



Statens
Kunstfond

INSPIRATIONSGUIDE TIL UNIVERSELT DESIGN

For kunsthåndværkere og designere

BEVICA
FONDEN



INDHOLD:

HVAD

- Begrebet
- Anvendelse

S.3

s. 3

s. 4

HVORFOR

- Udgangspunktet
- Blinde vinkler i design
- For designere og kunsthåndværkere
- Den store dagsorden

S.5

s. 5

s. 6

s. 7

s. 8

HVORDAN

- Værdi, proces og løsning
- Værktøjer

S.9

s. 9

s. 9

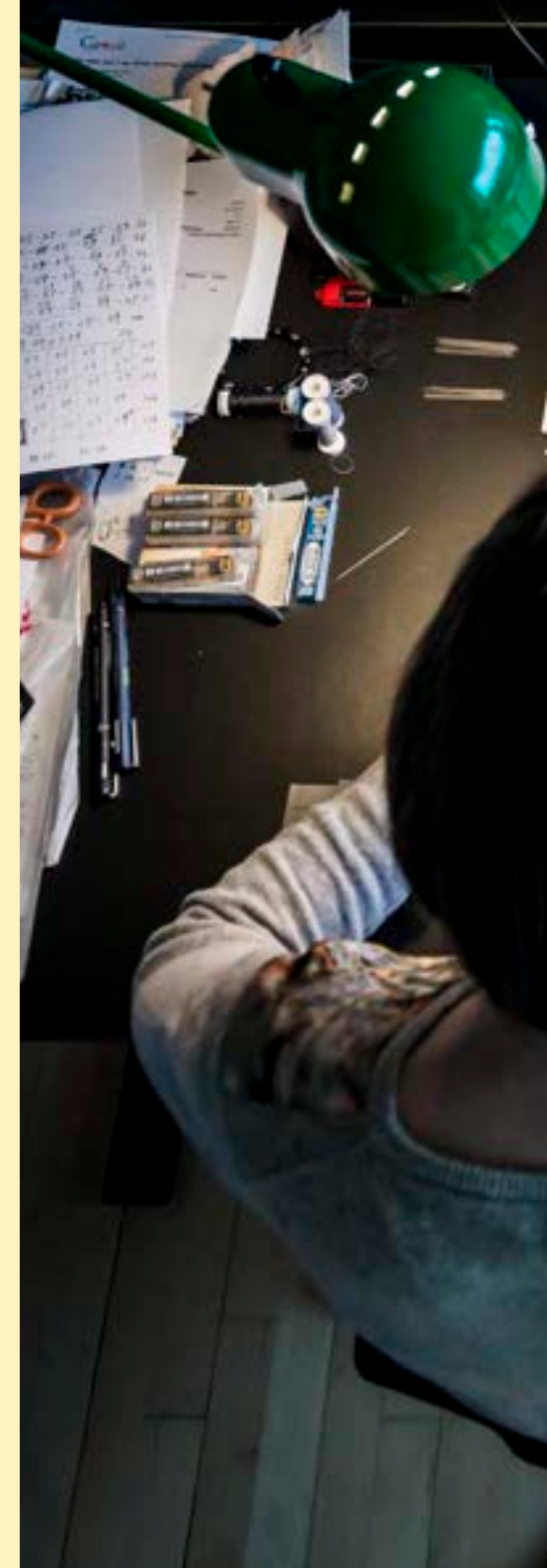
PROBLEMER OG UDFORDRINGER

S.12

VIL DU VIDE MERE?

S.13

Indholdet i inspirationsguiden til universelt design er udarbejdet sammen med Camilla Ryhl, Forskningsdirektør i Bevica Fonden og Universal Design Hub.





HVAD

BEGREBET

Begrebet 'universal design' blev udviklet i 1980'erne af den amerikanske arkitekt og designer Ronald Mace som en reaktion mod 'særligt design' til personer med handicap. Mace definerede i starten universelt design som:

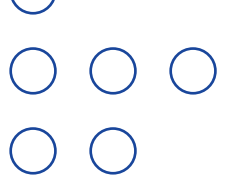
"Simply a way of designing a building or facility at little or no extra cost so it is both attractive and functional for all people disabled or not"
(Mace 1985).

Universelt design er derfor ikke det samme som handicaptilgængelighed, men meget mere end det. Maces definition er efterfølgende blevet inkluderet i FN's konvention om rettigheder for personer med handicap:

"Universal design" means the design of products, environments, programmes and services to be usable by all people, to the greatest extent possible, without the need for adaptation or specialized design.
"Universal design" shall not exclude assistive devices for particular groups of persons with disabilities where this is needed. (UN CRPD, 2006)

Andre definitioner er kommet til senere, som definerer begrebet bredere og med udgangspunkt i social inklusion, diversitet, deltagelse, og inklusion af forskellige brugergrupper som etniske minoriteter, lavindkomstgrupper, LGBT+, osv.:

"Universal Design (UD) is a design process that enables and empowers a diverse population by improving human performance, health and wellness, and social participation." (Steinfeld and Maisel, 2012)



ANVENDELSE

Universelt design er mest anvendt inden for arkitektur og uddannelse, men det er et værdibaseret begreb, som kan anvendes i hvilken som helst design-sammenhæng.

Når universelt design anvendes inden for kunsthåndværk og design:

1. Skal det ikke ses som et benspænd, krav eller en barriere, designerne og kunsthåndværkerne skal overkomme for at arbejde med handicap.
2. Er det et greb og en metode, som kan hjælpe med at skubbe til faggrænser, udforske håndværk og materialer. Universelt design kan også udfordre konventioner og tænke nyt og anderledes omkring betydningen af design og den kunstneriske dimension i hverdagen.
3. Er det en måde at højne den æstetiske, funktionelle og oplevelsesmæssige kvalitet inden for fagområdet ved at inspirere med nye perspektiver, nuancer og refleksioner over fagområdet, dets arbejdsprocesser og produkter.
4. Er det en måde at skabe nye samarbejdsmuligheder og konstellationer med aktører og brugere, der normalt ikke engageres i designprocesserne, fx personer med funktionsnedsættelse og de foreninger, organisationer og institutioner, der arbejder for og med dem.
5. Er det et greb og en metode, hvorpå designere og kunsthåndværkere kan forholde sig kritisk, etisk eller løsningsorienteret til samfundsmæssige udfordringer. Det kan fx være social ekskludering, marginalisering og stigmatisering af visse personer og samfundsgrupper. Det er derfor en måde at opnå en bredere relevans og legitimitet.





HVORFOR

UDGANGSPUNKTET

Da Ronald Mace udviklede universelt design som begreb, var det i reaktion mod særlige løsninger specifikt for mennesker med handicap. Trods gode hensigter og ønsket om det modsatte, kom disse handicapløsninger og begreber til at udstille mennesker med handicap og funktionsnedsættelse, fordi der er indlejret et 'dem og os' i løsningerne. (Ryhl 2021).

Mace ønskede at gøre op med 'dem og os' og samle design-brugerne i et 'vi'. Maces formulering af universelt design skulle derfor tydeliggøre, at brugen af inkluderende omgivelser omhandler os alle som et 'vi'.

BLINDE VINKLER I DESIGN

Hvordan skaber man i kunsthåndværk og design et 'vi'? Når mennesker tænker og handler, gøres det altid ud fra vores eget første-persons perspektiv. Dvs. med de erfaringer, kompetencer og vaner, vi har fået igennem livet. Med den krop og de følelser, vi lever med – og igennem de sociale vilkår og rammer af kultur og normer, vi kommer fra og eksisterer i.

Disse blinde vinkler gør sig også gældende inden for kunsthåndværk og designområdet, hvor der ofte også tænkes, besluttet og handles ud fra første-persons perspektivet – ud fra egne kropslige erfaringer, kompetencer, vaner, sociale vilkår og rammer. Faren er derfor, at når der designes og udvikles produkter til det offentlige rum, så inkorporeres og indlejres de blinde vinkler ubevidst og produktet bliver i sidste ende noget, hvor kun designernes og kunsthåndværkernes perspektiv er inkluderet. I værste fald giver produktet kun mening for personer, der kan relatere til disse perspektiver og det er også kun dem, der kan interagere med produktet eller få værdi af det.

For andre befolkningsgrupper kan produktet blive meningsløst og utilgængeligt – sågar marginaliserende og stigmatiserende, idet designet udstiller disse personers mangler, mindreværd og anderledes perspektiv på verden.

Denne eksklusion opstår i mange tilfælde for personer med handicap og funktionsnedsættelse, hvilket har været grunden til at denne brugergruppe har været i fokus i tilgængelighedsdebatten. Design og kunstproduktet er nemlig typisk designet og udviklet ud fra normal-kroppens perspektiv og det er i forhold til denne problemstilling, at universelt design giver mening. Som sagt skal universelt design ikke forstås som det at designe for personer med handicap i sig selv. Det er derimod et begreb og en metode, der tager afsæt i en vision om at skabe ligeværdige løsninger for alle, så alle kan deltage i samfundet på lige vilkår.





FOR KUNSTHÅNDVÆRKERE OG DESIGNERE

Arbejdet med universelt design kan overordnet betyde tre ting for designere og kunsthåndværkere:

- 1. Højnet kvalitet:** Universelt design er et greb og en metode som kan gøre kunsthåndværkere og designere bevidste om deres eget perspektiv og blinde vinkler, når de udarbejder designløsninger og kunstprodukter. Det kan også hjælpe til at udforske og udfordre de strukturer, konventioner, perspektiver og blinde vinkler, der eksisterer inden for fagområdet. På den måde kan universelt design være med til at højne den æstetiske, funktionelle og oplevelsesmæssige kvalitet inden for kunsthåndværk og design.
- 2. Øget interaktion:** Universelt design er et greb og en metode til at åbne designet og dermed åbne produkterne for flere samfundsgrupper. Det kan være igennem processen, hvor nye samarbejder med mange forskellige aktører og brugere kan opstå – eller i forhold til produktet, hvor langt flere brugere og et større publikum kan se en mening i og har mulighed for at interagere med produktet.
- 3. Øget relevans:** Universelt design er et greb og en metode til at skabe en større og bredere relevans og legitimitet ved at forholde sig kritisk, etisk eller løsningsorienteret til samfundsmæssige udfordringer. Det kan fx være social ekskludering, marginalisering og stigmatisering af visse personer og samfundsgrupper. På den måde kan designprocessen samt produkterne rammesættes i forhold til det underliggende løfte, *Leaving No One Behind*, i FN's verdensmål for bæredygtig udvikling. Det løfte fremhæver, at ingen personer eller samfundsgrupper må blive efterladt i vores fælles, globale udvikling, hvilket også gælder i udviklingen og udarbejdelsen af design produkter og – løsninger.

DEN STORE DAGSORDEN

At ingen lades tilbage, er et helt afgørende og grundlæggende princip for intentionen med verdensmålene (Ryhl 2021). Det er nødvendigt, at alle inddrages i den bæredygtige udvikling, både fordi implementeringen af verdensmålene ikke skal skabe et nyt 'dem og os', og fordi alle ressourcer og kompetencer skal inddrages i udviklingen, hvis det skal lykkes. Den bæredygtige udvikling er kun bæredygtig, hvis alle deltager og bidrager.

Når man som kunsthåndværker og designer arbejder med verdensmålene, er det væsentlig hele tiden at spørge sig selv, om vi har ladet nogen tilbage. Har vi sikret, at alle er inkluderet, at alle kan bidrage, at alle ressourcer og kompetencer er i spil? Uanset om man arbejder med et enkelt, flere eller med sammenhængen mellem flere verdensmål, så skal beslutninger og tiltag kvalitetssikres ift. *Leaving No One Behind* løftet.

Det er derfor væsentligt at finde løsninger, der bidrager til, at netop alle kan deltage og det er i den sammenhæng at universelt design kan virke som en løftestang.





HVORDAN

VÆRDI, PROCES OG LØSNING

Universelt design er ikke kun en løsning, men i høj grad også et middel (Ryhl 2021). Et middel, der kan bidrage til at formulere vision og værdi for et projekt, kvalitetssikre en proces og i sidste ende vurdere og præcisere en løsning.

Værdi: Værdimæssigt arbejder begrebet med et menneskesyn, der tilbyder en forståelse for forholdet mellem behov og løsning, og påpeger at diversitet i brugerbehov kræver diversitet i løsninger. Den værdibaserede forståelse for både problem og løsning kan anvendes i alle skalatrin og niveauer, og i planlægning såvel som design af produktet og løsningen. Hvis kunsthåndværkere og designere fra første tanke tænker universelt design ind som en bærende værdi i projektet, vil det definere valg, prioriteringer og beslutninger gennem hele processen. Og det, ved vi, styrker kvaliteten og niveauet af inklusion i den færdige løsning.

Proces: Procesmæssigt kan man arbejde med universelt design som en bærende værdi gennem hele processen. Dermed kan man sikre, at proces, kompetencer, brugerdeltagelse, samarbejde, ekspertviden, dialog og beslutninger hele vejen – fra første streg til ibrugtagning, informeres af en universelt design-tilgang.

Løsning: Når det kommer til løsninger og imødekomme stor diversitet – og indimellem modsatrettede

behov – i løsningerne, så kan universelt design fortolkes på to måder:

Den enkelte løsning: Den enkelte løsning som rummer alle og passer til alles behov, når det er muligt. Faren er dog, at den løsningsstrategi kan resultere i den laveste fællesnævner.

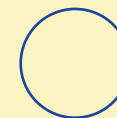
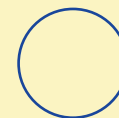
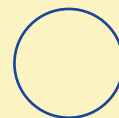
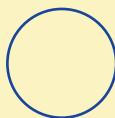
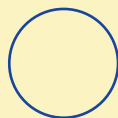
Katalog af løsninger: Samspil af løsninger, der giver den enkelte bruger mulighed for at finde den løsning, som er meningsfuld for brugen og deres behov. Fx kan der udarbejdes tre måder at komme ind i en bygning eller at bruge et designprodukt eller løsning på, og det er samspillet mellem de tre løsninger, der tilsammen udgør den universelle designløsning.

VÆRKTØJ

For at gøre arbejdet med universelt design mere konkret og operationelt, kan man med fordel arbejde ud fra de syv principper og konkrete retningslinjer for universelt design. Derudover kan man også benytte 'de otte mål', hvis man ønsker at designe universelt (Ryhl, 2021).

DE SYV PRINCIPPER

De syv principper er udarbejdet med en forklarende tekst og 3-5 retningslinjer (se The Principles of Universal Design). I nedenstående er principperne oversat i den forklarende tekst.



Principle 1 – Equitable use

Designet skal være brugbart for personer med forskellige evner, hvilket betyder, at alle brugere skal have samme brugsmuligheder, hvis ikke præcis samme muligheder, så på en lignende måde. Designet skal appellere til alle brugere og sørger for privatliv, sikkerhed og tryghed for alle for at forhindre stigmatisering af bestemte grupper eller personer.

Principle 2 – Flexibility in Use

Designet skal imødekomme en bred række af individuelle præferencer og evner, så det giver flere brugsmuligheder, som brugeren kan vælge imellem. Designet kan fx være brugbart og tilgængeligt for både højre- og venstrehåndede, og samtidig tilpasses den enkelte brugers bevægelighed og hastighed.

Principle 3 – Simple and Intuitive Use

Designet skal gøre brugen nem at forstå, uanset brugerens erfaringer, viden, sproglige færdigheder eller nuværende koncentrationsniveau. Unødig kompleksitet skal fjernes, man skal sikre sig, at designet er i overensstemmelse med brugerens forventninger og intuition – og kun informere i forhold til relevans.

Principle 4 – Perceptible Information

Designet skal kommunikere nødvendig information effektivt til brugeren, uanset omgivelsens betingelser eller brugerens sensoriske evner. Benyt flere

formidlingsmåder (billedlig, verbal, taktil) så nødvendig information om designet kan forstås med brug af flere forskellige sanser. Der skal også være tilstrækkelig kontrast mellem informationen, eksempelvis på et skilt, og omgivelserne og der skal implementeres løsninger, som gør informationen kompatibel med diverse hjælpemidler.

Principle 5 – Tolerance for Error

Designet skal minimere farer og negative konsekvenser af utilsigtede handlinger eller ulykker. Sørg for, at der tilbydes fejlsikre funktioner, samt at de mest brugte funktioner eller elementer er mest tilgængelige, mens de, der udgør en risiko, ikke er det. Samtidig skal der gives advarsler om farer og fejl.

Principle 6 – Low Physical Effort

Designet kan bruges effektivt, komfortabelt og med et minimum af anstrengelse. Designet skal tillade brugeren at anvende funktioner og elementer med en neutral kropssposition og skal minimere gentagelse og vedvarende fysisk indsats.

Principle 7 – Size and Space for Approach and Use

Designet har tilpas størrelse og er indrettet med plads så brugeren kan komme til, nå og bruge designet uanset kropsstørrelse, holdning, mobilitet og brug for ledsager og hjælpemidler. Det betyder også, at alt skal kunne ses og nås fra såvel stående som siddende positioner, samt at designet tillader variationer i hånd- og grebsstørrelse.





DE OTTE MÅL

Ud over de syv principper er der de otte mål, som man kan arbejde efter (se Goals of Universal Design).

- 1** *Body Fit*
Imødekommer et bredt spektrum af kropsstørrelser og evner.
- 2** *Comfort*
Holder krav inden for rimelige grænser i forhold til kropsfunktion.
- 3** *Awareness*
Sikrer at nødvendig brugsinformation kan let forstås.
- 4** *Understanding*
Sørger for at betjeningsmuligheder brug . er klare, entydige og intuitive
- 5** *Wellness*
Bidrager til sundhedsfremme, forebyggelse af sygdom og beskytter mod uheld.
- 6** *Social Integration*
Behandler alle grupper med værdighed og respekt.
- 7** *Personalization*
Indarbejder valgmuligheder og mulighed for at udtrykke individuelle præferencer.
- 8** *Cultural Appropriateness*
Respekterer og styrker kulturelle værdier og den sociale og miljømæssige kontekst for ethvert designprojekt.

PROBLEMER OG UDFORDRINGER

I nedenstående er der samlet en række af de typiske problemer og udfordringer, som man kan løbe ind i, hvis man vil arbejde med universelt design:

• **Sprogbrug:** Hvordan taler man om og med mennesker med fx handicap eller etniske minoriteter i forhold til politisk korrekthed og sprogbrug? Der er fem gode råd for dig, der gerne vil blive klogere på sprogbruget:

1. Husk at være åben, ærlig og nysgerrig.
2. Tag forbehold og vær ydmyg i din tilgang. De fleste personer med fx handicap eller der er socialt udsatte er vant til alle mulige slags spørgsmål og svarer gerne, hvis de kan mærke, at de bliver taget seriøst og respekteret.
3. Gør opmærksom på, at du måske er på glatis - og ønsker hjælp til sprogbruget.
4. Undgå medlidenhed eller overdrevet brug af humor. Bliv inde på din egen banehalvdel.
5. I Danmark er der mange organisationer, der arbejder med fx handicap, etniske minoriteter, LGBT+ og diversitet hver dag. De kan ofte hjælpe dig eller lede dig på vej.

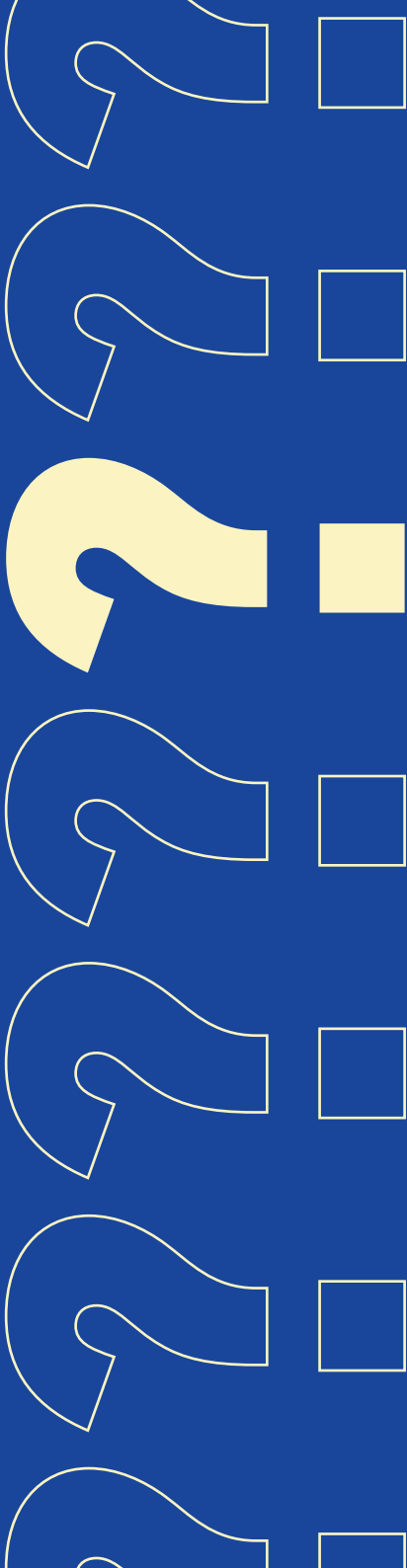
• **Når målgruppen er alle:** Når universelt design har hele bredden af brugerbehov med, kan det virke umuligt at løse det hele for alle, særligt i en enkelt løsning. Her må man starte i et hjørne med en brugergruppe. Her er det vigtigt at være bevidst om brugerbehov for brugergruppen, som man har fokuseret på, og hvilke bevidste valg man har taget om de brugergrupper, som man ikke

nødvendigt har været i stand til at inkludere, hvis det er tilfældet.

• **Viden om brugerbehov:** Ingen ved det hele, og 'blinde vinkler' kan være med til, at man overser vigtige aspekter af brugerbehov. Man kan derfor blive nødt til at lave grundigt research, vidensindsamling og vidensbaserede valg/designs, hvor man i research og vidensprocessen har inkluderet brugergruppen, man arbejder med. Denne tilgang vil nemlig føre til en divers og nuanceret forståelse af brugerbehovet.

• **Hvordan ved man om løsningen er rigtig?** Som i alt design er der ikke én rigtig løsning ift. universelt design, som man skal prøve at nå frem til. Løsningen kan være en enkelt løsning eller et katalog af løsninger. Desuden kan man som sagt arbejde med universelt design som en værdi, proces eller løsning. Alle tre nedslagsniveauer fører til forskellige tilgange og resultater. Det vigtigste er at søge viden og erfaring, så slutresultatet er baseret på viden.

• **Hvordan undgår man at ende med handicaptilgængelige løsninger:** Handicaptilgængelige løsninger er i sig selv væsentlige for mange mennesker, men ender ofte med at være særlige løsninger for en særlig brugergruppe og dermed ikke ligeværdige eller inkluderende. Så kunsten er derfor at være bevidst om at undgå de 'særlige' løsninger, samt at fokusere på ligeværdighed i oplevelsen i lige så høj grad som i funktionalitet.



VIL DU VIDE MERE?

Der eksisterer allerede en lang række af danske og internationale hjemmesider, hvor man kan dykke videre ned i universelt design inden for forskellige fagområder og finde viden, inspiration, artikler, eksempler, interviews. osv.

VI HAR LISTET NOGLE AF HJEMMESIDERNE HER:

Universal Design Hub:

<https://universaldesignhub.dk/universelt-design-og-loftet-om-leave-no-one-behind/>

<https://universaldesignhub.dk/begreber/>

Rumsans: <https://www.rumsans.dk/>

The Centre for Excellence in Universal Design: <http://universaldesign.ie/>

Video med Professor Rafael Siegel: <https://www.youtube.com/watch?v=G-tHuD7R8cs>

Whole building design guide: <https://www.wbdg.org/design-objectives/accessible/beyond-accessibility-universal-design>

REFERENCER:

Mace, Ron. 1985. "Universal design, barrier-free environments for everyone." *Los Angeles: Designers West* 33(1): 147–152.

Ryhl, C. (2021). "Universelt design og løftet om Leave No One Behind." *Trafik og Veje*, nr. 06, 11-13 <https://universaldesignhub.dk/wp-content/uploads/Trafik-og-Veje-C-Ryhl.pdf>

Steinfeld, E., & Maisel, J. (2012). *Universal design: Creating inclusive environments*. John Wiley & Sons.

UN CRPD (2006). *Convention on the rights of persons with disabilities*. <https://www.un.org/disabilities/documents/convention/convoptprot-e.pdf>



Statens
Kunstfond

KUNST.DK

INSPIRATIONSGUIDE TIL UNIVERSELT DESIGN

BEVICA
FONDEN

ENACT
LAB