



Ett lärande för alla?

En översikt över hur kulturarvsinstitutioner i Norden arbetat fram aktiviteter för alla oavsett funktionsvariation

Gustav Wollentz - Nordiskt Centrum för Kulturarvspedagogik

Introduktion

Det här är en översikt över hur kulturarvsinstitutioner i de nordiska länderna arbetat med ett lärande anpassat för både de med särskilda behov och de utan. Hur kan program läggas upp så att samtliga deltagare inkluderas och stimuleras i en lärande process? Fokus ligger på kulturarvsinstitutioner i Danmark, Norge och Sverige och på initiativ sedan 2010. Satsningarna som inkluderas kan alla knytas till museisektorn med ett undantag, vilket är en kultur och konstfestival som bedömdes vara särskilt intressant. Tidigt i arbetet med kartläggningen insåg vi att det inte är vanligt med aktiviteter som fokuserar på att inkludera alla oavsett funktionsvariation, utan aktiviteter tenderar att vara inriktade specifikt mot personer med särskilda behov eller inte. Därför kommer den här kartläggningen även fokusera på andra projekt som inkluderar intressanta och lärorika perspektiv. I första delen av översikten kommer vi att titta på ett antal inspirerande exempel. I andra delen kommer vi att presentera fördjupade analyser av ett fåtal initiativ, som till stor del bygger på utförda intervjuer med nyckelpersoner. Avslutningsvis summeras några av de viktigaste slutsatserna. Detta är inte en total översikt över alla genomförda projekt med fokus på ett lärande för alla inom kulturarvssektorn sedan 2010, då vi saknat möjligheter att utföra en så pass omfattande studie. Istället kan det ses som en pilotstudie med ett antal lärorika nedslag. Det finns med andra ord stor potential för ett fortsättningsprojekt med större fördjupning och breddning. Översikten är en del av projektet "Inklusion - Kunskap och upplevelser för alla" som drivits av Den Gamle By och Århus Naturhistoriska Museum, och finansierats av Danmarks "Slots- og Kulturstyrelse". Översikten har sammanställts av Nordiskt Centrum för Kulturarvs pedagogik. Vi inleder med att introducera projektet som den här översikten är en del av.

Inklusion - Kunskap och upplevelser för alla

Den Gamle By och Århus Naturhistoriska Museum har utvecklat nya metoder och undervisningskurser för skolklasser med fokus på att alla elever - oavsett språk och mentala eller sociala utmaningar - utmanas, inkluderas, lär sig och utvecklas. I teorier om praktiskt-estetiska inlärningsprocesser betonas faktum att en estetisk och sensorisk upplevelse alltid kommer att påverka människans känslor, tankar och minnen, såväl medvetet som omedvetet. När du är aktiv i en undervisningsprocess där du är involverad på ett praktiskt, kreativt och medkreativt sätt blir du en del av det sammanhang du befinner dig i.

I Den Gamla By användes aktiviteter och drama som metoder. Ambitionen har varit att barnen som deltar i undervisningskurser aktivt upplever historien istället för att se, höra och läsa om historien. Genom metoderna har en säker och interaktiv ram skapats där deltagarna kan experimentera, känna, lära sig och träna färdigheter, både praktiska och sociala. På Naturhistoriska museet i Århus läggs tonvikten på studenternas praktiska upplevelser. De har fått experimentera, röra, göra, känna och skapa. Projektet "Inklusion - Kunskap och upplevelser för alla" har fungerat som en plattform för att utforska nya metoder som kan strukturera museibesöket så att alla känner sig bekväma. Erfarenheterna från projektet

har resulterat i utvecklingen av ett gemensamt tankesätt som kan användas som en slags checklista när gamla undervisningskurser anpassas och vid utvecklingen av nya erbjudanden.

Inspirerande projekt

Projekt: Funktek: <http://www.funktek.se/detta-vill-vi/>

Projektet Funktek finansierades av Arvsfonden och pågick mellan 2014 och 2017. Fokuset har legat på att utvärdera Göteborgs stadsmuseums utställningar och arrangemang i syfte att förbättra museets tillgänglighet - så att det når alla. I projektet fick personer med särskilda behov besöka museets och reagera på museets utställningar och aktiviteter: ”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.” (Funktek hanbok: sid 10) Det innebär att metoden och lösningen blev att lyssna på individer med särskilda behov och ta dessa erfarenheter på allvar, vilket var en viktig lärdom inom projektet. Handboken uttrycker det på följande vis: ”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. (...) 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.” (Funktek hanbok: sid 8-9).

Inom projektet producerades handböcker och utbildningsmaterial som kan användas av andra museum, som bland annat inkluderar värdefulla checklistor att ha i åtanke samtidigt som det betonas att det krävs att man lär sig genom att pröva olika tillvägagångssätt själv då det inte finns någon ”quick fix”. Handböckerna presenterar hur utställningar kan produceras på ett tillgängligt vis, hur workshops kan organiseras (material finns att tillgå via hemsidan), samt hur stadsvandringar kan genomföras så att alla inkluderas. Att stimulera alla sinnen, såsom lukt, smak och ljud, betonas som särskilt betydelsefullt. Vad som också är viktigt att föra på tal är att projektet ser ett värde i att inte ämna skapa vad de kallar ”sär-lösningar”, utan fokuserar på lösningar som passar alla. Detta knyter an till målet att finna metoder som passar såväl personer med särskilda behov som de som inte har det. I den här översiktens fördjupade del kommer erfarenheterna från Funktek att presenteras i mer detalj.

Funktek handboken som heter ”Bara gör”, går att hitta här: http://www.funktek.se/wp-content/uploads/2017/01/Bara_gör-1.pdf

FOKUS - Funktionshinder och Kulturarv, Utbildning och Samverkan

FOKUS drevs mellan 2014 och 2015 av HandikappHistoriska Föreningen och Upplandsmuseet med medel från Allmänna arvsfonden. Målet var att ”skapa långsiktiga förutsättningar för att funktionshinderperspektivet ska bli en självklar del i museernas arbete”. Inom projektet genomförde FOKUS en utbildning för anställda på museum. Kursen pågick i två år och spreds över fem tillfällen. En central målsättning med kursen var att göra funktionshinderaspekten till en självklar och totalt integrerad del av ett museums mångfaldsarbete. FOKUS är en fortsättning på ett tidigare projekt vid namn HAIKU, Handikapphistoria i kulturarvet, som genomfördes 2010-2013 i samarbete mellan Nordiska museet och HandikappHistoriska Föreningen. I projektet togs också en handbok fram vid namn ”Bredda mångfalden - En handbok om människor med funktionsnedsättning i museernas arbete”, som finns tillgänglig här: <http://media1.hhf.se/2015/10/Bredda-mangfalden1.pdf>

Boken beskrivs på följande vis: ”Bredda mångfalden är en handbok om att arbeta med funktionshinder och funktionsnedsättning på museer. Handboken berättar om olika sidor av att leva med funktionsnedsättning och om museernas utmaningar för att göra det till en del av sin verksamhet. Dessutom om hur kunskap om funktionshinderhistoria gör det lättare att ifrågasätta nutida och historiska fördomar. Handboken ger handfasta råd och tips. Den vänder sig lika mycket till anställda på museer som till personer inom funktionshinderrörelsen.”

Museumsundervisning för barn med särskilda behov

Vesthimmerlands Museum i samarbete med Museum Amager, Storm P. Museet, Museum Sønderjylland – Sønderborg Slot, Ringkøbing-Skjern Museum, Gammel Estrup – Herregårdsmuseet och med Den Gamle By som konsulent och rådgivare, genomfördes 2014-2016 ett projekt som samlade material kring metoder för aktiviteter för barn med särskilda behov från de sex museerna involverade. Utifrån detta material togs det fram en handbok med ”best practice” exempel, som inkluderar rollspel, skogsarbete, bågskytte, teckna serier och baka och mycket mer. Det övergripande syftet var att öka kompetensen hos danska museer kring vilken positiv påverkan museer kan ha på barn med särskilda behov samt ta fram ett empiriskt material som går att tillämpa i utvecklingen av aktiviteter. Projektet konkluderar bland annat att desto mer lärandeteoretiska perspektiv som tillämpas desto större chans har aktiviteter att lyckas nå ut. Kring frågan att utföra aktiviteter som passar både barn med särskilda behov och de som inte har det skrivs följande: ”Undervejs i projektet er spørgsmålet, om børn i almenklasser ikke også vil profitere af særligt tilrettelagte undervisningsforløb, flere gange dukket op. Jo, det vil de helt sikkert! Med ekstra hænder, øget bevidsthed om tydelighed og kommunikation, forudsigelighed samt læring baseret på sanser og aktiviteter, stimuleres interesse og engagement med ret stor sandsynlighed for langt de fleste. Det handler derfor i høj grad om at afsætte de nødvendige ressourcer og politisk prioritere de alternative læringsmiljøer som væsentlige og betydelige medspillere inden for læring og dannelse. På alle niveauer.” (Best practice publikation: sid 30).

Här går ”Best practice” publikationen att finna: https://issuu.com/levendehistorie/docs/best_practice_haeft_1

Det är också arbetet inom detta projekt som lett vidare till ett fokus på ett lärande för alla oavsett funktionsvariation hos Den Gamle By och Naturhistoriskt Museum i Århus, se artikeln ”Museum og læring for alle” av Lars Allan Haakonsen från Skoletjeneste Netværk: <https://skoletjenestenetvaerk.dk/wp-content/uploads/2016/03/Børn-med-særlige-behov-lah-1503161.pdf>

Kultur och museipedagogik för alla var ett två-årigt projekt som drevs 2011-2012 av Sagomuseet i Ljungby och Berättarnätet Kronoberg i samarbete med Linnéuniversitetet. Inom projektet undersöktes hur en museipedagogik med berättandet i centrum kan utvecklas så att den optimalt kan tillgodose behov hos funktionshindrade. Inom projektet utvecklades och utvärderas en rad aktiviteter för elever från särskolan, och en instruktiv handledning för skolpersonal och berättarpedagoger togs fram: <https://sagomuseet.files.wordpress.com/2013/05/vc3a4lkommen-till-ett-fc3b6rtrollande-besc3b6k-pc3a5-sagomuseet-i-ljungby-2.pdf>

Dessutom skrevs en forskningsrapport av Elisabet Frithiof från Linnéuniversitetet, institutet för pedagogik, vid namn "Kultur för alla: Funktionsmöjligheter i det museipedagogiska mötet". I den rapporten utvärderas Sagomuseets aktiviteter utifrån hur de lyckas nå målgruppen. Rapporten presenterar många teoretiska och praktiska perspektiv som kan vara värdefulla att ha i åtanke i utvecklingen av aktiviteter. Utifrån fokuset att skapa aktiviteter som passar *både* personer med funktionsvariation och de utan är följande insikt särskilt intressant:

”Individerna i målgruppen får sin målgruppsstillhörighet utifrån en funktionsnedsättning, som inte är så entydig eller solklar, inte ens okomplicerad att fastställa. Just för att de enskilda personerna tillskrivs en s.k. utvecklingsstörning förs de under sin skoltid till särskola och vidare till gymnasiesärskola. Efter skolutbildningen fortsätter de flesta av dem i s.k. Daglig verksamhet. Men i ett projekt som detta sker det paradoxala, att funktionsnedsättningen kommer att spela en biroll eller snarast att förpassas till en plats ute i kulisserna. De allmänmänskliga företeelserna kommer att spela huvudrollerna. Föreställningen handlar om Ditt, mitt och varje människas behov av att vara sedd, att någon lyssnar när man försöker uttrycka sig, om att ta hand om sina känslor, kanske väcka dem till liv, att förstå sin plats och stund på jorden. Projektet har hela tiden på ett målmedvetet sätt strävat mot att museipedagogiken ska nå alla, en strävan i riktning mot kultur för alla. Jag skulle vilja säga utifrån mitt ovan beskrivna synsätt, att museipedagogiken visar sig vara för alla. Denna insikt var kanske något överraskande.” (Frithiof 2013: 89)

Frithiofs rapport går att finna här: <http://lnu.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A614129&dsid=8480>

Lödöse Museum, Sensoriska rummet

På Lödöse museum skapades 2017 ett sensoriskt rum ämnat för barn och unga med särskilda behov. Rummet togs fram inom projektet jämlik kultur (<https://www.lodosemuseum.se/besok-oss/tillganglighet/jamlik-kultur2/>). Rummet beskrivs på följande vis: ”I det sensoriska rummet gör vi en magisk cirkel runt den sensoriska elden och får historia och saga att komma till liv med rytmer, musik och rörelser. Vi möter talande djur, människor som levde för länge sedan och figurer från sagans värld.” Syftet med rummet är att stimulera alla sinnen på ett pedagogiskt, tydligt och engagerande vis för att väcka ett intresse och en lärandeprocess hos deltagarna. Det viktiga är att undvika att överbelasta sinnen så att inte upplevelsen blir för intensiv för barn och unga med särskilda behov, vilket ofta inträffar i ett museums ordinarie utställning. Som material har även ett häfte tagits fram, som kan användas som förberedelse: <https://www.lodosemuseum.se/siteassets/lodose-museum/for-skolan/forberedelsehafte-hafte-2018-uppslag.pdf>

Det finns även en youtube-video som presenterar rummet här: <https://www.youtube.com/watch?v=NNrp5nVxZ5c&feature=youtu.be>

Lödöse museum är just nu i en omvandlingsfas och arbetar på att ta fram en ny basutställning.

Tekniska museet, MegaMind Funkis

På Tekniska museet lanserades under 2017 en aktivitet på en onsdagsförmiddag varje månad där fler pedagoger närvarade och ett färre antal besökare tilläts - allt för att skapa en mer tillgänglig miljö för skolelever med särskilda behov så att de i lugn och ro kan ta till sig av vad museet har att erbjuda. Dessa besök måste förhandsbokas för att säkerställa att besöksantalet hålls nere och att skoleleverna därmed kan utforska museet utan att störas alltför mycket av andra intryck.

Nordiska Museet - Perspektiv på funktionsnedsättning

På Nordiska museet lanserades en utställning som presenterade 20 perspektiv på funktionsnedsättning, som hämtades in genom en digital insamling av livsberättelser som utfördes 2012-2013. Satsningen var en del av HAIKU-projektet, som nämndes ovan, som var ett samarbete mellan Nordiska museet och HandikappHistoriska Föreningen. I projektet togs även en kort historik om funktionsnedsättning fram som presenterades. De 20 livsberättelserna går att hitta här: <https://www.nordiskamuseet.se/kunskapsomraden/perspektiv-pa-funktionsnedsattning>

Norskt Døvemuseum, som är en del av Museerna i Sör-Trøndelag, arbetar med att presentera de dövas historia samt utforma aktiviteter tillgängliga för döva. Døvmuseets öppnades 1992 av den privata stiftelsen Norsk Døvehistorisk museum. Museets huvuduppgift är att sprida och bevara historien om

hörselskadade från Norge och därmed synliggöra en minoritetsgrupp i det norska samhället. Museet är en kulturell mötesplats mellan döva, de med hörselskador och de som har bra hörsel, och dess fokus ligger på kommunikation och förståelse. I samband med det har en rad aktiviteter för hörselskadade genomförts. Museerna i Sör-Trøndelag har tagit fram en handbok för att ge tips till andra museum, utifrån idéer och inspiration från projektet FunkTek. Handboken går att finna här: <https://relevantmuseum.files.wordpress.com/2017/11/bare-gjc3b8r-det.pdf>

Norskt Døvemuseum har även tagit fram en handbok med fokus specifikt på aktiviteter för hörselskadade: https://drive.google.com/file/d/0B_buzOnHSSRxX0NrQnQ2MWtiRDg/edit

Projekt FutArk

Riksantikvarieämbetets Forskning och utvecklings-medel finansier mellan 2018 och 2020 projektet FutArk, som undersöker hur en uppdragsarkeologi kan nå alla oavsett funktionsvariation. Projektledare Stiftelsen Kulturmiljövård, som bland annat bedriver uppdragsarkeologisk verksamhet, tillsammans med Arkeologerna - Statens Historiska museer, Norrköpings Stadsmuseum, Funktionsrätt Östergötland, HSO Norrköping, Kulturföreningen Utopia - den sistnämnda är samma kulturföreningen som också var samarbetspartner i Funktek. Eftersom projektet är pågående är det för tidigt att presentera resultat. Projektets syfte är att ”att ta reda på vad som gör uppdragsarkeologins förmedling otillgänglig för en bredare publik - och då särskilt för personer med funktionsnedsättning - samt att i samarbete med funktionshinderrörelsen ta fram metoder för att hantera detta.” Se följande projektbeskrivning för mer information: <https://www.kmmd.se/PageFiles/830/PROJEKTBEKRIVNING%20feb%202018.pdf>

Ny Ung Kunst

Ny Ung Kunst (NUK) är en konstfestival som riktar sig till ungdomar. Det är en del av av ”Festspillene i Nord Norge”, som arrangeras i Harstad varje sommar. På NUK får ungdomar delta i kultur- och konst workshops med professionella instruktörer. Målet är att NUK ska inkludera alla oavsett etnicitet, kön och funktionsvariation. Personer med särskilda behov kan delta upp till 40 år, medan övriga deltagare är mellan 14-20 år. Målet är att alla deltar i aktiviteter tillsammans och lär av varandra, dvs alla deltagare har något att lära och få ut av en interaktion oavsett funktionsvariation. Under 2017-2019 utförde Norges Arktiske Universitet ett forskningsprojekt kring NUK som undersökte ”hvordan NUK fungerte med hensyn til full deltakelse på den enkelte unge deltakers premisser. I første omgang innebar dette å undersøke hvilke former for deltakelse som kunne identifiseres på NUK og hvilke faktorer som påvirket den enkeltes muligheter for deltakelse.” Det här forskningsprojektet kommer att analyseras närmare i nästa stycke där en mer fördjupad bild presenteras.

Under 2019 organiserades även en konferens av Festspillene i Nord Norge tillsammans med Sør-Troms Museum och UiT Norges arktiske universitet, som undersökte hur ungdomar med särskilda behov kan bli mer delaktiga i konstfältet: <http://www.stmu.no/Arrangement/Index/434>

Fördjupning

I den här delen kommer en fördjupad analys utföras, som till stor del bygger på intervjuer med Daniel Gillberg från Göteborgs stadsmuseum som var projektledare för Funktek-projektet, samt Nanna Edvardsen, doktorand på Norges Arktiske Universitet som forskar kring Ny Ung Kunst (NUK). Fördjupningen bygger även på en ingående läsning av de olika dokument och handböcker som tagits fram inom respektive projekt. Fördjupningen inleder med Funktek-projektet, därefter diskuteras FOKUS-projektet som ett utmärkt komplement till Funktek. Till sist presenteras en del betydelsefulla erfarenheter från NUK, som identifierats av Edvardsen.

Funktek

Funktek-projektet som pågick mellan 2014 och 2017 på Göteborgs stadsmuseum, och som sammanfattades ovan, belyser en rad viktiga aspekter att ha i åtanke i utvecklingen av aktiviteter eller utställningar som passar alla. Projektet belyser vikten av att museet vågar utmana sig självt och rannsaka sig självt för att i grunden förändra sin egen inställning till tillgänglighet. En intressant lärdom som kom fram via projektet var att Göteborgs stadsmuseum inledningsvis överskattade sig självt i hur bra det var på inkludering, vilket också innebar att projektets fokus i grunden var tvunget att förändras. Från att endast utreda teknologiska lösningar kring tillgänglighet, till att också fokusera på attityder kring funktionsvariation och arbetsprocesser. Projektet ledde till en insikt att det fanns ett behov att arbeta med hela museets ”grundtänk”.

Som en del av insikten att museet överskattat sin egen kunskap kring inklusion, bidrog även projektet till att förskjuta museets roll som expert. Det innebar att de med särskilda behov blev experter som kunde lära museets anställda om de olika vis en människa kan känna sig exkluderad ur kulturlivet på. De anställdes som så kallade Funktekpiloter och de fick lön för sin arbetsinsats, som låg på samma nivå som projektets projektledare. Workshops organiserades där både museets basutställningar och stadsvandringar utvärderades av Funktekpiloter med olika typer av funktionsvariation, vilket innebar att Funktekpiloterna också kunde lära av och hjälpa varandra beroende på funktionsvariation. Museets element utvärderades bland annat utifrån framkomlighet, ljussättning, hur texter hängdes upp och hur texter kunde läsas. Dessa utvärderingar baserades på hur en utställning eller vandring *upplevdes* som tillgänglig av Funktekpiloterna, inte om elementen uppföljde de riktlinjer som tagits fram för att skapa tillgängliga utrymmen. Dessa riktlinjer visade sig ofta inte vara tillräckliga. Utifrån utvärderingen utfärdades omfattande ändringar på utställningen eller vandringen och utvärderades därefter på nytt. I och med att Funktekpiloterna fick lön för sin insats, var därmed projektet beroende av stödet från Arvsfonden. Efter projektets avslut har det inte varit möjligt att fortsätta med den typen av workshops i samma utsträckning, men det etablerade kontaktnätverket är fortfarande kvar och kan återupptas i samband med utvecklingen av ett eventuellt fortsättningsprojekt.

Projektet visar på det avgörande värdet i samarbete. Göteborgs stadsmuseum samarbetade bland annat med den ideella kulturföreningen Utopia, verksam i Göteborg, som är mer aktivistorienterad i sitt arbete med funktionsnormer, och är därmed mer radikal än det kommunala stadsmuseet. Det var via Utopia som museet kom i kontakt med de Funktekpiloter som anställdes som experter inom projektet, och det var via Utopia som museet vågade anta ett mer radikalt och normbrytande perspektiv som kom att bli vägledande i att forma projektets innehåll. Utopia är en kulturförening som drivs av passion och engagemang för frågor kring funktionsnormer, med ett annat typ av tempo än ett museum. Det krävdes mod från museet att inleda ett samarbete med en förening med ett mer radikalt fokus. Samarbetet öppnade upp för nya arbetssätt och perspektiv som gynnade museet men det kunde också vara utmanande att förankra dessa mer normkritiska perspektiv inom museet, med en kritisk blick på den egna verksamheten.

Projektet betonar processen som central och understryker att det perfekta museet och den ultimata utställningen inte kan tas fram. Istället lär vi oss hela tiden. I samband med att ta fram en ny utställning eller aktivitet visar Funktek på värdet i att få in ett integrerat tänk kring tillgänglighet omedelbart i processen, istället för att det kommer in senare och därmed tenderar att bli en särlösning snarare än en lösning. I slutändan är det en prioriteringsfråga - tillgänglighet måste bli en självklar del i att utveckla ett museum och det måste få kosta pengar.

FOKUS

En av insikterna från Funktek-projektet var att behovet av nya teknologiska lösningar överskattades medan värdet i förändringar i den egna verksamheten kring attityder och värderingar underskattades. Funktek-projektet hade dock inte möjlighet att utvärdera *vilka* berättelser och perspektiv som presenterades, istället lades fokus på formen och graden av tillgänglighet. Efter ett samtal med projektledaren framkom det att ifall de gjort ett liknande projekt idag, hade ett större fokus lagts på innehållet - just på vilka röster som får utrymme och vilka som inte får utrymme. Ett projekt som tittat just på den aspekten är det ovan nämnda projektet vid namn FOKUS, som drevs mellan 2014 och 2015 av Handikapp-Historiska Föreningen och Upplandsmuseet och som presenterades i översikten. I projektet betonas vikten av att inkludera olika berättelser och historier kring funktionsvariation för att lyckas i ambitionen att nå ett mångfaldsperspektiv. Målet är att göra funktionsvariation till en lika självklar del av ett museums mångfaldsarbete som genus, etnicitet och sexuell läggning. Genom en tvåårig utbildning för verksamma inom Sveriges museer förankras ett sådant perspektiv inom museisektorn. FOKUS är därmed ett utmärkt komplement till Funktek, och de två handböckerna som tagits fram inom de två projekten, "Bara gör" respektive "Bredda mångfalden", kan gärna läsas tillsammans. Handboken "Bredda mångfalden" (<http://media1.hhf.se/2015/10/Bredda-mangfalden1.pdf>) inkluderar en rad stimulerande initiativ kring funktionsvariation inom den svenska museisektorn samt intervjuer med forskare och museianställda.

Ny Ung Kunst (NUK)

Nanna Edvardsen från UiT Norges Arktiske Universitet bedriver för tillfället ett doktorandprojekt där hon undersöker hur Ny Ung Kunst (NUK), som nämndes ovan, lyckas i sin strävan att organisera ett kreativt och inkluderande konst och kultur-program som passar alla. I samband med sammanställningen av denna rapport intervjuades hon för att identifiera strategier och utmaningar. Avhandlingen är inte klar förrän om två år (2022) och det är ännu inte möjligt att delge resultat från forskningen. NUK belyser dock en rad intressanta aspekter som det är värt att titta lite närmare på.

Det har märkts av ett ökat intresse från Norskt Kulturråd och Kulturdepartementet för vad som kan kallas full inkludering, alltså inkludering för alla, även om det politiska fokuset hittills till stor del legat på inkludering för nyanlända, alltså på etnicitet. Ett ökat intresse för full inkludering har därför ännu inte resulterat i konkreta projekt och satsningar i Norge. I NUKs fall har full inkludering i samband med konstprojekt varit ett mål sedan 2017. Det var i samband med att utarbeta en tydligare strategi för ett sådant arbete som UiT blev involverade.

Det har visat sig finnas flera utmaningen i att förankra full inkludering i formatet av en festival. En utmaning är att det är nya personer som organiserar workshops varje år, och det blir därmed svårt att hitta en kontinuitet i verksamheten där förra årets erfarenheter tas till vara på. Hur en sådan kontinuitet kan förankras trots att nya personer engageras som instruktörer från år till år, är en av de frågor som UiT undersöker närmare. En annan utmaning har varit att förankra hos festivalens arrangörer värdet i full inkludering. Det är inte självklart för alla att full inkludering är lämpligt och ibland kan också segregerade lösningar gynna inkludering, dvs. olika strategier för inkludering kan krävas beroende ambition samt kontext.

Festivalen saknade en utarbetad strategi när satsningen lanserades 2017, vilket innebar att de till stor del organiserade aktiviteter på samma vis som de tidigare gjort. I och med kontinuerliga utvärderingar från UiT har programmet förstärkts avsevärt och nu finns det ett mer utbrett stöd för satsningen. På så vis är NUK ett exempel på värdet av samarbete mellan universitet och kulturliv, där båda parter har gynnats. UiT har fått en fallstudie där de kan utvärdera metoder och finslipa aktiviteter som kan stimulera en inkludering för alla, medan Festspillene i Nord Norge, som NUK är en del av, får utförligt input med förslag till förbättringar efter varje organiserad festival. På så vis kan NUK närmas som ett experiment som i förlängningen kan tjäna som en lärörlek erfarenhet för andra kulturaktörer som är intresserade av en inkludering för alla.

Diskussion

Det är inte vanligt med projekt som fokuserar på ett lärande för alla, oavsett funktionsvariation. Det är istället vanligare att finna så kallade "sär lösningar", som blir specifikt riktade, alltså mer segregerade åtgärder. De projekt som har initierats är dessutom ofta organiserade på experimentbasis, vilket innebär att nya metoder och angreppssätt pilottestas och utvärderas. Det medför att det är ett relativt utforskat territorium där det inte finns några självklara och utarbetade lösningar. Istället är det en typ av aktivitet som kräver att institutionen lär sig kontinuerligt genom praktisk erfarenhet. Ett antal värdefulla handböcker har tagits fram som kan underlätta i processen i att utveckla projekt för alla, men de kan inte ersätta betydelsen av det praktiska lärandet, där misstag är en oundviklig del av processen. I det här skedet är alltså kontinuerlig utvärdering avgörande, som kan spridas i rapport eller artikel-form så att det även kan nå andra aktörer.

En betydelsefull insikt kom från Funktek-projektet, där värdet i ett medskapande betonades genom så kallade Funktek-piloter. Här försköts museets roll som expert och istället blev det de med funktionsvariation som blev experter medan museet blev den institution som hade något att lära sig. Funktek-piloterna fick betalt för sin insats och deras upplevelser av en aktivitet blev avgörande i utformningen av den. Det är ett inspirerande exempel på hur museum kan arbeta för vad som kan kallas full inkludering, men det kräver att de anställda på museet vågar utmana sig själva och vara ödmjuk för sin egen brist på kunskap kring vissa frågor. Det är därmed också en organisationsfråga och projektets mål och angreppssätt måste förankras väl hos personalen. För att skapa en mer utmanande process är samarbete med institutioner med andra erfarenheter, kompetenser och tillvägagångssätt avgörande.

Det finns två viktiga aspekter som dessvärre ibland tycks utesluta varandra, nämligen form och innehåll. Vissa projekt är fokuserade på formen, t.ex. hur kan ett utställningsrum produceras så att det är tillgängligt för alla? Andra projekt är istället fokuserade på innehållet, t.ex. vilka berättelser ska synliggöras och hur ska de berättas så att en mångfald av erfarenheter kommer fram? Det är ovanligare att ett projekt får med sig båda dessa avgörande aspekter, vilket i slutändan bör vara målet för att uppnå full inkludering.

Att finna lösningar för alla istället för sär lösningar stimulerar möten där alla har något att lära och bidra med. Fördelen är att det kan öka tolerans och förståelse för olikhet. Nackdelen är att det kan bli exkluderande om projektet inte anpassas utefter allas behov. Sammantaget är det sannolikt att projekt för alla oavsett funktionsvariation kommer att bli mer vanligt i framtiden vilket gör dessa pilottester betydelsefulla i att staka ut en riktning för framtiden.