P.A.I.R. · ΕΝΑ ZIN · 2026

Η ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ *ΩΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ.*

Ένα **ζιν** *για τη δημιουργική προσβασιμότητα.*
Σημειώσεις από τα προγράμματα καλλιτεχνικής φιλοξενίας
του **P.A.I.R.**
στο **Ταλίν**, *τη* **Λευκωσία** *και την* **Αθήνα**.

ΚΑΝΕ ΧΩΡΟ. ΚΑΝΕ ΤΕΧΝΗ.

Η ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑ ΩΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ

ΣΧΕΔΙΑΣΕ ΓΙΑ ΝΑ ΧΩΡΑΜΕ ΟΛΟΙ

ΓΙΑΤΙ ΥΠΑΡΧΕΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΖΙΝ

Η immersive δουλειά είναι immersive μόνο αν μπορείς όντως *να μπεις μέσα.*

Σωματικά, κοινωνικά, συναισθηματικά, αισθητηριακά.

Δημιουργική Προσβασιμότητα σημαίνει να ενσωματώνεις την πρόσβαση στο ίδιο το έργο.

Η προσβασιμότητα δεν είναι ένα κουτάκι που τσεκάρεις στο τέλος.
Είναι μια δημιουργική μέθοδος που διευρύνει το κοινό,
βαθαίνει τη σύνδεση και κάνει την τέχνη καλύτερη.

Οι ανάπηροι και Κωφοί/κωφοί καλλιτέχνες, το κοινό και οι επαγγελματίες της προσβασιμότητας
δεν είναι απλώς αποδέκτες της πρόσβασης.
Κατέχουν και παράγουν γνώση.

Σχεδίασε τη συνάντηση, όχι το εμπόδιο.

ΤΙ ΘΑ ΒΡΕΙΣ ΕΔΩ

Οι αρχές μας	**3**	**Η διαδρομή**	**9**
Κοινή γλώσσα	**4**	**Τα 3 έργα**	**10**
Μεθοδολογία	**5**	**Μαθήματα**	**16**
Στην πράξη	**6**	**Υπόσχεση & εγχειρίδιο**	**17**
Λίστα ελέγχου	**8**	**Συντελεστές**	**18**

01 ΟΙ ΑΡΧΕΣ ΜΑΣ

Η προσβασιμότητα *ως αισθητική.*

Η προσβασιμότητα δεν είναι «έξτρα». Είναι μέρος της γλώσσας του έργου. Αυτές είναι οι ιδέες στις οποίες επέστρεφε ξανά και ξανά η Συνεργατική Ομάδα Εργασίας (CWG) του P.A.I.R. Και τώρα τις μοιραζόμαστε μαζί σου.

ΑΡΧΗ 01

Ο «μέσος άνθρωπος» δεν υπάρχει.

Συχνά σχεδιάζουμε, χωρίς καν να το συνειδητοποιούμε, για ένα φανταστικό πρότυπο: έναν μη ανάπηρο άνδρα 25–35 ετών. Ξεκαθάρισε για ποιον σχεδιάζεις πραγματικά. Και μετά δες ποιους αφήνεις έξω και πώς μπορείς να τους συμπεριλάβεις.

ΑΡΧΗ 02

Σχεδίασε μαζί με ανθρώπους, όχι για κατηγορίες.

Το «για τυφλούς» ή «για Κωφούς» δεν αρκεί. Σχεδίασε μαζί με συγκεκριμένους ανθρώπους, με σεβασμό στις εμπειρίες τους. Και χτίσε πάνω σε όσα θα μάθετε μαζί.

ΑΡΧΗ 03

Οι λύσεις προσβασιμότητας βοηθούν περισσότερους απ' όσους νομίζεις.

Οι υπότιτλοι δίνουν πρόσβαση σε Κωφούς και κωφούς θεατές. Βοηθούν όμως και όποιον βρίσκεται σε ένα θορυβώδες μπαρ, μαθαίνει τη γλώσσα ή είναι εξαντλημένος. Όταν η πρόσβαση σχεδιάζεται σωστά, το έργο φτάνει σε περισσότερους ανθρώπους.

ΑΡΧΗ 04

Η πρόσβαση μπορεί να αλλάξει τη μορφή του έργου.

Η ενσωματωμένη διερμηνεία στη νοηματική γλώσσα μπορεί να γίνει οπτικό ντουέτο. Η χορογραφία σε καθιστή θέση αλλάζει το λεξιλόγιο της κίνησης. Η πρόσβαση δεν περιορίζει το έργο. Συχνά του ανοίγει δρόμους που δεν είχες φανταστεί.

02 ΚΟΙΝΗ ΓΛΩΣΣΑ

Η γλώσσα είναι η *πρώτη σχεδιαστική απόφαση.*

Πριν ξεκινήσει η δημιουργία των έργων, η ομάδα του **P.A.I.R.** αφιέρωσε χρόνο στο να βρει μια κοινή γλώσσα.
Από ποιο μοντέλο αναπηρίας ξεκινάμε;
Παρακάτω θα βρεις τα πλαίσια με τα οποία δούλεψε η **CWG**.

Δύο μοντέλα αναπηρίας

Το **P.A.I.R.** βασίζεται στο **κοινωνικό** και στο **επιβεβαιωτικό** μοντέλο.

★ ΤΟ P.A.I.R. ΕΡΓΑΖΕΤΑΙ ΑΠΟ ΑΥΤΟ

Κοινωνικό μοντέλο

Η αναπηρία παράγεται από τα *εμπόδια του περιβάλλοντος*: σκάλες, κακοί υπότιτλοι, στενές πόρτες, θόρυβος. Όχι από τα σώματα. Όταν αλλάζεις το περιβάλλον, αλλάζεις και τις δυνατότητες πρόσβασης.

Αυτή είναι η βάση για κάθε απόφαση του P.A.I.R.

★ ΚΑΙ ΑΠΟ ΑΥΤΟ ΕΡΓΑΖΕΤΑΙ ΤΟ P.A.I.R.

Επιβεβαιωτικό μοντέλο

Αναγνωρίζει την αναπηρία, την κουλτούρα των Κωφών και τη νευροδιαφορετικότητα ως *πηγές δημιουργικότητας, γλώσσας και γνώσης*, όχι ως προβλήματα που πρέπει να λυθούν. Η βιωμένη εμπειρία διαμορφώνει το ίδιο το έργο, όχι μόνο τον τρόπο που παρουσιάζεται.

Γι' αυτό οι ανάπηροι καλλιτέχνες καθοδηγούν τη δημιουργική διαδικασία. Δεν έχουν απλώς συμβουλευτικό ρόλο.

Ένας ακόμη όρος: CWG

ΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ ΟΜΑΔΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η **CWG** δεν είναι μια ομάδα εστίασης που καλείς μία φορά.
Μένει με το πρότζεκτ: από το πρώτο σκίτσο, στις δοκιμές, μέχρι την αξιολόγηση.

Ξεκινά από όσα έφερε στο φως η ακρόαση:
ποιοι είναι γύρω από το έργο, τι χρειάζονται, τι στέκεται εμπόδιο.

Δεν υπάρχει συνταγή.
Ποιοι συμμετέχουν, πώς συναντιούνται και πώς δουλεύουν εξαρτάται από το πρότζεκτ και τον τόπο.

Ποιοι μπορεί να είναι στο δωμάτιο:
ανάπηροι και μη ανάπηροι καλλιτέχνες, επαγγελματίες της προσβασιμότητας, μέλη της κοινότητας, διαχειριστές πολιτισμού και κάποιος που ξέρει από τεχνικά και παραγωγή.

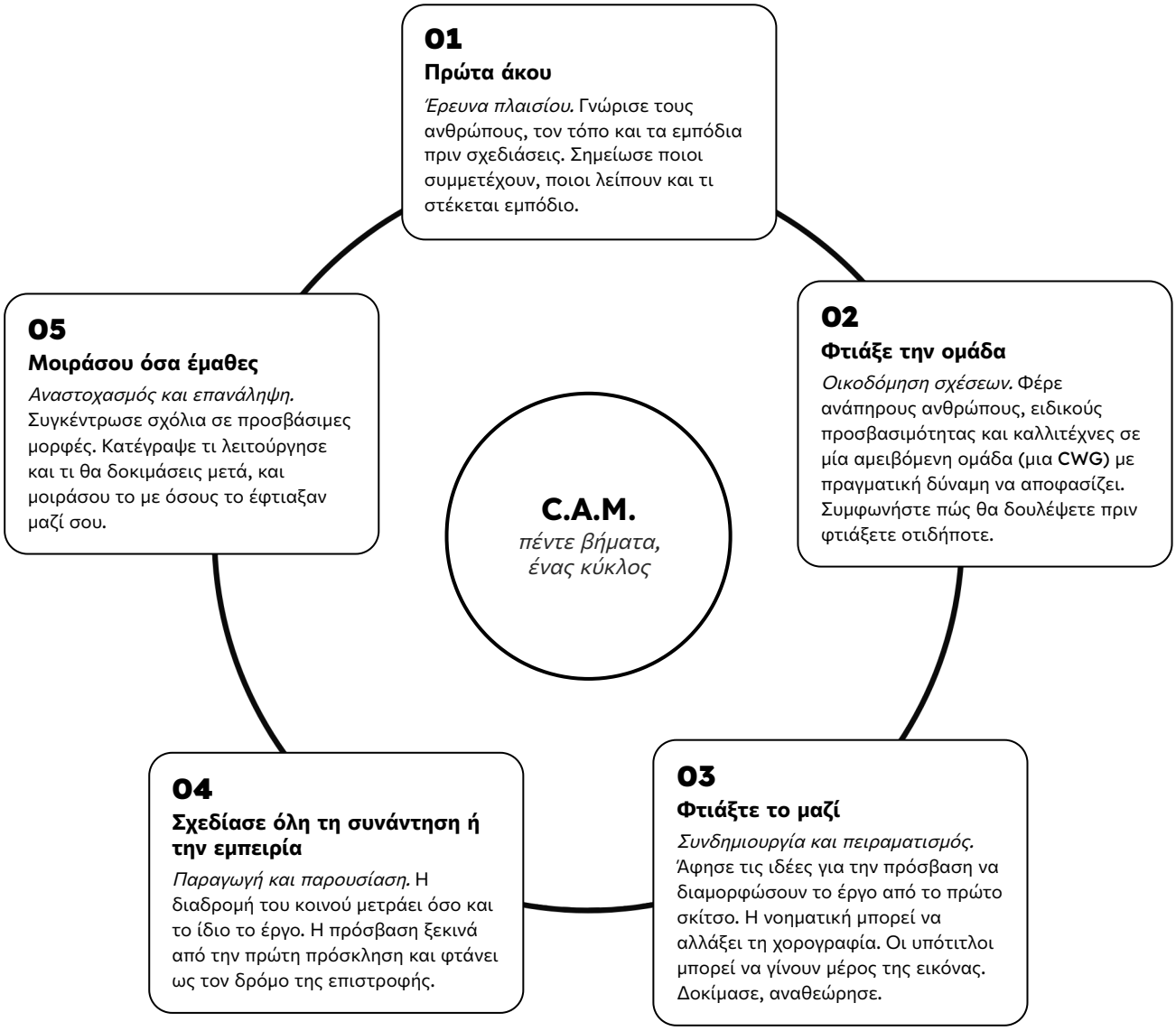
03 **ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑΣ**

Δημιούργησε μαζί με ανθρώπους, όχι *για* ανθρώπους.

Πριν φτιάξουμε οτιδήποτε, διαμορφώσαμε μαζί τις συνθήκες της συνεργασίας μας. Αυτές είναι οι πρακτικές που χρησιμοποίησε το **P.A.I.R.**, και που άλλαξαν όσα είδαμε στη σκηνή και στον τοίχο, όσα ακούσαμε από τα ηχεία.

Η μέθοδος έχει όνομα: C.A.M.

Η **Μεθοδολογία Δημιουργικής Προσβασιμότητας** είναι η βάση του εγχειριδίου. Έχει πέντε βήματα. Ακολούθησέ τα με τη σειρά και γύρνα πίσω όποτε χρειάζεται.



Τίποτα για εμάς χωρίς εμάς.

04 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ

Πολυαισθητηριακό *από την αρχή.*

Οι περισσότερες εκδηλώσεις θεωρούν δεδομένο ένα συγκεκριμένο σώμα: ένα σώμα που βλέπει, μπορεί να σταθεί όρθιο και έχει αντοχή. Μην το θεωρείς δεδομένο. Χτίσε το έργο σε στρώσεις: όραση, ήχος, αφή, χώρος, χρόνος, επιλογή. Κάθε στρώση είναι μέρος του έργου, όχι κάτι που προσθέτεις στο τέλος.

ΟΡΑΣΗ

Κάνε την περιγραφή μέρος του έργου.

Ενσωμάτωσε την οπτική περιγραφή στον διάλογο ή στον ηχητικό σχεδιασμό. Άφησε έναν χαρακτήρα να περιγράψει τι μόλις συνέβη. Η περιγραφή γίνεται έτσι μέρος της αφήγησης, αντί να έρχεται μετά. Η νοηματική γλώσσα είναι μέρος της χορογραφίας, όχι κάτι δίπλα της.

ΗΧΟΣ

Σαφείς υπότιτλοι. Ήχος που τον νιώθεις.

Οι υπότιτλοι αποδίδουν πιστά όσα λέγονται, χωρίς περιλήψεις, και περιγράφουν τους ήχους με σαφήνεια, χωρίς μεταφορές. Μετάφερε τον ρυθμό στην αφή, με συσκευές που φοριούνται και δονούνται, και στην εικόνα, με κυματομορφές που ακολουθούν τη μουσική.

ΑΦΗ

Δώσε στο σώμα σημεία αναφοράς.

Υφές κάτω από τα πόδια, κουπαστές ενταγμένες στον σχεδιασμό, υφάσματα και υλικά που μπορείς να αγγίξεις ή να κρατήσεις. Διάθεσε σετ αισθητηριακών βοηθημάτων (όπως ωτοασπίδες και αντικείμενα για την απασχόληση των χεριών), ώστε οι επισκέπτες να μπορούν να τα χρησιμοποιούν για αυτορρύθμιση, χωρίς να χρειάζεται να τα ζητήσουν. Κάνε την αφή ασφαλή και προαιρετική.

ΧΩΡΟΣ

Βάλε την πρόσβαση εκεί που στρέφεται ήδη το βλέμμα.

Τοποθέτησε τους διερμηνείς και τους υπέρτιτλους εκεί που το κοινό κοιτάζει φυσικά, όχι σε μια γωνία. Φρόντισε για σταθερό φωτισμό και ανεμπόδιστη θέα από κάθε θέση, όχι μόνο από τις «καλές».

ΧΡΟΝΟΣ

Άφησε χώρο να ανασάνεις.

Σχεδίασε με βάση τις αντοχές των ανάπηρων συνεργατών σου,
όχι τη συνηθισμένη δωδεκάωρη μέρα.

Δώσε στο έργο έναν ρυθμό που επιτρέπει να παρακολουθεί κανείς
ταυτόχρονα υπότιτλους, περιγραφή και διερμηνεία.

Πρόσθεσε παύσεις, διαλείμματα και ένα σαφές πρόγραμμα.
Άφησε τους ανθρώπους να έρχονται αργότερα, να βγαίνουν και να επιστρέφουν χωρίς να χάνουν το νόημα.

CRIP TIME

Ο crip χρόνος είναι πραγματικός χρόνος.

Μια ευέλικτη προσέγγιση του χρόνου, που προσαρμόζεται στα σώματα και στο μυαλό, αντί να ζητά από αυτά να προσαρμοστούν στο ρολόι.

ΕΠΙΛΟΓΗ

Άφησε τον καθένα να βρει τον δικό του τρόπο να μπει.

Πρόσφερε περισσότερους από έναν τρόπους συμμετοχής: σε καρέκλα ή στο πάτωμα, κοντά ή μακριά, σε ησυχία ή σε ένταση, παρακολουθώντας ή συμμετέχοντας.

Πες στους ανθρώπους τι να περιμένουν πριν έρθουν και άφησέ τους να αλλάξουν γνώμη στη διάρκεια της εκδήλωσης.

Προσκάλεσε όλο το σώμα.

05 ΛΙΣΤΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

Η λίστα ελέγχου δημιουργικής προσβασιμότητας.

μια λίστα που την εννοούμε στ' αλήθεια

Πριν πεις ότι ένα έργο είναι δημιουργικά προσβάσιμο, έλεγξε:

ΟΣΟ ΦΤΙΑΧΝΕΙΣ ΤΟ ΕΡΓΟ

- Ανάπηρα και Κωφά/κωφά άτομα διαμόρφωσαν το έργο. Δεν το αξιολόγησαν απλώς στο τέλος.
- Όλοι ξέρουν τον ρόλο τους, τι αποφασίζουν και πού να απευθυνθούν όταν διαφωνούν.
- Η βιωμένη, καλλιτεχνική και εξειδικευμένη γνώση αμείφθηκε. Και αναγνωρίστηκε, ονομαστικά.
- Οι προτεραιότητες πρόσβασης ξεκινούν από το έργο και το κοινό που θέλεις. Όχι από μια γενική λίστα.
- Κάθε στοιχείο πρόσβασης έχει δουλειά: τι κάνει, τι προσθέτει στο έργο, πόσο καλό πρέπει να είναι.
- Το δημιουργικό δεν νικά ποτέ το σαφές. Η ακρίβεια, η ασφάλεια και η χρηστικότητα άντεξαν τις καλλιτεχνικές επιλογές.
- Τα πρωτότυπα δοκιμάστηκαν με τους ανθρώπους για τους οποίους φτιάχτηκαν, σε πραγματικές συνθήκες. Όχι μόνο στο στούντιο.
- Οι δοκιμές άλλαξαν κάτι στην πράξη. Καταγράφηκαν. Ξαναδοκιμάστηκαν.
- Οι υπότιτλοι είναι πιστοί. Χωρίς περιλήψεις. Χωρίς μεταφορές. Χωρίς διάλογο που κόβεται σιωπηλά.
- Η οπτική περιγραφή είναι μέσα στο ίδιο το έργο. Ή, αν είναι ξεχωριστή, δηλώνεται ειλικρινά ως καλλιτεχνική επανερμηνεία.

ΠΡΙΝ ΑΝΟΙΞΟΥΝ ΟΙ ΠΟΡΤΕΣ

- Η πρόσβαση με αμαξίδιο ελέγχθηκε στην πράξη: είσοδος, διαδρομή, προσβάσιμες τουαλέτες στο σωστό ύψος, ανελκυστήρας που όντως λειτουργεί.
- Όλη η επίσκεψη ελέγχθηκε βήμα βήμα, από την πρώτη πρόσκληση μέχρι τον δρόμο της επιστροφής.
- Διερμηνείς κλεισμένοι τουλάχιστον τέσσερις εβδομάδες νωρίτερα. Φωτισμός και ορατότητα δοκιμασμένα μαζί τους στην πρόβα.
- Ένα συγκεκριμένο άτομο συντονίζει την πρόσβαση: διαθέσιμο πριν από την εκδήλωση, παρόν όσο διαρκεί. Και εναλλακτική για κάθε άτομο, συσκευή ή τεχνολογία από την οποία εξαρτάται η πρόσβαση.
- Η δημόσια ενημέρωση λέει τι υπάρχει, πώς λειτουργεί και πού είναι μερικό. Και προειδοποιήσεις περιεχομένου: φώτα που αναβοσβήνουν, δυνατοί ήχοι, συνωστισμός, οτιδήποτε απότομο.
- Σετ αισθητηριακών βοηθημάτων για όποιον το ζητήσει (ωτοασπίδες, αντικείμενα για τα χέρια, βοηθήματα γείωσης). Ήσυχο δωμάτιο με σήμανση από την είσοδο.
- Πραγματική επιλογή σε ρυθμό, θέση, ένταση και υποστήριξη. Ελεύθερη είσοδος και έξοδος. Κανείς δεν κρίνεται αν φύγει νωρίς ή επιστρέψει στη μέση.
- Όλο το προσωπικό υποδοχής ενημερωμένο για το σχέδιο πρόσβασης, όχι απλώς με ένα «να περιμένετε κάποιους επισκέπτες με ανάγκες».

ΜΕΤΑ

- Τρόπος για σχόλια ανοιχτός κατά τη διάρκεια και μετά, σε προσβάσιμες μορφές. Ανώνυμα, αν θέλεις. Διαβάζονται. Γίνονται πράξη. Με ειλικρίνεια για όσα δεν μπορούν να σου πουν.
- Οι εντάσεις και τα εμπόδια που δεν λύθηκαν: καταγεγραμμένα, όχι κρυμμένα. Και ονομασμένο τι θα κρατήσετε, τι θα αλλάξετε και τι θα δοκιμάσετε την επόμενη φορά.

Όχι βαθμολογία επιτυχίας ή αποτυχίας. Μια αφορμή να συνεχίζεις να ρωτάς και να αποφασίζεις καλύτερα κάθε φορά.

Και ζήτα access riders. Το access rider είναι ένα σύντομο, εμπιστευτικό σημείωμα όπου ένας καλλιτέχνης, συνεργάτης ή συμμετέχων περιγράφει τι χρειάζεται για να συμμετέχει: πρόσβαση, επικοινωνία, διαλείμματα, υποστήριξη. Ζήτα το νωρίς και πρόβλεψε στον προϋπολογισμό όσα αναφέρει.

Πρώτα η πρόσβαση. Η μαγεία ακολουθεί.

06 **Η ΔΙΑΔΡΟΜΗ**

Πώς *έγινε* στην πράξη και τι άφησε πίσω.

Το **P.A.I.R. (Paving Accessible Inclusive Realities)** πραγματοποιήθηκε στην Ελλάδα, την Κύπρο και την Εσθονία, με συγχρηματοδότηση από το πρόγραμμα **Creative Europe** και το Ελληνικό Υπουργείο Πολιτισμού. Μοιραζόμαστε τη μεθοδολογία ανοιχτά, για να μπορούν να την εφαρμόσουν και άλλοι.

Πέντε στάδια, με τη σειρά:

01 **Ανάπτυξη δεξιοτήτων.** Διαδικτυακές και δια ζώσης εκπαιδεύσεις για την πολιτιστική συμμετοχή, την προσβασιμότητα, την ψηφιακή προσβασιμότητα, την ψηφιακή τέχνη και τη Δημιουργική Προσβασιμότητα.

02 **Ανοιχτή πρόσκληση.** Και στις τρεις χώρες, για νέους καλλιτέχνες και συλλογικότητες. Με αμοιβή, ώστε η δουλειά να μην είναι εθελοντική. Οι αιτήσεις μπορούσαν να υποβληθούν σε κείμενο, ήχο ή βίντεο.

03 **Η CWG.** Οι επιλεγμένοι καλλιτέχνες εντάχθηκαν σε μια σταθερή ομάδα με ανάπηρους συνεργάτες, ειδικούς προσβασιμότητας και επαγγελματίες της πολιτιστικής διαχείρισης από τους οργανισμούς liminal, ABR και Estonian Agrenska Foundation. Τα ανάπηρα άτομα συμμετείχαν ως συνδημιουργοί και αμειβόμενοι σύμβουλοι, όχι απλώς ως κοινό.

04 **Τρία προγράμματα καλλιτεχνικής φιλοξενίας, τρεις εθνικές εκδηλώσεις.** Τα έργα αναπτύχθηκαν στα προγράμματα φιλοξενίας και παρουσιάστηκαν ζωντανά στο Ταλίν, τη Λευκωσία και την Αθήνα το καλοκαίρι του 2026, σε προσβάσιμες, πολυαισθητηριακές εκδηλώσεις.

05 **Αυτό το ζιν · το εγχειρίδιο · η τελική εκδήλωση.** Ένα προσβάσιμο ψηφιακό ζιν (αυτό που διαβάζεις), ένα πλήρες *Εγχειρίδιο Μεθοδολογίας Δημιουργικής Προσβασιμότητας* και μια προσβάσιμη διαδικτυακή τελική εκδήλωση που φέρνει μαζί τα τρία έργα και τη μεθοδολογία.

07 **ΤΑ 3 ΕΡΓΑ**

Τα τρία *ανατεθέντα έργα.*



THE PASSAGE

OPEN P.ARTS COLLECTIVE · ΕΣΘΟΝΙΑ

Πώς είναι να φτάνεις κάπου;
Να συναντάς κάποιον πρόσωπο με πρόσωπο για πρώτη φορά;
Να ανακαλύπτεις τι σημαίνει «σπίτι»;

Δημιουργία της **Open P.Arts Collective** (**Sara Fontana**, **Marleen Kuusik** και **Heleri Luuga**), το ***The Passage*** (στα εσθονικά ***Kaasteelised***) είναι μια πολυαισθητηριακή εγκατάσταση που καλεί δύο ανθρώπους να ταξιδέψουν μαζί μέσα από τρία στάδια: τη γέννηση, τη συνάντηση και τη συνύπαρξη.

Φτιαγμένη από ύφασμα, αφή, ήχο, κινούμενη εικόνα και αφήγηση, δεν προτείνει έναν μόνο δρόμο. Οι επισκέπτες επιλέγουν πώς κινούνται, τι αγγίζουν, πόσο μένουν, πόσο πλησιάζουν ο ένας τον άλλον και ποιες αισθήσεις χρησιμοποιούν. Στον πυρήνα της βρίσκεται ένα ερώτημα: πώς συναντάμε έναν άλλον άνθρωπο και τι κάνει έναν τόπο να μοιάζει με σπίτι;







*Το πέρασμα, η υφασμάτινη είσοδος και μια απτική συνάντηση μέσα στην εγκατάσταση. Φωτογραφίες: **Meelis Joost, Mari Tuulik.***

Τρία δωμάτια, ένα ταξίδι

ΔΩΜΑΤΙΟ 1

Η μήτρα

Πίσω από κόκκινες κουρτίνες: ζεστό, χαμηλό φως, μαλακά υφάσματα. Ένας χαμηλός χτύπος καρδιάς ακούγεται από ένα ηχείο μπάσων. Κάθε επισκέπτης ξεκινά μόνος, με τον εαυτό του.

ΔΩΜΑΤΙΟ 2

Η παρέμβαση του κόσμου

Ένα υφασμάτινο χώρισμα με ανοίγματα και τσέπες. Μπορείς να περάσεις το χέρι απέναντι, να ανταλλάξεις ένα αντικείμενο ή να μείνεις στη μεριά σου. Μια χειρονομία μπορεί να προσφερθεί, να γίνει δεκτή ή να απορριφθεί.

ΔΩΜΑΤΙΟ 3

Η συνάντηση

Επιτέλους πρόσωπο με πρόσωπο. Μια ταινία μικρού μήκους για ονόματα και για το «σπίτι», μαλακά αντικείμενα, καρέκλες για όσο χρειάζεσαι και ένας καμβάς όπου οι επισκέπτες γράφουν ποιοι είναι.

Πώς φτιάχτηκε

Η προσβασιμότητα ήταν στη διαδικασία από την πρώτη μέρα. Τα σχόλια της **CWG** άλλαξαν την κλίμακα, τα υφάσματα, τις χρωματικές αντιθέσεις, τη θέση του εξοπλισμού και τις διαδρομές των επισκεπτών. Ακόμη και το χειροποίητο ράψιμο, σχέδιο και κόλλημα έγινε μέρος της εμπειρίας.

ΤΡΟΠΟΙ ΝΑ ΜΠΕΙΣ

- Περάσματα προσαρμοσμένα για αμαξίδια και άλλα βοηθήματα κινητικότητας, με θέσεις στο τέλος της διαδρομής
- Πληροφορίες στα εσθονικά και στα αγγλικά
- Εισαγωγικό βίντεο στην Εσθονική Νοηματική Γλώσσα με υπότιτλους
- Υποτιτλισμένο οπτικό υλικό
- Ακουστική περιγραφή και προφορική καθοδήγηση μέσα στον χώρο
- Ξενάγηση με τις καλλιτέχνιδες, με κλειστά μάτια αν το επιθυμείς, μέσα από προφορική περιγραφή, αφή και σωματική καθοδήγηση

> *«Ήταν υπέροχο να συζητάμε και να δίνουμε συμβουλές για το πώς η εγκατάσταση θα μείνει γερή και σταθερή, χωρίς να εμποδίζεται το καλλιτεχνικό κομμάτι.»**Mare Kõrtsini · μέλος της CWG, Εσθονία***

> *«Το **The Passage** ήταν σαν να μπαίνεις σε ένα δωμάτιο που σε ακούει και σου επιτρέπει να απολαύσεις την τέχνη με πολλές αισθήσεις μαζί.»Άτομο που συμμετείχε στην έρευνα · Εσθονία*

Σκάναρε για να δεις το *The Passage* στην ιστοσελίδα του P.A.I.R.

`pair.liminal.eu/showcase/digital-artworks/the-passage`

Λύσεις προσβασιμότητας: **Kai Kunder, Ene Oga** | Εύκολη ανάγνωση: **Janek Muru, Kerttu Rakke** | **CWG: Mari Tuulik, Daniel Kotsjuba, Mare Kõrtsini, Hendra Raud** | Παραγωγή: **Estonian Agrenska Foundation**, σε συνεργασία με το **Estonian Chamber of People with Disabilities**



MISSING FREQUENCIES

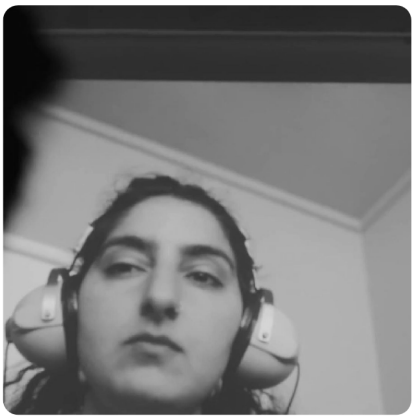
ΝΑΥΣΙΚΑ ΧΑΤΖΗΧΡΙΣΤΟΦΗ · ΚΥΠΡΟΣ

Όταν τον ήχο τον νιώθεις, τον βλέπεις και τον φαντάζεσαι.

Δημιουργία της καλλιτέχνιδας Ναυσικάς Χατζηχριστοφή, το ***Missing Frequencies*** είναι μια πολυαισθητηριακή βιντεοεγκατάσταση που εξερευνά την εμπειρία της μερικής ακοής.

Κινούμενη εικόνα, φωτογραφία, **animation**, κολάζ, πειραματικός ήχος και απτική τεχνολογία συνθέτουν μια προσωπική συνάντηση με μια αντίληψη που διαρκώς μετατοπίζεται. Ο ήχος περνά από μορφή σε μορφή και γίνεται εικόνα, κείμενο, υφή και δόνηση. Όχι για να εξηγήσει τη μερική ακοή απ' έξω, αλλά για να αφήσει τους επισκέπτες να τη νιώσουν.

Το έργο χτίστηκε ως σύνθεση θραυσμάτων και όχι ως ιστορία. Το νόημα αναδύεται από τον τρόπο που συναντιούνται τα στοιχεία και από τους διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους ο κάθε επισκέπτης επιλέγει να τα συναντήσει.







Στιγμιότυπα από το τρέιλερ: η ταινία, επισκέπτες με ακουστικά και απτικά μαξιλάρια, και οι δίγλωσσες κάρτες ακουστικής περιγραφής.

Πώς φτιάχτηκε

Η πρόσβαση ήταν εκεί από τα πρώτα στάδια και μεγάλωσε μαζί με την καλλιτεχνική γλώσσα του έργου. Μαζί με τη **CWG**, οι θέσεις, οι ετικέτες, η χρωματική αντίθεση, η θέση του εξοπλισμού και η κίνηση των επισκεπτών δοκιμάστηκαν και προσαρμόστηκαν στον χώρο. Και μετά οι επισκέπτες βρήκαν τρόπους που κανείς δεν είχε σχεδιάσει: έκλειναν τα μάτια κρατώντας τα μαξιλάρια ή άκουγαν την περιγραφή χωρίς να κοιτάζουν την οθόνη.

ΤΡΟΠΟΙ ΝΑ ΜΠΕΙΣ

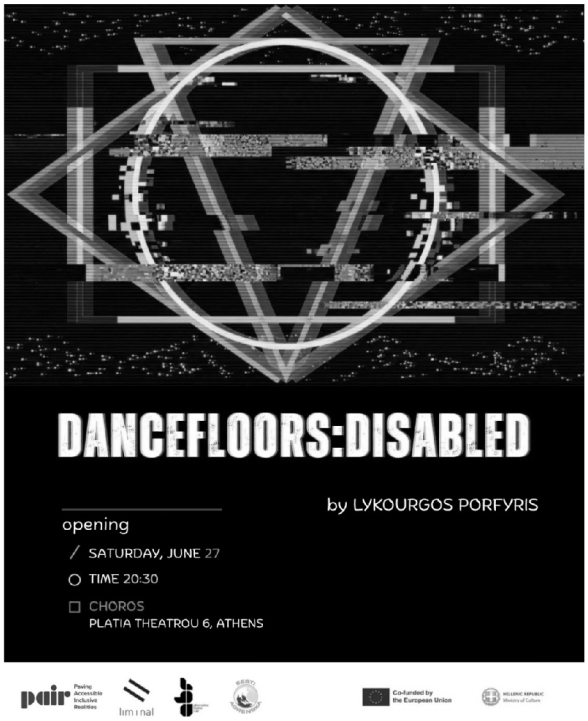
- Συνεχής ακουστική περιγραφή σε ακουστικά δίπλα στις θέσεις
- Υπότιτλοι και ετικέτες στα ελληνικά και στα αγγλικά, με μεγάλα, έντονα, απλά γράμματα
- Δύο απτικά μαξιλάρια που μεταφράζουν τον ρυθμό, τα μπάσα και την ένταση σε δόνηση
- Οικοδεσπότες στην Κυπριακή Νοηματική Γλώσσα στα εγκαίνια
- Θέσεις σε διαφορετικές αποστάσεις από την οθόνη

> *«Το να αγγίζω το μαξιλάρι και να νιώθω την ένταση της εμπειρίας της καλλιτέχνιδας στο στήθος και στα χέρια μου ήταν κάτι εντελώς διαφορετικό. Ήταν έντονο και όμορφο, γιατί ένιωσα πως μπορούσα να μπω στη θέση ενός άλλου ανθρώπου και να αρχίσω να καταλαβαίνω τι μπορεί να σημαίνει μερική ακοή.»Επισκέπτρια · Λευκωσία*

> *«Ήταν πολύ πολύτιμο να είμαι μέρος μιας ομάδας όπου μπορούσαμε να συζητάμε πώς εξελισσόταν το έργο, να δίνουμε σχόλια και να εξερευνούμε μαζί τις ιδέες της καλλιτέχνιδας. Πιστεύω ότι η τέχνη είναι κάτι κοινωνικό.»Μέλος της **CWG**, Κύπρος*

Σκάναρε για να δεις το *Missing Frequencies* στην ιστοσελίδα του P.A.I.R.
`pair.liminal.eu/showcase/digital-artworks/missing-frequencies`

Ηχητικός σχεδιασμός: **Antonis Antoniou** | Απτική τεχνολογία: **Yiannis Souhis** | Παραγωγή: **ABR (Alternative Brains Rule)**



DANCEFLOORS:DISABLED

ΛΥΚΟΥΡΓΟΣ ΠΟΡΦΥΡΗΣ · ΕΛΛΑΔΑ

Δεν σου επιτρέπεται να χορεύεις. Γιατί δεν χορεύεις;
Γιατί χορεύεις; Γιατί χορεύεις έτσι;

Δημιουργία του ανάπηρου καλλιτέχνη Λυκούργου Πορφύρη, το ***Dancefloors:Disabled*** είναι μια πολυαισθητηριακή εγκατάσταση που εξερευνά τον χορό, τη μουσική και την κουλτούρα των κλαμπ μέσα από ήχο, κινούμενη εικόνα, φως και δημιουργική προσβασιμότητα.

Η πίστα εδώ δεν είναι απλώς χώρος διασκέδασης. Είναι ο τόπος όπου τα σώματα συναντούν ερωτήματα πρόσβασης, ελευθερίας, συμμετοχής και του να ανήκεις κάπου. Ποιος μπορεί να χορέψει; Τι συμβαίνει όταν οι αισθητηριακοί κώδικες του κλαμπ ανοίγουν, μεταφράζονται και μεταμορφώνονται;



Στιγμιότυπα από το τρέιλερ: κινούμενοι υπότιτλοι, σχήματα που δίνουν εικόνα στον ήχο και περφόρμανς στη νοηματική μέσα στο έργο.

Πώς φτιάχτηκε

Ο Πορφύρης μίλησε με ανάπηρα άτομα για τον χορό: τι σημαίνει για εκείνα, πώς βιώνουν τις σημερινές πίστες και πώς φαντάζονται το μέλλον τους. Οι φωνές τους έγιναν τρεις πρωτότυπες techno και ηλεκτρονικές συνθέσεις. Η μαρτυρία έγινε ρυθμός και ο λόγος ηχητική υφή. Μαζί με τη CWG, οι υπότιτλοι αναθεωρήθηκαν, η προβολή επανεξετάστηκε και τα οπτικά σύμβολα για τον ήχο δοκιμάστηκαν με Κωφούς και βαρήκοους συμμετέχοντες.

ΤΡΟΠΟΙ ΝΑ ΜΠΕΙΣ

- Μεγάλοι, δυναμικοί υπότιτλοι που κινούνται με τον ρυθμό και την έμφαση
- Ελληνική Νοηματική Γλώσσα και International Sign ενσωματωμένες στην κινούμενη εικόνα
- Γεωμετρικά σχήματα που κάνουν ορατά τα μπάσα, τους μεταλλικούς και τους λαμπερούς ήχους
- Δημιουργική ηχητική εισαγωγή που συνδυάζει προσανατολισμό, ατμόσφαιρα και ηχητικό σχεδιασμό
- Προσβάσιμο έντυπο και ηχητικό υλικό

> *«Μακάρι κάθε κλαμπ να ήταν έτσι.»Επισκέπτες της εγκατάστασης · Αθήνα*

> *«Δεν είχα σκεφτεί ποτέ πραγματικά πώς βιώνει ένα ανάπηρο άτομο την πίστα χορού. Αυτή η εγκατάσταση μου έδωσε την ευκαιρία να το εξερευνήσω από διαφορετικές οπτικές. Με έβαλε σε σκέψεις και, ταυτόχρονα, την απόλαυσα πραγματικά.»Άτομο από το κοινό · Αθήνα*

Σκάναρε για να δεις το *Dancefloors:Disabled* στην ιστοσελίδα του P.A.I.R.
`pair.liminal.eu/showcase/digital-artworks/dancefloors-disabled`

Σκηνοθεσία νοηματικής: **Andreas Plemmenos** | Περφόρμανς σε ΕΝΓ και **IS: Nafsika Koskori, Andreas Plemmenos, Chara Riga** | Επιμέλεια ακουστικής περιγραφής: **Maria Thrasyvoulidi, Eva Gkritzali** | Παραγωγή: **liminal**

08 **ΜΑΘΗΜΑΤΑ**

Τι *κρατάμε* από αυτή την εμπειρία.

Οκτώ πράγματα που μάθαμε μέσα από τα τρία έργα.

01 **Η προσβασιμότητα μπορεί να γίνει καλλιτεχνική γλώσσα.**

Οι υπότιτλοι δίνουν ρυθμό. Η νοηματική δημιουργεί χώρο. Η ακουστική περιγραφή προσθέτει μια φωνή. Οι δονήσεις μάς επιτρέπουν να αισθανθούμε τον ήχο. Πρώτα απ' όλα, όμως, αυτά τα μέσα πρέπει να είναι σαφή, αξιόπιστα και εύχρηστα.

02 **Η προσωπική εμπειρία αλλάζει την αφετηρία.**

Οι πιο ενδιαφέρουσες ιδέες προέκυψαν από τις επιθυμίες και τα ενδιαφέροντα των ανάπηρων ανθρώπων, όχι από όσα δεν μπορούν να κάνουν. Συζητήσεις για τη νυχτερινή ζωή, εμπειρίες μερικής απώλειας ακοής και καθημερινά εμπόδια έγιναν αφορμές για καλλιτεχνική δημιουργία.

03 **Συνεργασία σημαίνει συμμετοχή στις αποφάσεις.**

Η συμμετοχή πρέπει να ξεκινά από νωρίς και να έχει ουσιαστικό αντίκτυπο. Οι άνθρωποι που συνεργάζονται μαζί μας χρειάζεται να επηρεάζουν την εξέλιξη του έργου, όχι απλώς να το αξιολογούν όταν είναι έτοιμο.

04 **Δεν έχουν όλοι οι ανάπηροι άνθρωποι τις ίδιες ανάγκες.**

Ο ήχος μπορεί να βοηθά έναν άνθρωπο, αλλά να προκαλεί υπερφόρτωση σε κάποιον άλλον. Δεν υπάρχει μία λύση για όλους. Χρειάζεται να θέτουμε προτεραιότητες, να προσφέρουμε επιλογές και να αναγνωρίζουμε όσα δεν έχουμε καταφέρει ακόμη να καλύψουμε.

05 **Περισσότεροι τρόποι συμμετοχής, περισσότερες επιλογές.**

Εικόνα, ήχος, αφή, κίνηση, καθοδήγηση. Δώσε στους ανθρώπους τη δυνατότητα να επιλέξουν πώς θα βιώσουν ένα έργο, να αλλάξουν θέση, ρυθμό, διάρκεια ή ένταση. Οι επιλογές δεν σημαίνουν λιγότερο σχεδιασμό, αλλά περισσότερους τρόπους ουσιαστικής συμμετοχής.

06 **Το πολυαισθητηριακό δεν σημαίνει απαραίτητα προσβάσιμο.**

Περισσότερα ερεθίσματα μπορεί να προκαλέσουν υπερφόρτωση. Κάθε στοιχείο χρειάζεται να έχει συγκεκριμένο σκοπό, να ανταποκρίνεται στις ανάγκες του κοινού και να δοκιμάζεται στην πράξη. Σημασία δεν έχει η ποσότητα των μέσων, αλλά η χρησιμότητά τους.

07 **Δοκίμασε, παρατήρησε, βελτίωσε.**

Σχεδίασε → δοκίμασε → άκου → βελτίωσε → ξαναδοκίμασε. Είδαμε ανθρώπους να απομονώνουν αισθήσεις, να συνδυάζουν εργαλεία και να αφιερώνουν περισσότερο χρόνο από όσο περιμέναμε. Ο αρχικός σχεδιασμός δεν μπορεί να προβλέψει τα πάντα. Γι' αυτό οι δοκιμές με πραγματικούς ανθρώπους είναι απαραίτητες.

08 **Η προσβασιμότητα δεν σταματά στο έργο.**

Η ενημέρωση, η είσοδος, οι χώροι ξεκούρασης, οι τουαλέτες και η δυνατότητα να ζητήσει κανείς βοήθεια είναι όλα μέρος της ίδιας εμπειρίας. Πρόσφερε προσβάσιμους τρόπους για να μοιραστεί το κοινό τις εντυπώσεις του και αναγνώρισε τι μπορείς να μάθεις από αυτές και τι όχι.

09 **Η ΥΠΟΣΧΕΣΗ ΜΑΣ**

Μια υπόσχεση για όσες και όσους δημιουργούν *immersive* έργα.

Θα σχεδιάζουμε εμπειρίες που οι άνθρωποι μπορούν να βιώσουν με διαφορετικούς τρόπους. Εμπειρίες στις οποίες ο καθένας μπορεί να μπει με τον δικό του ρυθμό και να μείνει με τους δικούς του όρους.

ΑΝ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟ, ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ IMMERSIVE.

---

11 **Η ΣΥΝΕΧΕΙΑ**

Πάρε μαζί σου το *πλήρες εγχειρίδιο.*

Το πλήρες *Εγχειρίδιο Μεθοδολογίας Δημιουργικής Προσβασιμότητας*
από την **κοινοπραξία του P.A.I.R.**

Διάβασέ το δωρεάν online ή κατέβασέ το σε PDF.
Η πιο αναλυτική εκδοχή αυτού του ζιν, με πρακτικά εργαλεία για το επόμενο έργο σου.

pair.liminal.eu/manual

Μοιράσου το.

Κάθε αντίγραφο ανοίγει μια πόρτα για έναν ακόμη δημιουργό. Στείλ' το σε έναν καλλιτέχνη, έναν επιμελητή, έναν παραγωγό που το χρειάζεται σήμερα.

Κατέβασέ το, ενσωμάτωσέ το, μετάφρασέ το ελεύθερα. Παρακαλούμε κράτα τα **credits** μαζί.

CREDITS & ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ

Πρόγραμμα: **P.A.I.R.** | Paving Accessible Inclusive Realities

Ζιν: *Η προσβασιμότητα ως αισθητική* | Ένα ζιν για τη δημιουργική προσβασιμότητα

Εταίροι: **liminal** (Αθήνα, επικεφαλής εταίρος) · **ABR** (Λευκωσία) · **Estonian Agrenska Foundation** (Ταλίν)

Το **P.A.I.R.** συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση μέσω του Προγράμματος **Creative Europe (CREA-CULT-2024-COOP-1**, έργο **101173834**). Το πρόγραμμα υλοποιείται με την οικονομική υποστήριξη και υπό την αιγίδα του Υπουργείου Πολιτισμού.

pair

liminal ABR EESTI AGRENSKA

Co-funded by the European Union

HELLENIC REPUBLIC
Ministry of Culture

Με τη συγχρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ' ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (**EACEA**). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο **EACEA** δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.