VISNINGAR	41
	Kullersten och ryggar	42
	Inte bara en lösning	44
	Funktteks resultat och tips	46
	Syntolkning	50
5	TILLGÄNGLIGA FÖRELÄSNINGAR	53
	Otillgängliga biljetter	54
	Funktteks resultat och tips	55

6	FÖRÄNDRA FRÅN GRUNDEN	61
	Var börjar vi?	62
	Förändring tar tid	62
	Fundera över vilket synsätt ni har	64
	Ta in kompetens utifrån	64
	Plats för diskussion	64
	Tillgänglig arbetsmiljö	64
	Gör tillgänglighet till allas ansvar	65
	Tydliga riktlinjer	65
	Kultur är inte gratis	66
7	ORDLISTA	68
8	TACK	72
	Medverkande	72
	Samarbetsparter	74
9	LÄNKAR	76
	Förbund, föreningar och organisationer	76
	Checklistor, regler och bra att ha	77
10	FRÅGOR OCH TESTER	80
	Funktteks frågelista	80
	Funktteks förslag på tester	82



*”Det enklaste –
och svåraste – är att
rutinmässigt ställa
frågan: Funkar det
här för alla nu?”*

KAPITEL 1:

Tillgänglighet för alla

Kultur ska vara till för alla. Därför ska den vara tillgänglig för alla. Det är en demokratisk rättighet. Enligt FN-konventionen har alla människor rätt att ta del av kulturen. Men så ser det inte ut i praktiken.

Många miljöer och kulturarrangemang är fortfarande otillgängliga. Just därför är det viktigt att arbetet med tillgänglighet prioriteras – och alla måste jobba med det.

Tillgänglighet handlar om flera olika saker. Om den fysiska miljön: Vem är den anpassad för? Om bemötande och attityder: Får alla samma bemötande oberoende av exempelvis funktionsvariation? Det handlar också om innehåll: Vilkas historier berättar vi? Vilka berättelser får vi aldrig ta del av?

Funktteks utgångspunkt har varit att det är museet som har funktionshinder, inte besökarna. Detta är det första steget som ett museum, en konsthall eller vilken verksamhet som helst behöver ta i arbetet för att bli mer tillgängligt. För det är ju verksamheten och miljön som ska förändras och anpassas, inte människorna.

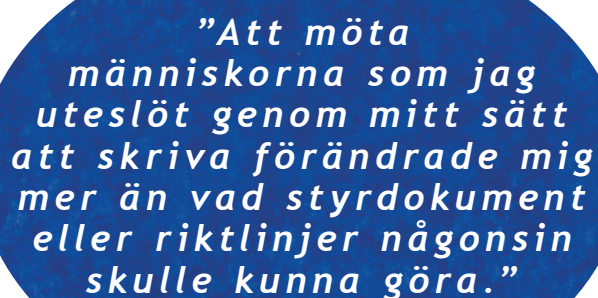
VAD ÄR FUNKTEK?

Hur kan Göteborgs stadsmuseum bli mer tillgängligt? För tre år sedan trodde vi att vi visste var vi skulle söka svaret på den frågan. Vi tänkte att det vi saknade var ny teknik. Med hjälp av pengar från Arvsfonden startades ett samarbetsprojekt, som fick namnet Funktek. ”Funk” står för funktion. ”Tek” står för teknik.

Vi började med att testa museet tillsammans med besökare som funkade på olika sätt. Målet var att hitta tekniken som vi saknade. Efter vårt första år hade vi inte lärt oss så värst mycket om just teknik. Istället lärde vi oss att vad vi saknade var något helt annat. Vi lärde oss att vi hade ställt helt fel fråga. För att komma vidare i arbetet

med tillgänglighet behövde vi gå tillbaka till grundfrågan:
Hur skapas ett museum för alla?

Därför skiftade projektet fokus från teknik till människan. Det är med hjälp av människor som tillgängligheten på museerna och till kulturen kan öka. Våra tester visar att det faktiskt inte räcker att endast använda sig av de riktlinjer för tillgänglighet som finns. Ett mått eller en rekommendation som fungerar i ett sammanhang kan vara helt fel i ett annat.



*”Att möta
människorna som jag
uteslöt genom mitt sätt
att skriva förändrade mig
mer än vad styrdokument
eller riktlinjer någonsin
skulle kunna göra.”*

Det har varit en resa där vi har lärt oss vikten av att aktivt syna och omformulera vad som görs och hur det görs. Att ha människan i centrum gynnar alla former av mångfaldsarbete och har varit avgörande för att sätta igång en förändringsprocess. Riktlinjer och styrdokument är viktiga och bör ligga som en grund för arbetet. Men än viktigare är att relationer skapas mellan människor. Det är då som ny kunskap skapas och hinder kan upptäckas och rivas. Vi är inte framme ännu, men vi har kommit en bit på vägen.

TESTMETODEN

Vissa saker går inte att läsa sig till, utan måste upplevas. Under projektets tre år har Funktek följt skapandeprocessen av flera utställningar från start till mål, deltagit i stadsvandringar och programverksamhet och genomfört över 80 workshops på olika teman.

Metoden, alltså att testa och utvärdera tillsammans med besökare, växte under projektet från metod till själva lösningen. Det är genom att träffa besökare som museerna kan bli tillgängligare och för alla. När människor som funk- ar på olika sätt träffar varandra uppstår en mer konkret förståelse om varför tillgänglighet är viktigt.

Personer med egen erfarenhet om otillgängliga miljöer är oftast den säkraste källan till kunskap. Därför anställde Funktek personer med olika normbrytande funktionsvariationer för att utvärdera tillgängligheten på Göteborgs stadsmuseum och i staden. Det har kallats för att jobba som funktekpilot.

För Funktek har funktekpiloterna varit testpiloter av ny teknik och nya metoder. De har utvärderat befintliga verksamheter som utställningar och visningar, stadsvandringar och miljöer. De har också varit med och tagit fram nya lösningar och kommit med idéer som flera gånger blivit de slutgiltiga valen för museet. De har bloggat, föreläst, lett workshops och satt ihop utbildningar för personalen.

På många sätt har funktekпилoterna varit projektets expertgrupp. Därför låter ordet ”referensgrupp” missvisande. Funktekipiloterna har ju varit så mycket mer än bara en referens. Men i handboken har vi valt att använda det mer vanliga ordet referenspersoner när vi pratar om att testa.



***Bildtext:** Det är vi som har skrivit boken! Från vänster till höger sitter workshopledarna Jenny och Lilian samt projektledaren Daniel.*

***Syntolkning:** Jenny, Lilian och Daniel sitter vid ett blankt bord i rödbrunt trä. Jenny och Lilian ler stort. Daniel ser lite allvarigare ut och har knäppt sina händer. Bakom dem skymtar mörka träpaneler.*

LÄS MER om syntolkning på sidorna 50 och 59. Den som tar del av handboken som uppläst pdf får alla bilder syntolkade, medan pappersversionen har vanliga bildtexter.

Ordet funktionsvariation

I Funktek använder vi ordet funktionsvariation för att beskriva till exempel den fysiska eller kognitiva variation som finns hos människor, utan att värdera denna variation i nedsatt eller fullkomlig, frisk eller sjuk. Skillnaden är snarare att vi passar mer eller mindre bra in i en norm.

En del av oss har funktionsvariationer som betraktas som helt "normala", som närsynthet. Andra av oss har funktionsvariationer som bryter mot de funktionsnormer som finns i samhället, vi har "*normbrytande funktionsvariationer*". I Funktek använder vi orden normbrytande funktionsvariation just när vi talar om att människor behandlas olika utifrån sin funktionsvariation.

Orden normbrytande funktionsvariation är inte de mest tillgängliga orden som finns, än, men vi tror att det spelar roll vad vi kallar varandra och vilka ord vi använder. Ofta leder det till bra samtal, samtal som förs och alltid ska föras. Därför kommer kanske andra och ännu bättre ord att dyka upp framöver. Det ser vi fram emot.

”Många av mina insikter om bemötande av alla människor står i direkt förbindelse till arbetet med referenspersoner. Vi hade aldrig kommit så långt i vår utveckling kring tillgänglighet utan dem.”

KAPITEL 2:

Tillgängliga workshops

I det här kapitlet berättar vi om våra erfarenheter, tipsar om hur du kan göra bra workshops i praktiken och hur du kan göra för att rekrytera referenspersoner och skapa goda samarbeten.

Vi blev snabbt medvetna om att vårt arbete inte bara handlar om att ta reda på hur en skapar tillgängliga museiupplevelser, vi behövde också göra våra egna workshops tillgängliga så att fler skulle ha möjlighet att delta och dela med sig av sina erfarenheter.

VEM SKA TESTA OCH VARFÖR?

Vem som ska testa beror såklart på vad som ska testas. När museer använder referenspersoner handlar det ofta om innehåll och målgrupper. I Funktek har vi testat tillgänglighet och därför har vi sökt personer med egen erfarenhet av att bli exkluderade på grund av otillgänglighet.

Även om du kan förebygga många hinder och problem genom att följa tillgänglighetsriktlinjer har varje ny plats eller sammanhang sina utmaningar. Det går inte att gardera sig mot allt, men tester kan fånga upp det där som är svårt att tänka ut i förväg.

En annan fördel är att själva metoden med tester i sig är demokratiserande. Fler människor får chansen att säga vad de tycker och påverka resultatet. Testerna blir också motiverande för dem som producerar utställningen eller arrangemanget, eftersom de får vara med och uppleva hur andra kan eller inte kan ta till sig det de skapar.



Fika i Stadsmuseets bibliotek efter en Funktekworkshop.

Förslag på upplägg

Bestäm en mötesplats som alla enkelt kan hitta.

Ta er tillsammans till rummet för workshopen.

Hälsa alla välkomna och berätta vilka ni är. Kör en namnrunda. Berätta om syftet med workshopen och gå igenom dagens upplägg. *10 till 15 minuter.*

Utför själva testet. Använd förberedda frågor för deltagarna att testa utifrån. Under tiden kan du eller ni som håller i workshopen observera, ställa frågor och föra anteckningar. *Cirka 60 minuter.*


Ta en fikapaus. *Cirka 30 min.*

Sätt er i mindre grupper och samtala. Mellan fyra och sju personer i en grupp brukar vara lagom. Här har du möjlighet att ställa uppföljningsfrågor. *Cirka 60 minuter.*

Avsluta gemensamt. Summera vad ni har kommit fram till och informera om vad som händer närmast. Blir det fler tester? Vad kommer att hända med resultatet av workshopen? *10 till 15 minuter.*

SÅ HÄR GÖR DU EN TILLGÅNGLIG(ARE) WORKSHOP

I Funktek har vi haft synsättet att den bästa metoden är den som vi tar fram tillsammans. Därför har vi inte jobbat med en specifik metod. Genom feedback från alla som deltagit i en workshop har vi utvecklat vårt tillvägagångssätt från en gång till nästa.



*Var flexibel i
hur du arbetar.
Måste en viss sak
alltid göras på
ett visst sätt?*

Det viktigaste är att vara flexibel och skapa möjligheter för att många olika saker ska kunna hända. Bästa sättet att göra det är att förbereda sig noggrant och förbereda för många olika scenarion. Beroende på vad som ska testas och var i arbetsprocessen testet görs kan det också se väldigt olika ut. Oberoende av vad som ska testas finns det ändå mycket kring upplägg och utformning som är samma.

Våra workshops har följt en återkommande grundstruktur. Vi försöker alltid ha minst två ledare, eller en ansvarig samt en eller flera medhjälpare. Innan workshopen förbe-

reder vi några övningar eller testmoment. Efteråt har vi frågor eller diskussionsunderlag (se sist i handboken) som vi använder för att utvärdera i mindre grupper.

TYDLIGT OCH AVGRÄNSAT UPPDRAG

Det kan vara frestande att testa mycket och få med många aspekter när en ändå håller på, men Funkteks erfarenheter är att tydliga, avgränsade test som är noga avvägda i tid fungerar bäst. Gör hellre fler tester istället.

SKAPA EN TRYGG STÄMNING

Människor i grupp är olika vana och bekväma med att uttrycka vad de känner och tänker. Om du skapar mindre diskussionsgrupper kommer fler att känna sig bekväma med att prata. Försök att som workshopledare hjälpa till att fördela ordet utan att avbryta i onödan.

Planera in raster varje timme och ha inte för långa dagar överlag. En workshop med Funktek brukar ta mellan två och fyra timmar.

TESTA MED BLANDADE GRUPPER

Vid testerna har vi försökt ha blandade grupper med så många olika funktionsvariationer som möjligt representerade. Ju fler perspektiv och infallsvinklar gällande tillgänglighet vi får i workshopen, desto fler saker kan vi upptäcka och åtgärda. Att testa tillsammans innebär också att vi lär oss av varandra.



”Jag trodde att jag visste mycket om tillgänglighet men det har varit en massa saker som jag fått upp ögonen för som jag inte alls har tänkt på.”

FÅ MED FLER SINNEN

Försök tänka in flera sinnen när du planerar en workshop. Utvärdera utifrån syn, hörsel, rörelse och perception. Alla sinnen ska med! Kombinationen att både få testa något och röra på sig, att få fundera själv och att diskutera tillsammans skapar en dynamisk workshop.

TESTA PROTOTYPER

I Funktek tror vi på att testa så praktiskt som möjligt. Därför har vi många gånger byggt upp de utställningsmiljöer vi vill testa när de fortfarande är på idé- eller skisstadiet. Vi har byggt prototyper av montrar och inredning i papp och masonit och byggt upp rum med hjälp av vikväggar och draperier. När vi har testat utställningstexter har vi skrivit ut dem på papper och tejpat upp på väggar och bord.

Allt detta har vi gjort för att simulera hur en utställning kan upplevas när den väl står färdig. Våra erfarenheter av att testa på det här sättet är att de flesta då får lättare att föreställa sig hur det kommer att bli. Det ger också möjlighet att hitta de där knepigheterna eller möjliga felen som en sällan tänker på när en planerar.

UNDERSKATTA INTE FIKAPAUSEN

Att ha en paus och prata om annat är relationsskapande. Det gör det lättare för alla att göra ett bra jobb, oavsett om det är att leda en workshop, utvärdera tillgängligheten eller något helt annat. Många av de bästa idéerna som kommit fram under Funkteks tid har dykt upp under en fikapaus.

SAMARBETA OCH KOMMUNICERA

Glöm inte bort dina kollegor. Samarbeta redan från start med samtliga som arbetar med utställningar, visningar och annat som du testat i din verksamhet. Planera upplägget för workshopen tillsammans. Låt så många som möjligt av personalen vara med under workshopen eller träffa referenspersonerna efteråt. Då kan frågor besvaras direkt från båda håll. Låt alla ta del av resultaten från utvärderingarna. Då får alla chansen att se var förändring behöver göras, och det blir tydligare varför tillgänglighetsarbetet är viktigt.

GLÖM INTE DET PRAKTISKA



Det finns väldigt mycket som kan göras för att det ska bli bättre för fler. Vissa saker kan verka små men spelar stor roll för mångas möjlighet att delta.

- Välj en tillgänglig lokal. Alla ska kunna komma in och kunna gå på toaletten.
- Kolla om det behövs ljudförstärkningsutrustning i lokalen, eller om du behöver beställa in en teckenspråkstolk.
- Tänk på vilka tider du väljer. Lägg workshopen så att lokalen har öppet cirka 30 minuter både före och efter så att ingen måste vänta utomhus en längre stund på färdtjänst.
- Använd olika sätt att kommunicera när du bjuder in. Vissa föredrar mail, andra sms och några blir hellre uppringda. Fråga redan från början hur referenspersonerna helst vill bli kontaktade.
- Skicka ut ett schema för dagen som du också går igenom på plats. Då kan den som vill förbereda sig.
- Använd namnlappar. Det är bra i sammanhang där det kommer in personer som är nya för varandra men hjälper också oss som har svårt för att komma ihåg namn.



*Skriv ut
och pricka
av!*

- Ha en namnrunda när workshopen börjar. Det är inte bara trevligt utan gör att personer med synnedsättningar får en uppfattning om hur många som deltar.
- Skapa flera sätt att ta till sig informationen. Det är bra om det går att både läsa och lyssna på samma text, och lämna kommentarer både muntligt och skriftligt.
- Placera inte smågrupper för nära varandra. Det kan bli svårt att koncentrera sig på det egna samtalet när andra intryck stör.
- Håll en frågerunda i gruppen så att alla deltagare får chans att prata.
- Tänk på att alla inte kan äta allt. Erbjud olika fika som funkar för allergiker och olika kostval, eller kolla upp innan vad alla kan äta.

 **LÄS MER** Sist i handboken finns förslag på tester och frågor  att använda i workshops. På sidan 76 finns en kontaktlista.

HÅLLBARA KONTAKTER

En svårighet som många upplevt med referensgrupper är att få personerna att återkomma. Eftersom Funktek var ett treårigt projekt jobbade vi medvetet med att lära känna varandra, skapa bra stämning och kontakter som skulle hålla över hela projektiden.

Redan när vi rekryterade referenspersoner märkte vi hur viktig den personliga kontakten var. Flest intresseanmälningar fick vi när vi själva lämnade museet och besökte dem vi ville nå. Det gav oss möjlighet att berätta mer ingående om vilka vi var och vad vi ville göra. Ett mail drunknar lätt i en full inkorg, men ett personligt besök kommer många lättare ihåg, och du kan svara på frågor direkt. Dessutom är det roligt. En win-win för alla, helt enkelt.

Både när du rekryterar och i arbetet med referensgrupper kommer du förhoppningsvis att träffa många människor med olika funktionsvariationer, behov och erfarenheter. Precis som i alla andra sammanhang är det viktigt att bemöta alla lika, och inte anta saker om en annan människa baserat på hur den ser ut eller pratar. Var ödmjuk, och anta att personen själv berättar vad den behöver, om den behöver något. Bemöt alla som individer. Det kan låta självklart, men är tyvärr inte alltid det i praktiken.

Att bemöta alla lika är inte alltid så enkelt, och det tar tid att ändra invanda mönster. Om du råkar säga något

”När vi skulle betala våra biljetter tittade kassören snabbt på mig, vände sig till min partner som inte har ett normbrytande utseende, och frågade: 'Ska hon ha ledsagare med sig?'”

”Att få lön känns som en bekräftelse på att man är värd någonting.”

fel – få inte panik! Be om ursäkt och reflektera över hur du kan göra istället. Se det som ett sätt att få övning i bemötande.

För Funktek har det också varit självklart att alla som arbetar får en skälig lön. Lönen har varit en förutsättning för att kunna jobba så mycket som många av referenspersonerna har gjort.



Glöm inte fikat!

Tips!

Fundera över vilka erfarenheter du önskar att referenspersonerna ska ha för de tester som du vill göra.

Tänk igenom varför du söker referenspersoner. För ett enstaka tillfälle eller för ett längre samarbete?

Berätta tydligt vad ni vill göra, hur länge och varför.


Använd din arbetsplats vanliga kommunikationskanaler – men glöm inte att rekrytera bredare än så.

Hör av er till intresseorganisationer och föreningar som jobbar för att samhället och kulturen ska bli mer tillgängligt. Kontakta dagliga verksamheter.

Åk ut på personliga besök för att värva. Det är både roligt och mer effektivt.

Bemöt alla människor lika – anta inte något om en annan person baserat på hur den ser ut eller pratar.

Är det ett jobb du vill att referenspersonerna ska göra? I så fall bör du betala för det!



*Testa, ändra
och testa
igen!*

KAPITEL 3:

Tillgängliga utställningar

I det här kapitlet berättar vi om vårt arbete med att förbättra tillgängligheten i utställningar och hur du tidigt i arbetsprocessen kan tänka in tillgänglighet så att resultatet blir bra för så många som möjligt. Vi ger konkreta förslag på hur du kan skapa bättre tillgänglighet, men framför allt vill vi inspirera till att arbeta tillsammans med referenspersoner för att hitta de lösningar som passar bäst för din verksamhet.

Funktek har testat i flera steg, samtidigt som utställningarna har arbetats fram. Löpande test med användarna gör att du får veta direkt om du är på rätt väg.

Under hela projektet har vi testat av mot de riktlinjer och rekommendationer för tillgänglighet som redan finns från myndigheter. Många av rekommendationerna är jättebra, men samtidigt är de generella. Eftersom ingen hänsyn tas till rådande sammanhang kan det skilja sig ordentligt hur de fungerar i en specifik situation, rum eller verksamhet.

I Funktek har vi massor av exempel på saker som vi trodde att vi visste eller trodde att vi kunde förutse. När vi sedan testade det i en workshop upptäckte vi att det inte alls fungerade som vi trott. Så mycket påverkas faktiskt upplevelsen av sammanhanget!

TRÅNGA RUM

I en av våra första workshops tittade vi på planritningen för Urbanum, en utställning om stadsutveckling. Med hjälp av vikkväggar och bord byggde vi upp några av rummen och korridorerna som verkade trånga. Vi ville helt enkelt testa hur ritningens mått fungerade i verkligheten.

Enligt nationella riktlinjer är det minsta måttet för en passage 150 cm. Formgivarna ville minska det måttet. Våra tester visade snabbt att 150 cm snarare var för smalt att vistas i för fler än en person. Vi var tio personer i gången,

och det var trångt. I planritningen skulle det här utrymmet och andra mindre rum i utställningen kunna rymma en hel skolklass på guidad visning. Att det skulle finnas plats för en grupp och inte bara en person hade varken arkitekterna eller myndigheten räknat in.

Det här testet bekräftade för oss hur viktigt det är att testa, även sådana saker som en redan tror sig veta. Tack vare testet av de trånga rummen fick formgivarna gå tillbaka och rita om nästan hela planskissen. Istället för flera mindre rum i utställningen breddades alla utrymmen och blev så stora som de kunde bli.



Test av mått och utrymmen inför utställningen Göteborgs födelse.

SÅ PLANERAR OCH GENOMFÖR DU EN TILLGÄNGLIG(ARE) UTSTÄLLNING

Det är viktigt att testa en utställnings alla delar under utvecklingsfasen, men glöm inte att redan innan arbetet påbörjas ge dig själv förutsättningar för att göra allt så tillgänglig som möjligt. Se heller inte arbetet som avslutat efter öppning.

LÄS MER I kapitel 2 får du tips om hur du genomför tillgängliga workshops och värvar referenspersoner.



*Tänk på
riktlinjer,
budget och
tid!*

INNAN ARBETET PÅBÖRJAS

Tillgänglighet är hela organisationens ansvar, men det är ändå bra att börja med att ta fram gemensamma riktlinjer för hur ni tänker kring just er utställning och dess tillgänglighet. Det underlättar beslut och skapar samsyn och större trygghet. Med tydliga och konkreta mål har alla i projektet eller arbetsgruppen lättare att ta beslut och prioritera mellan formgivning, kostnad, innehåll och tillgänglighet.

För vissa är det en självklarhet, för andra inte, men glöm inte bort kostnaden för tillgänglighetsarbetet i budgeten. Avsätt pengar och fundera över vad som behövs redan innan

det praktiska arbetet påbörjas. Vid en upphandling, ha tillgänglighet som ett urvalskriterium och var tydlig med det.

Det tar tid att ändra arbetssätt och att jobba mer med dialog och flera personers åsikter. Skapa en luftig tidsplan som gör testverksamhet möjlig. Räkna med att testerna tar tid. Desto tidigare i arbetet de görs, desto enklare och billigare blir det att förbättra och ändra. Se över projektplanen. Finns det utrymme för att testa delar av utställningen under tiden, och framför allt, att ändra efter att du har gått igenom testresultaten?

UNDER PRODUKTIONSFASEN

Nu har du budget för tillgänglighetsarbete, riktlinjer att följa och inplanerad tid för jobbet. Då är det dags att börja testa! Funktek har bland annat testat utställningstexter, hur det går att röra sig i rummen, monterplacering och teknik.

LÄS MER Sist i handboken finns förslag på tester och frågor att använda i workshops.

EFTER ÖPPNING

När en utställning öppnats ses den ofta som färdig. Kanske görs utvärderingar, men de blir ofta lärdomar till nästa utställning eller projekt. Vi vill uppmuntra er att se utställningen som något pågående, som kan ändras och uppdateras efter besökarnas behov. Kort sagt: Spara lite energi och pengar för att kunna göra justeringar.

FUNKTEKS RESULTAT OCH TIPS

Alla workshops som Funktek har gjort har lärt oss mycket användbart om att skapa tillgängliga utställningar. Absolut viktigast är att tänka tillgänglighet från början!

I alla beslut, stora som små, är det grundläggande att tänka på och fråga sig hur idén fungerar utifrån olika människor med olika funktionsvariationer. En fras som vi märkt nästan alltid stämmer är ”nödvändigt för några, bra för alla”. Tänk helt enkelt in funktionsperspektivet och olika slags besökare i innehåll, utförande och kommunikation, på samma sätt som till exempel frågor om klass, etnicitet och genus.

Våra tips visar olika sidor av tillgänglighet som är viktiga att fundera över. Informationen är samlad i kategorier så att du på ett enkelt sätt kan hitta rätt tips när du jobbar med utställningens olika delar.



Workshop i utställningen Urbanum.

FYSISK FORMGIVNING

- Undvik trånga och slutna utrymmen. Designa hellre öppna och anpassningsbara rum. Tänk på att vid en visning rör sig besökarna på andra sätt i utställningen.
- Jobba med kontrasterande färger för att skapa bättre orientering för personer med synnedsättning. Ett kontraststråk (ett gångstråk i en annan färg) i golvet hjälper besökare att navigera och hitta i utställningen.



Textplattor med 45 graders lutning samt kontraststråk.

- Texter bör placeras på en ögonhöjd mellan 90 och 150 cm från golvet, beroende på om de är monterade på lutande skiva eller vägg.
- Sittmöbler, helst flyttbara, bör finnas utplacerade i utställningen. De bör ha ryggstöd och helst också armstöd.

- Bygg inte podier och nivåskillnader i onödan. Det skapar snubbelrisk och kräver ramper. Använd hellre färgkontraster om olika teman behöver markeras.
- Minsta avstånd för svängradie med rullstol är 150 cm. Detta får ses som ett minsta mått för alla utrymmen där personer ska stanna eller kunna röra sig runt varandra och i olika riktningar.
- Utställningstexter placerade på bord och montrar bör ha 45 graders lutning av ytorna för att öka läsbarheten.
- Montrar ska vara i en tillgänglig höjd så att personer med rullstol/permobil eller de som har behov av att sitta ner kan se föremålen. En monter som ska gå att titta ner i ska vara max 100 cm hög och under den behöver det finnas benutrymme, cirka 80 cm högt.



Test av monterhöjd med permobil samt textplattor med lutning.

LJUD OCH LJUS

- Ha en grundljusnivå som gör det möjligt för personer med synnedsättning att orientera sig i rummen.
- Jobba med ledljus på golv och ramper i mörka lokaler med ljuskänsliga föremål.
- Texter och föremål bör punktbelysas. Det underlättar om besökaren själv kan höja eller sänka ljusnivån på enskilda texter eller föremål.
- Ha inte för många olika ljudkällor som konkurrerar i en utställning. Använd hörlurar så att besökaren kan välja.
- Ljuddämpa alla utställningar så mycket som möjligt. Med många besökare blir det snabbt jobbigt att vistas i en miljö med dålig akustik.

MULTIMEDIA

- Teckenspråkstolka och syntolka allt i en utställning.
- Kolla att inläst text, teckenspråksfilm och syntolkning är tillgängliga att hitta och använda för besökare.
- Använd ett och samma system till samtliga tekniska lösningar, till exempel endast pekskärm eller endast tryckknappar.
- Ha med inläsning av text och textning av filmer i budgeten.

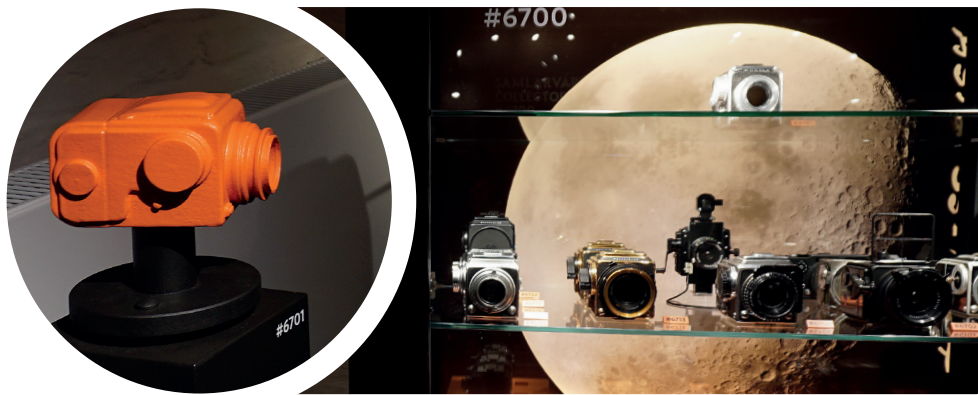
- Gör det möjligt för besökaren att själva starta och stänga av filmer och ljud. Om det inte är genomförbart, ha istället en tidsmarkör som talar om längden på klippet och hur lång tid som gått.
- Tryckt text, filmer och inspelat ljud bör vara tillgängliga även på andra sätt. Tryckt utställningstext eller text i filmer och trailers ska gå att lyssna på. Allt inspelat tal bör också finnas som text.



Personal från Stadsmuseet och Funktek lyssnar på en syntolkning.

FÖREMÅL

- Försök ha fler taktila inslag i utställningen. Saker som besökaren kan röra vid och använda stimulerar fler sinnen än synen, och skapar större delaktighet.
- Tillverka gärna kopior så att besökaren kan röra vid utvalda föremål.



3D-kopia av en Hasselbladskamera och originalet i monter.

TEXT

- Undvik onödigt komplicerade ord och begrepp.
- Förklara begrepp som behöver vara med.
- Undvik ett "lättläst" spår eller andra särlösningar – gör hellre all text lätt och smidig att läsa.
- Använd ett berättande språk.
- Ha gärna flera fördjupningsnivåer, då blir varje text inte så lång men det finns möjlighet att läsa mer för den som blir intresserad.

- En faktabaserad text bör inte vara längre än 100 ord.
- En berättande text bör inte vara längre än 150 ord.

GRAFISK FORM

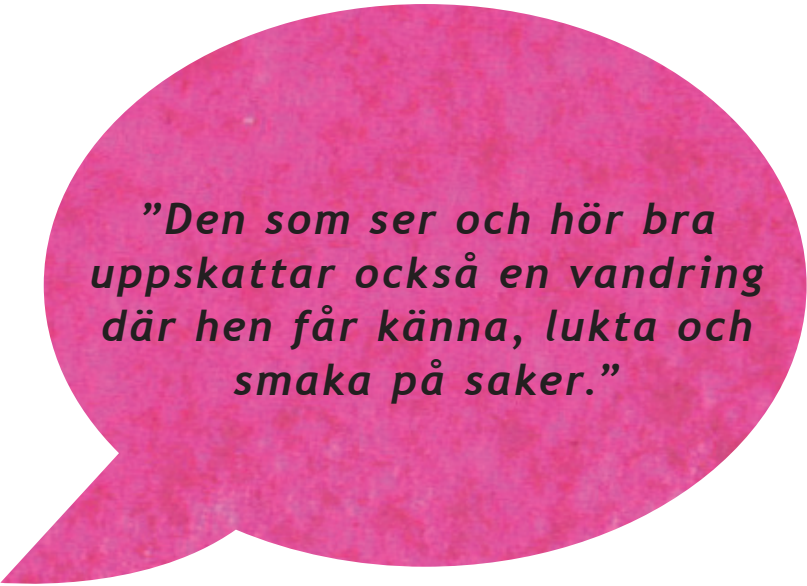
- Introducera gärna nya delar av utställningen med tydliga rubriker.
- Använd goda kontraster.
- 28 till 34 punkter är läsvänlig storlek för utställningstexter.
- Tänk på kontrasterna även när det gäller skyltar mot vägg eller annan bakgrund. De ska vara lätta att hitta.
- Undvik helt vit text mot gult, orange och rött samt vit text mot ljusa bakgrunder (som i exemplet nedan).
- Använd vänsterställd balk vid text, den ökar läsbarheten.



Vit text mot gul bakgrund är svår att läsa.

Vänsterställd balk vid utställningstext samt vit text på gul bakgrund.

- **LÄS MER** Sist i handboken finns förslag på tester och frågor att använda i workshops. På sidorna 76 och 77 finns kontaktuppgifter till organisationer och länkar till tillgänglighetsguider.



”Den som ser och hör bra uppskattar också en vandring där hen får känna, lukta och smaka på saker.”

KAPITEL 4:

Tillgängliga visningar

I det här kapitlet berättar vi om hur vi har arbetat tillsammans med de museipedagoger som håller i visningarna för att göra stadsvandringar och visningar mer tillgängliga.

Stadsvandringar är det som Funktek har testat under längst tid och mest återkommande på Göteborgs stadsmuseum. En stadsvandring är en pedagogisk, historisk visning i grupp ute i stadsmiljön. Stadsvandringar görs även utanför museisammanhang och med andra syften, som att visa upp en stads matkultur, eller när en ny stadsdel ska byggas om.

Den första sommaren deltog vi i sju stadsvandringar och utvärderade bland annat hur tillgänglig rutten var, längd i tid och kilometer, gångtempo och guidens ordval och språk.

Förändring tar tid och är en process. Att Funktek testade vandringarna under tre somrar, 2014 till 2016, gav en möjlighet att upptäcka tendenser, jämföra upplevelserna från år till år samt ge konkreta förslag på förbättringar. Att vissa referenspersoner deltog flera gånger gav även dem en möjlighet att se utvecklingen och förändringarna.



”Det var svårt med rullstolen. Jag fick ta en omväg, när de andra gick på en stig uppför en kulle fick jag åka runt!”

KULLERSTEN OCH RYGGAR

Utvärderingarna visade snabbt att stadsvandringens rutt inte var särskilt tillgänglig. Rutten gick över svåra underlag som kullersten och gräsmattor och ibland över trottoarer som var för smala för permobiler. Gångtempot varierade, och var ofta för snabbt för delar av gruppen, särskilt när det var en stor grupp. Tillsammans innebär det att gruppen ofta delades upp och att de som hamnade på efterkälken missade början av guidens berättelse vid nästa stopp.

Det kanske tydligaste exemplet var stoppet på Gustaf Adolfs torg mitt i Göteborg. Kullerstenen gjorde att deltagare i rullstol kom fram senare än de som rörde sig över torget till fots. Då stod resten av gruppen redan i en tät klunga kring guiden och de personer som använde rullstol möttes av en mur av ryggar. Det fanns fysiska och tekniska hinder, men känslan av otillgänglighet skapades främst av att ständigt möta en tät klunga av ryggar. Dessutom blev det svårt att höra vad guiden berättade.




Första sommarens stadsvandring på Gustaf Adolfs torg.

Till följande sommar planerades stadsvandringens rutt om och upplevdes då som enklare att ta sig fram på. Guiderna anpassade i högre grad tempot efter behov. Till och med i Göteborgs innerstad gick det att hitta tillgängliga vägar.

INTE BARA EN LÖSNING

Ibland är den tillgängliga lösningen inte bara en lösning, utan flera. Utvärderingarna visade att referenspersonerna ville ha olika saker: Några tyckte att vandringen var för kort, andra att den var för lång. Inför nästföljande sommar tog personalen som höll i visningarna (pedagoger) tillsammans med Funktek fram tre varianter på stadsvandringar. En stadsvandring (75 minuter), en stadspromenad (30 minuter) och en stadssittning på Stadsmuseets innergård (30 minuter).

Det var viktigt att de olika alternativen skulle ses som just alternativ, och inte som särlösningar. Tempot är samma i båda vandringarna och den sittande visningen riktar sig till alla, inte specifikt till personer i rullstol.



”Jag koncentrerar mig bättre, jag blir så störd om jag ska gå, och hinner kanske inte med de andra då. Att sitta stilla innebär att man bara har en funktion igång, det är bra.”

En stadssittning kan ses som en föreläsning som använder stadsrummet och flyttar utomhus. Det blev en uppskattad form av visning, och flera referenspersoner påpekade fördelarna med att bara ”använda en funktion”. Under en

stadsvandring måste alla hålla ett visst tempo, och det finns begränsat med sittplatser. Under sittningen kan deltagarna istället sitta ner, alla på samma villkor, och enbart fokusera på det guiden pratar om. Guiden kan i sin tur använda fler tillbehör eftersom hen inte måste bära runt dem.

Stadsmuseet har även tidigare använt smaker och lukter vid visningar och föreläsningar, men inte uttalat i tillgänglighetssyfte. Nu började guiden till alla tre varianterna medvetet arbeta med fler sinnen än syn och hörsel, vilket blev mycket uppskattat. Att få smaka på kamomillte medan guiden pratar om läkeväxter under 1600-talet, känna på ett arkeologiskt fynd eller att lukta på piptobak ger en känsla av delaktighet och förhöjer upplevelsen för alla, inte bara för personer med syn- eller hörselnedsättning.



Alla sinnen ska med! På en stadssittning kan du få lukta på lintyg.

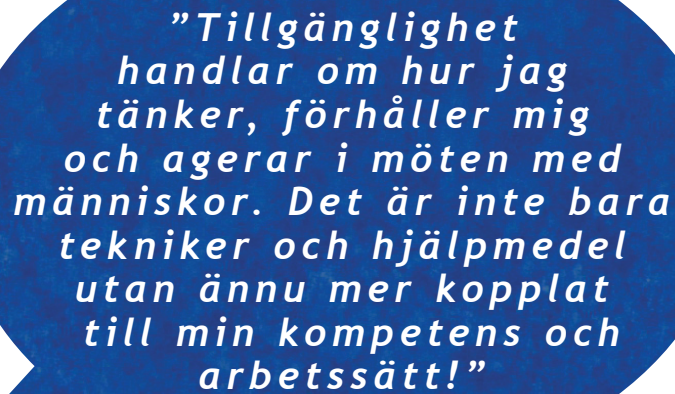
FUNKTEKS RESULTAT OCH TIPS

Tipsen är utformade för en vandring i stadsmiljö, men de flesta gäller även för en utställningsvisning.

Under den första sommaren lärde vi oss att mycket av tillgängligheten i en stadsvandring inte handlar om sådant som inte går att förändra, utan påverkas mest av valen som görs: rutt, upplägg, ämne, utförande och kommunikation. Och det är saker som går att bestämma över.

Mellan år ett och två gjorde Stadsmuseets pedagoger förändringar utifrån utvärderingarna, men referenspersoner plockades även in i arbetet med att ta fram nästa års vandringar. Det viktigaste var att göra val som skulle göra stadsvandringarna mer tillgängliga.

Utvärderingarna visade också tydligt hur mycket guiden kan påverka upplevelsen. Om hen pratar med ett vardagligt språk och beskriver det hen berättar om blir det mer intressant och spännande, och ger större möjlighet för en person med synnedsättning att ta till sig berättelserna. Ännu mer uppskattat var det när två personer delade på visningen. Då kan den som inte leder visningen till exempel visa runt föremål, svara på frågor och gå längst bak för att hålla ihop gruppen.



”Tillgänglighet handlar om hur jag tänker, förhåller mig och agerar i möten med människor. Det är inte bara tekniker och hjälpmedel utan ännu mer kopplat till min kompetens och arbetsätt!”

INFORMATION

- Se över vilken information som behövs och se till att den informationen finns tillhanda vid varje visning, på hemsidan och i eventuella informations- eller programblad. Informationen bör vara densamma överallt.
- Börja varje visning med att berätta om upplägget, hur lång visningen är i både tid och kilometer, vilken rutt ni ska ta, hur många stopp det blir och var den avslutas.

GRUPPSTORLEK

- Ha inte för stora grupper. För att skapa visningar där så många som möjligt *kan* delta kan inte lika *många* få plats samtidigt.
- Cirka 20 personer per vandring eller visning är lagom.

RUTT OCH TEMPO

- Alla deltagare ska kunna ta samma väg.
- Välj en rutt på ett plant underlag som är lätt att rulla på.
- Undvik trappor.
- Håll ett jämnt och lugnt gångtempo. Vänta in alla och använd övergångsställen.
- Se till att det finns skugga och sittplatser vid åtminstone några av stoppen.
- Ha koll på att ljudmiljön vid talstoppen inte är för bullrig.
- Vid en sittande visning, se till att sittplatserna är flexibla och att det finns flera val av platser för personer som använder rullstol eller permobil.

TEKNIK

- Använd alltid mikrofon och kontrollera att ljudutrustningen fungerar innan start. Att allt fungerade förra gången betyder inte att det funkar nu.
- Bärbar ljudutrustning som tillåter besökarna att ställa frågor som hörs i hela gruppen löser många problem med hörbarhet.
- Om besökarna inte kan ställa sina frågor i mikrofon är det bra om den som svarar på frågan först upprepar den.

PEDAGOGIK

- Guiden sätter tonen: Ge deltagarna några förhållningsregler kring hur folk ställer och besvarar frågor.
- Tala tydligt, tala vardagligt, förklara svåra ord och berätta beskrivande.
- När du visar bilder, kartor eller pekar på föremål, berätta både vad som syns ("en mur") och beskriv det ("av sten och två meter hög"). Även personer utan synnedläggelse brukar uppskatta när omgivningen syntolkas, eftersom det blir lättare att förstå vad som syns och att lägga märke till detaljer.
- Finns det möjlighet att vara två guider/pedagoger? Det uppskattas! Då kan den som inte är huvudansvarig för visningen svara på frågor, visa runt föremål och gå längst bak under vandringarna för att hålla ihop gruppen.

VARIATION

- Prova att variera konceptet för visningarna och vandringarna. Ha flera olika alternativ.
- Det finns fler sätt att uppleva en visning på än genom syn och hörsel. Ta med föremål eller annan rekvisita att känna, lukta eller smaka på.
- Gör besökarna delaktiga. Lägg in tid för frågor och skapa möjligheter för dem som vill att ställa frågor.

Syntolkning

Syntolkning är att beskriva något med ord för den som inte kan se det. Det ger möjlighet att skapa inre bilder och en uppfattning om vad som händer i rummet, och skapar större delaktighet för personer med synnedsättning. Syntolkning används inom flera områden och görs både live och inspelat, till exempel av film, teater och tv.

Efter att flera referenspersoner önskat att stadsvandringsguiderna skulle beskriva platserna och byggnaderna som de pratade om och stannade vid började Stadsmuseet arbeta mer med syntolkning av framför allt vandringar och föremålstexter.

Syntolkning handlar inte om att guida, utan om att beskriva. Och det är bättre att beskriva lite än inte alls. Att syntolka något tar längre tid än att se det, och det behövs utrymme för tystnad så att besökaren får tid att skapa sig bilder. Det är viktigt att sälla i informationen, eftersom många detaljer kan göra intrycken röriga.


Om någonting låter i bakgrunden är det bra att även syntolka händelsen, så slipper besökaren undra över det.

SYNTOLKA FÖREMÅL

- Föremål kan syntolkas från olika håll.
- Börja med föremålets funktion, till exempel ”en stol”, för att få någonting att bygga vidare på.
- Beskriv storleken. Gissa hellre måtten än använd ord som ”stor” eller ”liten”.
- Beskriv materialet. Är stolen sliten, blöt, finns det något på eller bredvid?
- Hur fungerar föremålet i sin miljö? Används det?

SYNTOLKA RUM

- Be gruppen ställa sig med ryggen mot den dörr de kom in från. Efter det går det att använda ord som ”till höger”. Undvik ”här” och ”där”. Säg till exempel ”till vänster om dörren” eller ”tio meter bakom mig”.
- Börja med en helhetsbild: ”Det är föreläsningssal” och ditt första synintryck. Lägg till rummets storlek i meter.
- Varifrån kommer ljuset?
- Vilken funktion har rummet? Finns det några föremål?
- Vad finns det för material och färger i rummet?
- Gå runt i rummet med tunga steg. Knacka på väggar, dörrar och annat som du beskriver. Då går det att höra sig till ungefärlig placering och om något är hårt eller mjukt.



*Prata tillgänglighet
med föreläsarna
redan när ni bokar
in dem!*

KAPITEL 5:

Tillgängliga föreläsningar

Funktek har även testat några av Göteborgs stadsmuseums föreläsningar som riktas till allmänheten. I det här kapitlet berättar vi om hur Funktek arbetat tillsammans med anställda och utomstående för att göra olika arrangemang så tillgängliga som möjligt.

På Stadsmuseet föreläser såväl kunniga privatpersoner som anställda och professionella talare. Förutsättningarna blir förstås olika beroende på om du jobbar med personer med eller utan föreläsningvana. Det handlar mycket om att jobba med miljön runtomkring och ge föreläsare och andra gäster verktyg för att göra sina evenemang så tillgängliga som möjligt.

OTILLGÄNGLIGA BILJETTER

På Göteborgs stadsmuseum finns en programpunkt som heter Tisdagsklubben, som förstås äger rum på tisdagar. Till Tisdagsklubben får den som vill anmäla sig själv eller andra för att hålla en föreläsning. Eftersom det inte finns några krav på förkunskap eller vana av att stå på scen är föreläsningarna väldigt olika i upplägg.

När vi använde Tisdagsklubben som testarena märkte vi snabbt att det fanns mer att se över än vad vi först hade tänkt oss.

Workshops som ska testa tillgängligheten kan ofta bli lite *för* tillgängliga. När vi anstränger oss för att göra allas besök så smidiga och enkla som möjligt riskerar vi att inte upptäcka eventuella fel och brister i den faktiska verksamheten. När vi bokar workshoprum eller ordnar biljetter till föreläsningar blir det en skillnad mot vanliga besök, då alla måste boka biljetter på egen hand.

Tisdagsklubben erbjuder till exempel bara först till kvarn-biljetter. Om ditt museums bokningssystem är onödigt krångligt eller om det bara erbjuds först till kvarn-biljetter på tider då besökare inte lyckas boka färdtjänst så riskerar de att inte komma alls. Då är museet inte tillgängligt.

FUNKTEKS RESULTAT OCH TIPS

Det finns flera tips för att göra de olika delarna av en föreläsning mer tillgängliga för alla.

PLANERING OCH BOKNING

- Prata tillgänglighet med föreläsare, särskilt de utifrån. Glöm inte att skicka den här eller en egen tipslista till föreläsare i samband med att ni bokar in dem.
- Det bör finnas en ansvarig från arrangören närvarande vid föreläsningen, som kan hjälpa till med teknik, skicka runt mikrofonen och stötta om något oförutsett inträffar.
- Är biljett- och anmälningssystem tillgängliga?
- För den som använder färdtjänst kan det vara svårt att få en exakt tid för dit- och hemresa. Lägg programpunkterna så att lokalen har öppet cirka 30 minuter både före och efter så att ingen måste vänta utomhus en längre stund.
- Informera om hur besökare kan boka teckenspråkstolk. Berätta i programmet och på er sajt om programpunkter som redan har förbokad teckenspråkstolkning.

LOKALEN

- Ljuset i lokalen bör vara dämpat, men så pass upplyst att det går att anteckna. Det får inte sticka i ögonen.
- Är entrén likvärdig? Bäst är om alla kan använda samma ingång.

- Hur funkar lokalen för besökare i rullstol eller permobil? Finns ramp till scenen? Är ingången minst 90 cm bred?
- Hur funkar lokalen för besökare eller föreläsare med nedsatt syn? Undvik dunkla lokaler, eller att föreläsaren står framför ett fönster.
- Hur är ljudmiljön? Studsar ljudet mycket? Undvik längre programpunkter i lokal med studsande ljud.
- Möblera så att besökare i rullstol/permobil kan välja mellan flera olika ställen att sitta på.
- Var ligger närmsta tillgängliga toalett? Organisera inte ett event i lokaler utan en stor toalett.
- Använd alltid ljudförstärkning (mikrofon) både till personen/personerna som talar på scen och för publiken när de vill ställa frågor.


UNDER PROGRAMPUNKTEN

- Börja föreläsningen med att ge en kortfattad summering av vad som kommer att tas upp och hur lång tid föreläsningen tar.
- Syntolka bilderna. Ge föreläsaren instruktioner i god tid innan, eller ordna så att syntolkare bokas inför varje föreläsning.
- Finns det möjlighet för dem som har svårt att koncentrera sig att rita eller göra något annat under föreläsningen?

□ Tala alltid vänd mot gruppen så att munrörelser, mimik och kroppsrörelser kan avläsas. Stå bredvid projektorn vänd mot publiken. Om du måste läsa, använd ditt manus, läs inte från duken.

□ Ta alla frågor med mikrofon. Om mikrofon till publiken inte finns tillgänglig (eller om någon frågeställare inte vill använda den) bör föreläsaren upprepa frågan innan hen svarar.

□ Finns det möjlighet till en kort paus? Att ställa sig upp eller röra på sig lite hjälper lyssnarna att behålla koncentrationen. Är det flera programpunkter efter varandra, lägg en paus emellan.



”Lightkursen i syntolkning var en ögonöppnare. Att behöva beskriva något för någon annan, innebär att du verkligen måste se det du pratar om.”

PRESENTATION MED TEXT OCH BILD

- Skriv stort. Texten ska läsas på avstånd. Rubriken bör vara mellan 36-48 punkter, övrig text 24-36 punkter.
- Använd ett lättläst typsnitt som till exempel Verdana, Georgia eller Trebuchet MS (som används här).
- Texten bör vara vänsterjusterad med ojämn högermarginal (som här i handboken).
- Undvik vit text mot gul, orange eller röd bakgrund.
- Använd god kontrast: vit text mot mörk bakgrund, svart text mot ljus. Svart text mot gul bakgrund ger bäst kontrast.
- Använd enkla bilder med få detaljer. Använd bilder som är relevanta för texten. Bilder som enbart är dekorativa kan förvirra.
- En god regel är att inte ha mer än fem olika bilder eller andra objekt på en sida. Är det fler kan mottagaren bli distraherad och tappa koncentrationen.

EFTERÅT

- Om föreläsaren vill svara på frågor efteråt får hen gärna ställa sig på en plats som publiken naturligt tar sig förbi på väg ut från föreläsningssalen. Många har säkert frågor som de inte vågar ställa i stor grupp.

SYNTOLKAT FOTO FRÅN STADSMUSEET



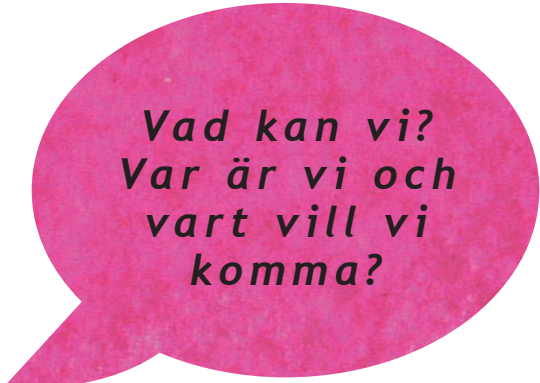
Foto: Cooper & Gorfier

Kampanjbild för utställningen Värdefullt.

Bildtext: Kronkåsan har ett högt kulturhistoriskt värde. Kronkåsan är ett dryckeskärl som förr användes av adelsfamiljer vid högtidliga tillfällen.

Syntolkat: På bilden syns en kvinna i en mörk mönstrad klänning. På fingrarna har hon stora ringar i olika färger och mönster. Hon håller upp ett rött dryckeskärl. Kärlet är format som en kruka med ett stort kronverk i toppen. Ansiktet syns genom det hålrum som uppstår mellan krukans och kronverket. Bakom henne anas en mörk skog.

■ **LÄS MER** om syntolkning på sidan 50.



*Vad kan vi?
Var är vi och
vart vill vi
komma?*

KAPITEL 6:

Förändra från grunden

För att ett museum eller en kulturverksamhet ska kunna fungera för alla måste tillgänglighet vara ett aktivt mål som hela personalstyrkan arbetar för. I det här kapitlet berättar vi om strukturförändringar som du och din verksamhet kan göra för att tillsammans bli mer tillgängliga.

Utmaningarna skiljer sig åt i olika verksamheter och på olika platser i landet. En del ställen har kommit längre, en del har bara börjat. Men oavsett var ni befinner er går det att bli bättre. Tillgänglighet är inte något en någonsin blir ”färdig” med. Det är något att bära med sig hela tiden och jobba vidare med. Nya arbetssätt skapar nya tankesätt och tvärtom.

VAR BÖRJAR VI?

Bästa stället att starta måste vara precis där du är. Fundera på vad du kan och vad du skulle behöva bli bättre på. För en verksamhet handlar det om att ta reda på var ni som personalstyrka och verksamhet befinner er. Börja med att inventera vad ni har, vad ni kan, var ni är nu och vart ni vill komma. Gör sedan upp en handlingsplan. Och gör upp den gemensamt med alla i personalen. Om alla är med är chansen större att alla kommer att vilja arbeta med att uppfylla den.



”Det känns bra att få vara en del av lösningen, inte bara ses som problemet.”

FÖRÄNDRING TAR TID

Det här är så självklart att det nästan är lätt att glömma bort – tiden. Vill du skapa en tillgänglig verksamhet eller ett tillgängligt evenemang tar det antagligen längre tid. Mer tid att förbereda för fler situationer och mer tid för att kunna möta fler olika behov. Så glöm inte att planera in den tiden.

Samma sak gäller på en arbetsplats – för att ändra ett arbetssätt eller ta in nya metoder måste alla få den tid som behövs för att göra det.

En tillgänglig verksamhet

Det här är några av de viktigaste sakerna som en verksamhet kan göra för att bli mer tillgänglig. Listan är inte komplett men om ni uppfyller detta så har ni kommit en bra bit på vägen.

TILLGÄNGLIG, GEMENSAM ENTRÉ

Inte så svårt att förstå varför det är viktigt, ändå är det inte ovanligt att just det här tummas på.

TILLGÄNGLIG INFORMATION

Ha information om hur tillgängliga era lokaler, utbildningar eller tjänster är på webben, i broschyrer och på plats i lokalerna. Erbjud olika kontaktsätt; mail, brev, telefon och sms. Se över att webbplatsen fungerar med program som läser upp text.

TILLGÄNGLIGA MÄNNISKOR

Personer på plats som kan ledsaga besökaren rätt, svara på frågor, ta emot kommentarer eller berätta mer är ett av de bästa sätten att tillgängliggöra en verksamhet.

TILLGÄNGLIGHET I LÄNGDEN

Ha utbildningar med jämna mellanrum för alla anställda. Jobba för att arbetsplatsen ska bli mer tillgänglig för alla som arbetar där. Då kommer alla att må och jobba bättre!

FUNDERA ÖVER VILKET SYNSÄTT NI HAR

I Funktek har vi haft stor användning av att tänka normkritiskt. Med hjälp av det har vi kunnat ifrågasätta sådant som vi ofta tar för självklart. Som hur en person ska ta till sig ett innehåll, röra sig eller kommunicera. Att ruska om vår uppfattning av vad som är det "normala" sättet att göra något på underlättar för oss att välja andra sätt eller lösningar för att skapa tillgänglighet.

TA IN KOMPETENS UTIFRÅN

Det är svårt att vara bäst på allt och ha koll på allt. När ni har bestämt vad ni vill lära er mer om eller bli bättre på, ta in hjälp utifrån. Och fortsätt att göra det regelbundet. Det finns flera föreningar, organisationer eller företag som jobbar för ett tillgängligare samhälle och kulturliv.

 **LÄS MER** På sidan 76 finns en kontaktlista.

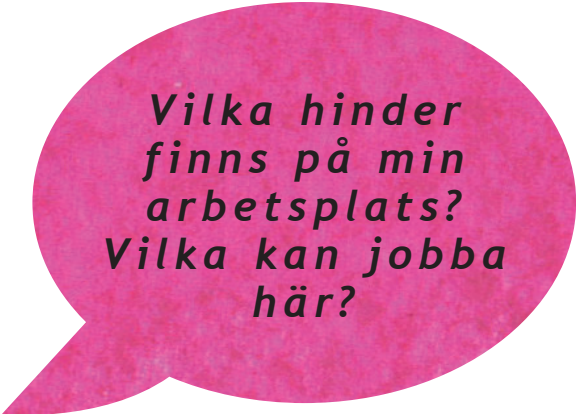
PLATS FÖR DISKUSSION

Se till att det finns möjlighet att arbeta vidare med det ni lärt er och pratat om på utbildningsdagar eller i workshops. Det kan vara att ha möten för att diskutera tillsammans i mindre grupper, eller varför inte starta en studiecirkel på arbetstid.

TILLGÄNGLIG ARBETSMILJÖ

Samtal om tillgänglighet utgår oftast från hur en besökare upplever verksamheten. Det är minst lika viktigt att se

över arbetsmiljön, både den fysiska och den sociala. Det gäller inte bara den konkreta tillgängligheten utan också att det finns en mångfald. En arbetsplats med personer som har olika erfarenheter skapar en dynamisk arbetsplats redo för förändring.



*Vilka hinder
finns på min
arbetsplats?
Vilka kan jobba
här?*

GÖR TILLGÄNGLIGHET TILL ALLAS ANSVAR

Skapa inte ett fåtal ”tillgänglighetsriddare” som får kompetensutveckling och blir ansvariga för att hela personalstyrkan och hela verksamheten ska följa ett visst tankesätt eller vissa regler. Tillgänglighetstänk är något alla ska få möjlighet att utveckla, och det behöver finnas med hela tiden.

TYDLIGA RIKTLINJER

När det blir otydligt *vad* du ska göra blir det upp till varje person i varje situation att bestämma det. Det är ett stort ansvar att lägga på enskilda medarbetare.

Under Funkteks tid har vi upptäckt att bristen på tydliga riktlinjer för vad som menas med tillgänglighet, var nivån ska

sättas och vad som prioriteras försvårar för alla att tänka tillgängligt från början. Ofta betyder det att tankarna på tillgänglighet kommer in senare i processen, när det är ont om tid. Då blir det svårare att fatta bra beslut.

Därför tror vi att varje verksamhet behöver skapa tydliga riktlinjer. Det räcker inte med att bara ha en policy om att tillgänglighet ska vara prioriterat utan det måste bli mer konkret: ”passager ska vara minst 150 cm breda men gärna bredare” eller ”minsta typsnitt för tryckt text ska vara 14 punkter”.

■ **LÄS MER** På sidan 77 finns länkar till riktlinjer som går att anpassa för din egen verksamhet.

KULTUR ÄR INTE GRATIS

Kraven på museer och kulturinstitutioner är höga, bland många andra att verksamheten ska vara tillgänglig, relevant för en mångfald av besökare och göras av, med och för alla människor i samhället.

Hög kvalitet kostar pengar, tid och personal. När kravet på kvalitet ökar måste också medlen öka. Om de inte gör det, då önskar vi att fler av de stora museerna och kulturinstitutionerna överväger att minska kvantiteten, alltså att göra mindre. På så sätt signalerar vi till samhället och till politikerna att kultur, riktigt bra kultur, inte är gratis!

Detta har hänt

Hos Göteborgs stadsmuseum står det numera tydligt i verksamhetsplaneringen att tillgänglighetstänk ska tillämpas i hela museets verksamheter.

Personalens nya kunskaper om tillgänglighet har påverkat utformningen av nya utställningar och visningar. Pedagoger och värdar har utbildats i syntolkning och värdarna har fått en introduktion i teckenspråk. Arbetet ska följas upp och museets ledningsgrupp bär ansvaret.

Dessutom finns det:

- Ledstråk i golvet.
- Teckenspråkstolkad information i foajén.
- Möjlighet att använda bildtelefoni i receptionen.
- Hörslinga i konferenslokaler och mobil hörslinga.
- Ombyggd foajéscen med ramp.
- Ny ljudutrustning till stadsvandringarna.
- Syntolkade utställningar.
- En audioguide för utställningarna.
- En Blisskarta (symbolkarta) att låna i receptionen, särskilt framtagen för Stadsmuseet.

Ordlista

AVAILABILITY OCH ACCESSIBILITY

På svenska kan tillgänglighet betyda flera olika saker. Till exempel om fysisk tillgänglighet, öppettider, digitalisering av fotografier, eller om att olika typer av kulturarv lyfts fram i ett museums utställningar. På engelska finns det två ord som gör skillnaden tydligare: Availability och accessibility.

Availability används om sådant som öppettider och digitalisering – det som gör kulturen möjlig att väljas. ”Valbarhet” är en svensk motsvarighet.

Accessibility handlar om tillgänglighet för personer med fysiska och kognitiva funktionsvariationer. Alltså att kulturen också är nåbar för dem. ”Framkomlighet” eller ”åtkomlighet” är svenska motsvarigheter.

NORMER

Normer är oskrivna regler för hur en person bör se ut eller bete sig. Normer handlar om vad som anses vara ” normalt”. Den som inte uppfyller kraven kan bli ifrågasatt eller straffad av samhället. Det finns också normer som gör att vissa människor inte kan ta del av kulturlivet på samma sätt som majoriteten.

NORMATMAKT

De som anses tillhöra normen blir mer belönade av samhället än de som bryter mot normen. Detta kallas för normatmakt och går att jämföra med andra system som belönar vissa och förtrycker andra, exempelvis patriarkatet (att män får fler privilegier än transpersoner och kvinnor).

NORMKRITIK

Normkritik handlar om att titta på och kritisera de normer som finns i samhället och att skapa lösningar för att motverka dem.

FUNKOFOBI

Precis som att personer som blir rasifierade kan utsättas för

rasism, homosexuella för homofobi eller transpersoner för transfobi, kan personer med normbrytande funktionsvariation utsättas för funkofobi. Det är ett ord som används för att visa diskriminering och fördomar.

FUNKTIONSVARIATION

Ordet funktionsvariation används för att beskriva den fysiska, psykiska eller kognitiva variation som finns hos människor, utan att värdera variationen som vare sig nedsatt eller fullkomlig, frisk eller sjuk. Bakom ordet finns ett synsätt som säger att det inte bara finns ett enda sätt, eller ett ”normalt” sätt, som en människa ska vara eller fungera. Det finns snarare en massa olika variationer på hur en människa kan fungera. En funktionsvariation är alltså något som alla människor har. Därför är det inte en synonym till ordet funktionsnedsättning. Skillnaden är att funktionsnedsättning används som något som bara vissa människor har.

NORMBRYTANDE FUNKTIONSVARIATION

En normbrytande funktionsvariation är en funktionsvariation som bryter mot samhällets rådande funktionsnormer. Det finns funktionsvariationer som anses helt normala, som närsynthet, och så finns det funktionsvariationer som bryter mot normerna om hur vi ska fungera. I Funktek använder vi orden normbrytande funktionsvariation just när vi talar om att människor behandlas olika utifrån sin funktionsvariation. Ordet funktionsvariation fungerar som ett sätt att värdera alla människor lika högt. Det är ett sätt att inte dela in människor utifrån funktion. Samtidigt är det viktigt att inte förneka eller dölja att människor kategoriseras och diskrimineras utifrån funktion. Därför är det viktigt att ha ord för att tala om det.

FUNKTIONSHINDER

Ett funktionshinder är ett hinder som uppstår i mötet mellan individ och miljö. Ett funktionshinder kan vara trappor, svårtillgänglig information eller taskiga attityder. Om du är rullstolsburen och möter en entré med bara trappor uppstår ett funktionshinder. Men om det finns en ramp skapas inget hinder.

Enligt det här tankesättet finns funktionshinder bara i miljön och inte hos personer.

FUNKTIONSNEDSÄTTNING

Folkhälsomyndigheten säger att en ”funktionsnedsättning är en nedsättning av en fysisk, psykisk eller intellektuell funktionsförmåga hos en person”. Ordet funktionsnedsättning används av många för att beskriva funktionsförmåga hos personer som inte fungerar enligt normen.

Eftersom att ordet funktionsnedsättning delar upp människor i nedsatta och icke nedsatta har Funktek valt att inte använda det. Vi tycker inte om att beskriva människor med negativt laddade ord, och så kan nedsättning kan uppfattas. Människor är olika, och vi ska inte behöva ställas mot varandra och delas in i grupper om normala eller onormala.

HANDIKAPP

Ordet handikapp har tidigare använts som en synonym för funktionshinder och funktionsnedsättning. Alltså både för att beskriva egenskaper hos personer och hinder som uppstår i mötet mellan person och miljö.

2007 tog Socialstyrelsen bort ordet handikappad och avrådde från att använda det som synonym. En stor anledning var just att ordets betydelse var otydlig.

Ordet kommer från ”hand in cap” (hand i mössa), ett engelskt spel, och fick senare en överförd betydelse av en nackdel som minskar chansen att vinna eller klara sig i en tävling.

TOLKNINGSFÖRETRÄDE

Det finns flera anledningar till varför många fortsätter att använda ord som handikappad om sig själva eller andra.

Oberoende av varför någon väljer att använda ett ord kvarstår det som kallas för tolkningsföreträde. Alltså att var och en har rätt att själv bestämma hur den vill beskriva sig själv (men inte andra!).

FUNKTIONSHINDERSRÖRELSEN/FUNKISRÖRELSEN

Ett samlande ord för organisationer av och med personer med normbrytande funktionsvariationer. Rörelsen går ofta samman för att driva politiska kampanjer och frågor. Det är funkisrörelsen som såg till att ordet funkofobi kom in i Svenska akademiens ordlista.

INTERSEKTIONALITET

Intersektionalitet handlar om hur olika maktordningar i samhället hänger ihop, påverkar och förstärker varandra. Exempel på maktordningar kan vara diskriminering av klass, etnicitet, könsuttryck, sexualitet eller funktionsvariation.

Den som identifierar sig som kvinna och samtidigt blir utsatt för rasism utsätts till exempel inte för två separata förtryck, utan förtrycken påverkar varandra och växer till något större. Men en person kan också ha privilegier inom vissa områden (exempelvis som vit), och samtidigt bli strukturellt förtryckt på andra sätt (exempelvis genom att ha en normbrytande funktionsvariation).

Begreppet intersektionalitet är inte menat att användas som verktyg för att jämföra förtryck och se vem som "har det sämst", utan visar hur strukturer hänger ihop och påverkar varandra.

CRIPTEORI

Cripteori kommer från engelskans ord "cripple" som betyder krympling. Det är ett förlegat ord, ungefär som de flesta uppfattar svenskans "handikappad". Namnet cripteori är ett medvetet val för att uppröra människor. Cripteorin använder sig av queerteori, feministisk teori och intersektionalitetsstudier för att förstå och påverka attityder kring funktionshindersfrågor.

I Funktek har vi ofta haft ett cripteoretiskt synsätt då vi ser strukturer och normer som negativt påverkar personer med normbrytande funktionsvariationer. Då har cripteorin varit ett sätt för oss att förklara vad vi känner och var vi tycker att det går snett.

Tack

Funktek vore ingenting om det inte var för alla människor som jobbat i eller med projektet. Alla dessa vill vi gärna tacka:

Arvsfonden som finansierat hela projektet. Tack för att ni varit så flexibla och låtit projektet förändras i takt med våra upptäckter.

Alla funktekpiloterna. Er kunskap och engagemang har varit avgörande för att detta projekt blivit av, och blivit så här bra.

All personal på Göteborgs stadsmuseum. Tack för att ni gjorde Funktek möjligt. Ni har öppnat er verksamhet och fått den utvärderad och experimenterad med. Det kan inte ha varit lätt alla gånger. Så tack för tålamodet, och modet.

Tack också till alla er som visat intresse för Funktek, som bjudit in oss, varit på våra föreläsningar, deltagit i våra workshops – ni har utmanat oss och fått oss att utvecklas.

PROJEKTGRUPP OCH STYRGRUPP

Utopia: Eoin Shortt, Hanna af Ekström, Jenny Hyltén-Cavallius, Lilian Paunovic Olsson

Göteborgs stadsmuseum: Cajsa Lagerquist, Daniel Gillberg, Helena Joelsson-Ekström, Karl Arvidsson, Rebecka Bergström Bukovinszky

Mistra Urban Futures: Lisa Wahle, Magnus Eriksson

Changemaker för Mistra Urban Futures: Per Myrén

RISE Institute: Carl Heath, Jacob Michelsen, Erik Einebrant, Niels Swinkels

Riksutställningar: Eva Lundqvist

Fastighetskontoret Göteborg: Henrik Ehrlington

FUNKTEKPILOTER

Aleida Schagen	Frida Lundgren	Maria Elfving
Ali Attar	Göte Berglund	Mark Singleton
Anders Nordin	Hanna Book	Mathias Jonsson
Angela Åquist	Helen Karlsson	Merit Nurminen
Anna Berglund	Helena Davidsson	Mikael Tambo
Anna Mänd	Helena Nordholm	Mohammed Abdellrazek
Anna-Karin Johansson	Henrik Ahlström	Mona-Lisa Sandow
Anne-Marie Eriksson	Inga Bergstrand	Månica Zander
Anneli Jäderberg	Inger Jidbrandt	Nadja Rilund
Annette Wilhelmsson	Jakob Lindberg	Oliver Andersson
Annette Jahnke	Jan Malmros	Oskar Hellström
Beata Ulvsbäck	Jan-Erik Engström	Ove Frej
Bettan Landén	Jennie Dahlin	Patrik Stigsson
Bettan Stenrosen	Jerry Bunk	Peter Linton
Björn Poulsen	Joakim Sterner	Robert Sunesson
Bo Olsson	Johan Karlsson	Ros-Marie Johansson
Carina Andersson	Jonas Capel	Sara Jordansson
Carl-Magnus Palm	Jonny Olsson	Sarah Jafari
Caroline Eriksson	Jörgen Hansson	Sayam Chortip
David Nordvall	Karin Malmros	Sebastian Nielsen
Elin Andersson	Karolina Brännman	Siv Engström
Emelie Norlén Jäderberg	Kim Vemanen	Sofia Jönsson
Emma Bergström	Kristin Svensson	Solfrid Lewerth
Erik Staats	Kristina Kindberg	Sune Börjesson
Eva Sandstedt	Lars Johansson	Thompa Olsson
Fredrik Eytzinger	Leif Göran Josefsson	Tobias Törnqvist
Fredrik Vilborg	Louise Lindberg	Tony Markkanen
Fredrik Eriksson	Madelein Larsson	Viktoria Andersson
Fredrik Cedman	Marcus Rehlund	Åsa Johansson
Frida Bergström	Margo Walatin	Lina Wendel

SAMARBETSPARTER

Funktek var ett samarbete mellan flera aktörer mellan 2014 och 2017. Göteborgs stadsmuseum startade projektet och Arvsfonden finansierade.

Här presenterar samarbetsparterna sig själva.

ARVSFONDEN

Allmänna arvsfonden finansierar nyskapande och utvecklande projekt för barn, ungdomar och personer med funktionsnedsättning. Två statliga myndigheter har hand om arvsfondsärenden, Kammarkollegiet och Arvsfondsdelegationen.

► arvsfonden.se

GÖTEBORGS STADSMUSEUM

Göteborgs stadsmuseum har utställningar om allt från stenåldern till idag. Vi berättar om hur det var förut i Göteborg och om vad som händer i staden nu. Du kan också delta i visningar, skollektioner och kurser om historia, arkeologi och om hur staden förändras.

► goteborgsstadsmuseum.se

UTOPIA

Utopia är en ideell kulturförening som på flera olika sätt kämpar för ett samhälle och kulturliv fritt från exkluderande funktionsnormer. Med det menar vi att vi vill uppmärksamma och förändra vad som uppfattas vara kultur, vem som får lov att skapa och utöva kultur och hur den kan vara. Vi jobbar aktivistiskt och politiskt med att opinionsbilda och utbilda.

► utopias.se

RISE INTERACTIVE

RISE Interactive Institute (tidigare Interactive Institute Swedish ICT) är ett forskningsinstitut. Vi forskar ofta genom att göra

experiment och kombinerar ofta konst, design och ny teknik i projekten. RISE Interactive gör projekt tillsammans med andra. Det kan handla om företag, myndigheter, universitet och högskolor såväl i Sverige som utomlands. Institutet är ledande inom interaktionsdesign, visualisering, användbarhet, upplevelsedesign och spel.

► ri.se

MISTRA URBAN FUTURES

Mistra Urban Futures är ett internationellt centrum för hållbar stadsutveckling som arbetar med att göra så att städer förändras på ett bra sätt. Vi jobbar med att göra det bättre för miljön och människors liv i världens städer.

► mistraurbanfutures.org/sv

CHANGEMAKER

Changemaker är ett Göteborgsbaserat konsultföretag som hjälper andra företag och organisationer att utveckla sina tjänster. Vi arbetar med digital media som spel och visualisering. I Funktek har Changemaker utfört uppdrag för Mistra Urban Futures.

► changemaker.nu

RIKSUTSTÄLLNINGAR

Riksutställningar är en myndighet som ska stötta utveckling hos svenska museer och utställare. Vi bevakar vad som händer i världen och delar med oss av det till svenska museer. Vi arbetar ofta i projekt med museer och testar tekniker och metoder tillsammans. Resultaten delar vi så att fler museer kan använda dem.

► riksutstallningar.se

Länkar

FÖRBUND, FÖRENINGAR OCH ORGANISATIONER

Många av riksförbunden eller föreningarna har också lokalkontor, en bra sak att komma ihåg för den som vill hitta experter på tillgänglighet i sitt närområde.

DHR, förbundet för ett samhälle utan rörelsehinder.

▶ dhr.se

FSDB, Förbundet Sveriges dövblinda.

▶ fsdb.org

FUB, föreningen för barn och vuxna med utvecklingsstörning.

▶ fub.se

GIL, Göteborg Independent Living, assistanskooperativ som också sysslar med opinionsbildning.

▶ gil.se

Grunden, en rikstäckande förening skapad av och för personer med intellektuella funktionsvariationer. Har många lokalkontor.

▶ grunden.se

Handikapphistoriska föreningen. Här finns information om hur det har sett ut historiskt i Sverige för personer med normbrytande funktion.

▶ hhf.se

Kulturföreningen Utopia, en av samarbetsparterna i Funktek.

▶ utopias.se

Nätverket Fokus. Ett projekt som omformats till ett nätverk för museer som arbetar med funktionsfrågor. Projektet Fokus har gjort handboken Bredda mångfalden.

▶ facebook.se/natverketfokus

▶ hhf.se/projekt-fokus/740-2/

Riksförbundet Attention, intresseorganisation för personer med NPF (neuropsykiatriska funktionsvariationer).

► attention-riks.se

STIL, Stockholm Independent Living, assistanskooperativ som också sysslar med opinionsbildning.

► stil.se

Sveriges dövas förening.

► sdr.org

Synskadades riksförbund. Här finns checklistor om ledstråk, tillgänglig skyltning och text.

► srf.nu

Unga Rörelsehindrade.

► ungarorelsehindrade.se

CHECKLISTOR, REGLER OCH BRA ATT HA

Augus är en app för museer och andra kulturinstitutioner, framtagen av Funktek. I Augus kan ett museum lägga information om till exempel en utställning i flera olika format (text på olika språk, bilder, ljud, film, teckenspråk). Appens programmeringskod är öppen och gratis att hämta och anpassa efter den egna verksamheten.

► augus.se

Bliss är ett symbolspråk med möjlighet att bilda meningar och som kan anpassas efter olika verksamheter.

► blissonline.se

Boverket. Här finns lagar och regler för byggnader. Leta upp PBL, Plan- och bygglagen.

► boverket.se

Boverket har också information om vad som gäller för enkelt avhjälpna hinder, till exempel trösklar eller tunga dörrar.

► boverket.se/sv/byggande/tillganglighet--bostadsutformning/tillganglighet/enkelt-avhjalpta-hinder

Culture for all. En finsk guide med mått för att bygga en utställning.

► cultureforall.info/doc/guider/tillganglig_utstallning.pdf

Funka. Här finns information om digitala medier.

► funka.com

Funktek. Här finns mer information om workshops, resultat och tips.

► funktek.se/rapporter

Kultur i väst. Här finns dokument med konkreta riktlinjer och standarder för olika typer av kulturverksamheter, till exempel för utställningar och scenkonst.

► kulturivast.se/tillganglighet

Kännbart är en konstutställning för alla sinnen. Här finns också praktiska checklistor.

► www.kannbart.nu

LIX-räknaren. Här går det att testa hur lätt- eller svårläst en text är.

► lix.se

Funktek på en dag - en heldagsaktivitet för att sätta sig in i Funktänket: tillgänglighet ♥ stadsutveckling. Ett utbildningsmaterial i workshopform. Materialet visar konkreta erfarenheter av hur det är att arbeta med Funktek-metoden inom stadsutveckling för att uppnå förbättrad tillgänglighet.

► funktek.se/handbocker

Myndigheten för delaktighet. Kolla även in deras filmer.

► mfd.se/tillganglighet

Pictogram kan beställas här.

► www.pictogram.se

Syntolkning är att beskriva något synligt med ord för den som inte kan se det. Föreningen Syntolkning nu har information om hur syntolkning funkar. Googla ”syntolk” för att hitta syntolkare att anlita.

► alltomsyntolkning.nu

Tillgänglighetsdatabasen TD. Här finns information om exakt hur tillgänglig en lokal eller verksamhet är.

► t-d.se



Scanna QR-koden för att komma till rapporterna om Funkteks workshops.

FUNKTEKS FRÅGELISTA

ATT UTVÄRDERA TILLGÄNGLIGHETEN I EN UTSTÄLLNING

För att testa tillgängligheten i din utställning eller verksamhet finns här ett antal allmänna frågor att starta med. Komplettera gärna med egna frågor, och anpassa listan efter din verksamhet.

Formuläret innehåller frågor som du kan ställa till dig själv och era referenspersoner. Du kan utgå från dig själv och hur det fungerar för dig, men det är också bra att försöka tänka sig in i hur det skulle kunna fungera för någon annan med andra behov.

Bäst blir det om många personer med många olika behov och erfarenheter testar tillsammans.

ENTRÉ OCH INTRODUKTIONSTEXT

- Hur fungerar entrén till utställningen? Kan alla komma in? Finns det några fysiska hinder i vägen?
- Finns det någon introduktionstext som berättar om utställningen? Sitter den på en bra plats där den är synlig och åtkomlig?
- Vilken information tror du är viktig att ge en besökare innan hen ger sig in i en utställning?

TEKNIK OCH DIGITALA SKYLtar

- Läger du märke till tekniken i utställningen?
- Fungerar tekniken?
- Är tekniken lätt att förstå och använda? Saknas det någon teknisk lösning, tycker du?

UTSTÄLLNINGSTEXTER

- Vad tycker du om texterna? Är de lätta att förstå, svåra, roliga, beskrivande, faktamässiga?
- Är texterna placerade på en bra höjd och plats?
- Är det god kontrast mellan text och bakgrund?

- Är texten lagom stor?
- Vad tycker du om själva typsnittet, är det lättläst?
- Finns det texter inlästa? Vad tycker du om inläsningarna?
- Går det att ta del av texterna på teckenspråk?

RÖRELSE OCH ORIENTERING

- Är det lätt att ta sig runt i utställningen, till exempel som gående, med rullstol eller med permobil?
- Är det tydligt hur du ska navigera runt i utställningen?
- Finns det ledstråk?
- Finns det någon översiktskarta?
- Finns det några fysiska hinder i utställningen?
- Finns det viloplats i utställningen. Var finns de? Är de tillgängliga?
- Finns det uppsamlingsplatser för större grupper vid visningar?

LJUD

- Hur upplever du ljuden som finns i utställningen?
- Ekar det i rummet/rummen?
- Strömmar det inspelat ljud i rummet, som musik, filmer eller prat?

MONTRAR

- Går det att komma intill alla montrar?
- Är föremålen i montern placerade i en bra höjd så att alla kan komma nära och se dem?
- Är montrarna väl upplysta?
- Finns det någon text som berättar om föremålen?
- Finns det någon berättande text som syntolkar föremålen?

LJUS

- Finns det delar i utställningen som du upplever som för ljusa eller för mörka? Riktas ljuset till rätt plats i miljön enligt dig?
- Finns det något ljus som bländar någonstans i utställningen?
- Finns det tillräckligt med ljus för att orientera sig i utställningen?
- Finns det tillräckligt med ljus för att du ska kunna läsa texterna?

INTRYCK OCH LÄRMILJÖER

- Vad tycker du om utställningens upplägg? Finns det en röd tråd?
- Hur får utställningen dig att känna?
- Vem riktar sig denna utställning till, tror du?
- Känner du dig inkluderad i utställningen?
- Tillgodoses olika lärstilar i utställningen?
- Vilka sinnen stimulerar utställningen? Finns det taktila inslag, alltså något som har med känsel och beröring att göra?

ÖVRIGT

- Finns det något annat som skulle kunna göras annorlunda i utställningen?

FUNKTEKS FÖRSLAG PÅ TESTER

I Funktek har vi gjort fler än 80 individuella workshops på många olika teman med olika upplägg och frågor.

På www.funktek.se/rapporter finns rapporter från enskilda workshops med fler detaljer om sådant vi testat och exakt vilka frågor vi har ställt.

Här kommer några korta förslag på grejer att testa som är både spännande och givande.

TEXTER

- Skriv några versioner av texter där uttrycket, språket och mängd ord kan variera.
- Skriv ut texterna.
- Läs även in dem, till exempel på en mobil, så att det också går att lyssna på dem.
- Testa i en workshop och diskutera vilken eller vilka texter som uppskattas mest och varför.

RUMSLIGHET OCH UPPBYGGNAD

- Skriv ut planritningen så som den är och diskutera i mindre grupper vad ni tycker om den.
- Om det finns möjlighet, bygga en skalenlig modell i papp.
- Ännu bättre blir det om det går att bygga upp något eller några saker i riktig storlek.
- Använd draperier, bord, skärmar och dylikt.

TEKNIK

- Funderar du på att skaffa någon ny teknik?
- Hitta ett ställe som använder den tekniken, åk dit och testa där.

UTVÄRDERA EN BEFINTLIG UTSTÄLLNING

- Använd frågorna på sidan 80 och utgå från dem.
- Lägg till frågor som behövs för din utställning eller plats.
- Samla ett gäng som tar sig runt och försöker ta del av allt och funderar utifrån frågorna hur tillgängligt det är.
- Diskutera sedan i mindre grupper.

WEBBPLATS

- Ge en testperson i uppdrag att hitta några specifika saker på webbplatsen. Det kan vara öppettider, information om en särskild utställning eller kontaktuppgifter till en viss avdelning eller personal.
- Observera den som testar.
- Be dem beskriva vad de gör och varför – då får du en jättebra uppfattning om hur din hemsida uppfattas och fungerar.

STADSMILJÖ

- Ta runt en grupp på en plats i staden, ha med dig frågor att utvärdera platsen utifrån.
- Hur fungerar det att ta sig runt på platsen för alla?
- Är det mycket buller på platsen, finns det sittplatser?
- Du kan på samma sätt utvärdera en promenadsträcka. Ta er runt den tillsammans i ett långsamt tempo och ta pauser.

Vill du göra tillgängliga arrangemang och utställningar?
Vill du lära dig mer om hur du kan testa din verksamhet
tillsammans med besökare?

Då är det här handboken för dig.

Under tre år med projektet Funktek har vi testat och
utvärderat Göteborgs stadsmuseum och tillsammans lärt oss
mycket om vad som skapar tillgänglighet. Nu vill vi dela med
oss och berätta hur ni kan jobba tillsammans – personal och
besökare – för ett tillgängligare museum.

Här finns förslag på hur ni själva kan granska ert arbete
och tänka tillgängligt från början. Tipsen bygger på tester
som gjorts i utställningar och annan museiverksamhet, men
vi tror att även du som jobbar inom andra kulturområden
kommer att ha nytta av den.

Vi hoppas att handboken ska inspirera till att vilja testa mer
och bidra till ett ännu bättre och tillgängligare kulturliv.

/Funktek