

IN:museum

NEMO

Een onderzoekend museum
op ontdekkingsreis

In de Spotlight

Met licht kun je sfeer en
beleving tot stand brengen

Top10

Tien tips om op eenvoudige
wijze de beleving van jouw
museum te verbeteren





Naast deze toegankelijke PDF vind je via [deze link ook aanvullende informatie](#), zoals audiomateriaal waarin de strip en de beslisboom wordt toegelicht. Ten slotte vind je hier aanvullend videomateriaal op het magazine.

Inhoudsopgave



18

05

IN:museum

IN:museum is het magazine over inclusie en toegankelijkheid van musea.

11

Recept

Lees hoe je met de juiste ingrediënten een prikkelarm museumbezoek bereidt.

08

NEMO

Een onderzoekend museum op ontdekkingsreis naar steeds meer toegankelijkheid.

14

In de spotlight

Licht speelt een cruciale factor in een museum. Met licht kun je sfeer en beleving tot stand brengen.



18

Museum Het Schip

Zo ontving Het Schip in 2021 de RAAK Stimuleringsprijs.

22

Kasteel Helmond

Hoe je de toegankelijkheid met een relatief klein budget toch enorm kunt verbeteren.

21

Top 10

Tien tips om op eenvoudige wijze de beleving van jouw museum te verbeteren en te optimaliseren.

28

De voelmaquette

Het inclusiviteitsbeleid van het Van Gogh Museum is erop ingericht iedereen welkom te kunnen heten.



Voorwoord

Voor je ligt de eerste uitgave van ons 4-delige magazine IN:museum. Wat ben ik trots dat we op deze manier zo ongeloofelijk veel enthousiaste mensen in de museumsector in één keer kunnen bereiken! Er werken steeds meer professionals in de toegankelijkheidssector. De opgave om alle musea toegankelijker te maken is echter groot. De tijd is er simpelweg niet, vaak weet je niet waar je moet starten, en ten slotte is de financiële uitdaging voor veel musea te groot.

Vanuit dit besef is, in samenwerking met het Bartiméus Fonds, het idee geboren om onze kennis hierover met jou te delen. Op een laagdrempelige manier, door middel van informatieve,

leuke magazines. Vanuit verschillende invalshoeken en met vele leuke verhalen en reportages. Daarmee willen wij je informeren, motiveren en inspireren om jouw museum inclusiever te maken. In de magazines vind je tal van tips waar je direct mee aan de slag kunt. Maar je leert ook wat je kunt doen om je museum op de langere termijn toegankelijker te maken.

We hopen dan ook dat IN:museum meer is dan alleen een 'leesmomentje', maar dat dit magazine rondgaat, zowel binnen als buiten jouw organisatie. Dat het een aangrijpingspunt is om met collega's in gesprek te gaan en je eigen museum positief-kritisch onder de loep te nemen. Elke verandering om toegankelijker te worden is er één!

Ik wens je dus niet alleen heel veel leesplezier, maar ook heel veel doeplezier!

Leonie Steggink, directeur Accessibility.

IN:museum

IN:museum is hèt magazine over inclusie en toegankelijkheid van musea. Werken aan inclusie en toegankelijkheid is geen project, maar een veranderproces. Deze 1e editie gaat over het beleven van de expositie.

We kijken hoe je een toegankelijke expositie kunt realiseren. Van multi-sensorische beleving tot inclusief ontwerp. Met mooie voorbeelden en praktische tips geven we je inspiratie om zelf aan de slag te gaan met dit belangrijke onderwerp.



Inclusie en toegankelijkheid

Musea hebben te maken met de code diversiteit en inclusie. Inclusie zegt iets over hoe je met de diversiteit van mensen omgaat. En met toegankelijkheid bereik je dat eenieder op zijn of haar eigen manier kan meedoen.

Inclusie betekent dat iedereen welkom is en mee kan doen. Het gaat over hoe we omgaan met de verschillen. Dit betekent niet dat alles hetzelfde moet worden. Het gaat juist om gelijkwaardigheid, waarbij ieder op zijn of haar manier

informatie kan vergaren of een expositie kan beleven. Waar iedereen de expositie kan volgen, en beladen met ideeën en inspiratie weer naar huis gaat.

Toegankelijkheid is een voorwaarde om ervoor te zorgen dat iedereen op zijn of haar manier het museum kan betreden, bezoeken en beleven.

4 nummers

De volgende nummers gaan over hospitality, facilitaire diensten en externe communicatie. In alle edities



komen inzichten vanuit de bezoeker, de museummedewerker en de toegankelijkheidsadviseur aan bod. Bovendien zoeken we in iedere uitgave antwoord op de vraag hoe je de sociale, fysieke en digitale toegankelijkheid integraal kunt aanpakken.

Aan de slag

Wij hopen dat IN:museum jou inspireert en enthousiasmeert. Dat je inziet dat het allemaal niet 'zo moeilijk' is, en dat je concreet met toegankelijkheid en inclusie aan de slag gaat. ■

Fysieke, sociale en digitale toegankelijkheid

Bij **digitale toegankelijkheid** gaat het erom dat iedereen, met of zonder beperking, de kans krijgt gebruik te maken van alle vormen van digitale informatie en dienstverlening.

Bij **fysieke toegankelijkheid** gaat het erom dat iedereen, met of zonder beperking, gebruik kan maken van de eigenschap van buitenruimten, gebouwen en woningen. En dat iedereen er kan doen wat ze er volgens de bestemming moeten kunnen doen.

Bij **sociale toegankelijkheid** gaat het erom dat iedereen, met of zonder beperking, goed te woord wordt gestaan. Dat je gemakkelijk bij de juiste informatie kunt komen en dat deze bovendien is opgesteld in begrijpelijke taal.

NEMO

Een onderzoekend museum op ontdekkingsreis

In NEMO Science Museum ontdekken bezoekers, van jong tot oud, hoe fascinerend wetenschap en technologie zijn. Bezoekers zien, horen en ervaren hoe wetenschappelijke fenomenen en technologie hun leven beïnvloeden.

Interactief en laagdrempelig

NEMO wil dat iedereen op een interactieve en laagdrempelige manier mee kan doen. “Hoe kunnen wij ervoor zorgen dat nog meer mensen van onze tentoonstellingen en activiteiten kunnen genieten?” Het was de start van een boeiende ontdekkingsreis.

Zo te Zien

De reis begon bij de familietentoonstelling

Zo te Zien in 2021. De tentoonstelling ging over alle vormen van zien. Dus ook over blind en slechtziend zijn.

Tentoonstellingsmaker Esther Hamstra vroeg zich af hoe deze tentoonstelling zo kon worden opgezet dat ook mensen met een beperking haar konden beleven. Zo kwam Accessibility in beeld.

Ontdekken

Vanaf het allereerste begin werden



er toegankelijkheidsadviseurs bij het ontwerp van de tentoonstelling betrokken. Want hoe wakker je de nieuwsgierigheid van de bezoeker anders aan dan met visuele uitingen? En op welke verschillende manieren kun je interactie op gang brengen? Het was heel waardevol dat de adviseurs hierover konden meedenken. Het museum is een interactieve, dynamische, informele leeromgeving. Bezoekers kiezen hun route op basis van hun interesses. De toegankelijkheidsadviseurs gaven echter aan dat veel mensen met een visuele beperking juist hechten aan een vaste

route. NEMO heeft met behulp van innovatieve middelen het karakter van ontdekken op prachtige wijze weten te combineren met de behoefte aan vaste routes.

Navigatiesysteem

NEMO ging bijvoorbeeld speciaal voor deze tentoonstelling aan de slag met een innovatief navigatie- en informatiesysteem. Dit systeem is te gebruiken door iedereen, en is goed toegankelijk voor mensen met een visuele beperking. Bezoekers konden zo eenvoudig een vooraf voorgestelde



route volgen, en erop vertrouwen dat ze alle onderdelen aandeden. Het gaf veel bezoekers een extra welkom gevoel.

Beeldbeschrijving

Het is niet altijd mogelijk om een object of een situatie volledig toegankelijk te maken. Om dit probleem te ondervangen, hebben de publieksbegeleiders van NEMO een workshop beeldbeschrijving gevolgd. Zij weten nu precies wat ze bij een object moeten vertellen om het voor iedereen 'zichtbaar' te maken.

Veel meer mogelijkheden

Esther benadrukt: "Om je museum toegankelijker te maken, zijn er natuurlijk nog veel meer mogelijkheden dan navigatie-apps of beeldbeschrijvingsworkshops. Ik zet me vooral in voor een toegankelijk tentoonstellingsontwerp. Daarbij zorg ik er dan bijvoorbeeld voor dat knoppen, tekst en objecten zich goed onderscheiden van hun omgeving, en dat

er ook interactieve opstellingen zijn die je helemaal op de tast kunt beleven."

Permanente reis

NEMO ziet de ingeslagen weg als een permanente reis. "Inclusief denken is onderdeel geworden van onze werkwijze. Zo wordt op dit moment de tweede verdieping van het museum met behulp van toegankelijkheidsadviseurs aangepakt. Je bereikt natuurlijk nooit 100% toegankelijkheid, maar je kunt er wel blijvend aan werken. En dat doen we graag!"

Tips

- Betrek zo vroeg mogelijk toegankelijkheidsadviseurs en ervaringsdeskundigen.
- Verbeterde toegankelijkheid is niet alleen prettig voor mensen met een beperking, maar voor iedereen.
- Al met kleine aanpassingen kun je de toegankelijkheid en de beleving enorm verbeteren.

[Meer weten over NEMO en toegankelijkheid?](#) ■

Recept voor een prikkelarm museumbezoek

We weten dat kunst en cultuur een prettige uitwerking op lichaam en geest hebben. We weten ook dat zo'n 35% van de Nederlandse bevolking in meer of mindere mate last heeft van de vele prikkels in onze samenleving. Hoe zorg je er nu voor dat jouw tentoonstelling of jouw museum voor iedereen een lavende ervaring is? In onderstaande recept lees je hoe je met de juiste mix een smaakvol resultaat bereikt voor mensen met prikkelgevoeligheid, NAH (niet-aangeboren hersenletsel) of een kwetsbare mentale gezondheid.

Voor kleine groepen, het hele jaar rond

Dit recept is geschikt voor kleine groepen bezoekers. Je giet het eenvoudig in een tentoonstelling of een rondleiding. En je kunt het ieder seizoen klaarmaken!

Ingrediënten

- De basisingrediënten voor een prikkelarm museumbezoek zijn:
- Een ruime dosis duidelijkheid en voorspelbaarheid. Hiervan gebruik je niet snel te veel.
- Een vleugje onthaasting.
- Een kleine hoeveelheid geluid, of zelfs helemaal geen geluid.
- Beeldmateriaal dat is ontdaan van beweging.
- Een grote portie gedimde verlichting.
- Voor prikkels geldt meestal: minder is beter.

Vorbereiding

Staan de ingrediënten klaar? Gebruik dan de volgende bindmiddelen om het recept voor te bereiden:

- Zorg voor duidelijke informatie op de website. Zo kunnen bezoekers thuis alvast het menu bestuderen.
- Geef mensen de mogelijkheid vooraf kaarten te bestellen en te betalen. Zo hoeven ze niet eerst naar de kassa voor hun bestelling.
- Geef duidelijk aan waar de rustruimte is. Zo kunnen bezoekers tussen de gangen door even rustig uitbuiken.
- Prik de momenten voor een prikkelarm museumbezoek ruim van tevoren en plaats het op de prikkelarme cultuuragenda. Zo kunnen bezoekers thuis besluiten welk museum ze gaan bezoeken.

Aan de slag

Heb je alles goed voorbereid, dan kun je je recept opdienen. Onze Chef zegt hierover het volgende:

- Zorg voor een rustige omgeving.
- Zorg dat rondleiders rust uitstralen: rustige kleding zonder drukke

patronen, geen heftige parfum, geen klikkende schoenen, om er een paar te noemen.

- Maak keuzes die de bezoeker kan maken inzichtelijk. Staat er in een ruimte bijvoorbeeld een grote spiegelopstelling, dan geeft dit wellicht veel prikkels. Zorg ervoor dat mensen een alternatieve route kunnen nemen.

Laat het je smaken! ■

Tips

Met deze tips wordt jouw recept nog lekkerder:

- Op www.onbeperkt-genieten.nl vind je nog veel meer over het prikkelarme museumbezoek.
- Bezoek www.geefmede5.nl voor meer informatie over autisme.
- Plaats je tentoonstelling op de prikkelarme cultuuragenda:
- www.prikkelarmecultuuragenda.nl.
- Vraag een prikkelarme subsidie aan bij de Hersenstichting. Dit kan van 15 februari tot 14 juli 2023:
- www.onbeperkt-genieten.nl/culturele-organisaties/subsidiehs.



Gelijk of Gelijkwaardig?

[Meer info over deze catoon en over het thema gelijk of gelijkwaardigheid](#) ■

In de spotlight

Licht speelt een cruciale factor in een museum. Met licht kun je sfeer en beleving tot stand brengen. Je kunt hiermee ook de collectie optimaal zichtbaar maken, je bezoekers door het gebouw leiden en signalen afgeven. Een kijkje in de keuken van verlichting.

Genuanceerde zoektocht

Optimale verlichting is iets anders dan heel veel licht. Wellicht ben je toch geneigd extra lampen in te zetten om je slechtziende en ouder wordende bezoeker tegemoet te komen en je collectie in de spotlight te zetten. Dit is vaak nuttig, maar heeft ook een keerzijde. Het zoeken naar de optimale verlichting is een genuanceerde zoektocht met veel verschillende facetten.

Lichthinder

Mensen met een visuele beperking ervaren vaak last van verlichting in musea. Dit noemen we lichthinder. Bijvoorbeeld door spiegelingen,

of doordat je vanuit je rolstoel in een lichtbron kijkt. Plekken waar lichthinder ontstaat, zijn vaak directe lichtbronnen als spotjes, ledstrips en plafondarmaturen. Lichthinder is onprettig, maar gelukkig veelal eenvoudig te verhelpen.

Op onderzoek

Een eerste stap voor het wegnemen van lichthinder is om op onderzoek te gaan. Loop eens met een kritische blik door het gebouw. Op welke plekken kijken bezoekers mogelijk direct in een lichtbron? Iemand zonder beperking die rondloopt, ervaart lichtinval heel anders dan iemand die in een rolstoel zit. Zijn



er plekken waar spiegelingen hinder veroorzaken? Bijvoorbeeld van een ruit of een glad object. En gebeurt dit alleen als je de looprichting volgt, of misschien als je je omdraait? Neem alle ruimten onder de loep en bekijk iedere situatie vanuit verschillende standpunten. Niet alleen de expositieruimtes, maar ook bijvoorbeeld de kassa, de museumwinkel en zelfs het toilet.

Egaal

Onze ogen passen zich aan lichtsituaties aan. Sommige ogen kunnen dit minder goed dan andere. Mensen bij wie dit speelt, hebben veel moeite om aan de verlichting in een ruimte te wennen.

Wisselt de lichtsituatie tussen de ruimtes in jouw museum sterk, dan kan dit erg vermoeiend zijn. Het kan daarmee de museumervaring negatief beïnvloeden. Kun je ervoor zorgen dat er weinig of geen verschil is in lichtniveau tussen verschillende ruimtes, dan voorkom je dit probleem. Dit noemen we gelijkmatige, egale verlichting.

Overigens ervaren ook mensen zonder beperking hun museumbezoek als prettiger wanneer het licht egaal is. Alle reden dus om hier aandacht aan te besteden.

Gezichtsbedrog

Een andere vorm van lichthinder ontstaat

door gezichtsbedrog. Donkere plekken kunnen bijvoorbeeld aanvoelen als een diepte waar je in kunt vallen. Lichtinval kan ook de suggestie wekken dat er ergens een opstapje is waar dit niet het geval is. Of juist dat een afstapje niet goed zichtbaar is. Egale verlichting helpt dit probleem natuurlijk al voor een groot deel voorkomen. Maar nooit helemaal. Het advies is om altijd te onderzoeken of er plekken zijn waar gezichtsbedrog zou kunnen optreden. Bijvoorbeeld waar een scherpe schaduwlijn gezichtsbedrog in de hand kan werken.

Helderheid en contrast

De mate waarin iets zichtbaar is, wordt vooral bepaald door helderheid en contrast. Iedere kleur en iedere tint heeft een bepaalde helderheid. Je kunt dit zien als een schaal van grijstinten. Print maar eens iets met een zwartwitprinter: donkerrood ziet er dan heel anders uit dan lichtrood. Maar donkergroen kan er vrijwel net zo uitzien als donkerrood. Wat voor de één een duidelijk contrast is, is dat niet per se voor de ander. Bijvoorbeeld voor iemand met een visuele beperking. Dit maakt de zoektocht naar de optimale contrasten vaak complex.

Grootte

Ook de grootte van een object is een factor als het om zichtbaarheid gaat: een groot object heeft meestal minder contrast nodig om zichtbaar te zijn dan een klein object. Een klein knopje op een witte achtergrond is pas goed zichtbaar als het een felle kleur heeft. Maar een prullenbak op de vloer is veel beter zichtbaar, maar nog beter is het wanneer de kleuren met elkaar contrasteren.

Actie

Verlichting en contrast zijn uitstekend in het afgeven van signalen. Je kunt contrasterende vlakken aanbrengen en daarmee zones creëren. Zo kun je de bezoeker op de gewenste manier door jouw museum leiden. Wil je dat bezoekers een deur gebruiken? Geef deze dan een kleur die contrasteert met de muur. Of wil je dat ze een deur juist niet gebruiken? Breng dan een niet-contrasterende kleur aan. Handig als je wilt voorkomen dat bezoekers kantoren binnenlopen, of verdwaald raken in de meterkast.

Niet altijd nodig

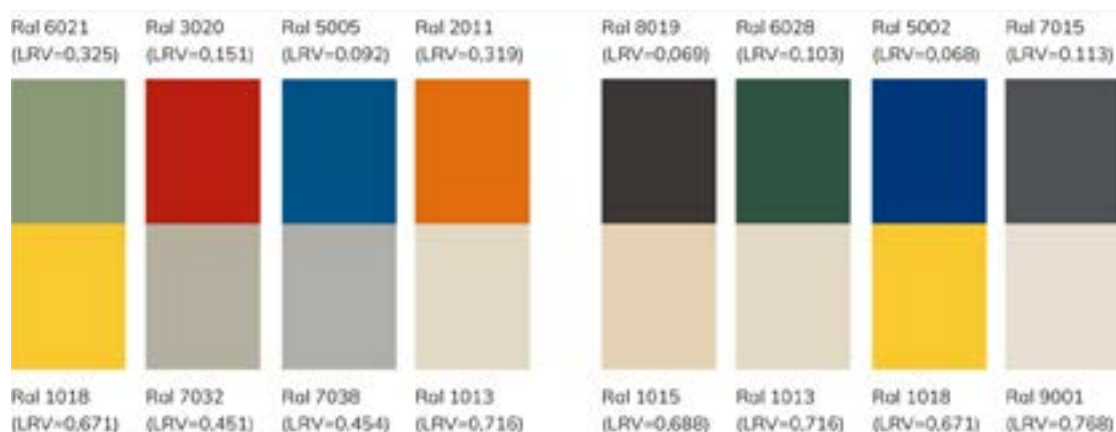
Niet alles binnen het museumgebouw

Contrastwaarde $\geq 0,3$

Grote vlakken (bijv. wanden, vloeren, deuren, plafonds), bedieningselementen (knoppen, schakelaars), leuningen en glasmarkering

Contrastwaarde $\geq 0,6$

Aanduidingen van gevaar (bijv. markeringen op traptreden), tekstuele informatie (zoals bewegwijzering)



Traptredemarkering

Traptreden en afstapjes worden beter zichtbaar als je ze markeert.

Bron:
ITStandaard

hoeft even goed zichtbaar te zijn. Een afstapje natuurlijk wel. Maar een verlichtingsschakelaar? Misschien wel in het toilet, maar niet in de expositieruimte. Het is aan jou om dit te bepalen, maar het is nuttig om hier een weloverwogen beslissing over te nemen.

Metten is weten

Zelf aan de slag gaan met zichtbaarheid, verlichting en contrast is een zoektocht naar het juiste evenwicht tussen de verschillende factoren. Dit begint met het vaststellen van objectieve, meetbare waardes die het contrast uitdrukken. Contrastwaarden leg je vast met een

luminantiemeter. Door verschillende metingen met elkaar te vergelijken, kun je beslissen welke opstelling ervoor zorgt dat iedereen kan genieten van de objecten in jouw museum.

Stap voor stap

Je hoeft het verbeteren van de verlichting in jouw museum natuurlijk niet in één keer aan te pakken. Wellicht kun je de tips en inzichten in dit magazine gebruiken om al snel enkele verbeteringen door te voeren. Heb je de smaak te pakken? Neem dan een expert in de arm. Samen zet je zo stap voor stap jouw museum in de spotlight! ■



Portret - Museum Het Schip

In 2021 ontving Museum Het Schip de RAAK Stimuleringsprijs voor het toegankelijker maken van het museum. Sindsdien zijn toegankelijkheid en inclusiviteit een vast onderdeel in de werkzaamheden. We spraken hierover met Margriet Roelandse en Edith de Jong. Margriet is educatiecoördinator bij Het Schip en Edith is ervaringsdeskundige.

Ja, ik wil!

Edith is slechtziend. Zij deelt haar ervaringen op het gebied van toegankelijkheid met musea. Hiervoor

werkt zij samen met Stichting Kubes, en toen de vraag binnenkwam of zij Museum Het Schip wilde voorzien van feedback, hoefde ze daar niet lang over na te denken. Ja! Het Schip is een museum over de Amsterdamse School, de zo kenmerkende bouwstijl uit het begin van de vorige eeuw. Zij is groot liefhebber van deze stijl, en bovendien had ze Het Schip al een aantal malen bezocht. Een super goede match.

Welkom

Tijdens het eerste bezoek kregen de genodigden een rondleiding door het



voormalige schoolgebouw. Edith: “Alles werd benoemd, dus we kregen al snel een goed beeld van de omgeving waarin we ons bevonden. Dat was heel prettig. Ook hebben we gevraagd of we de objecten mochten aanraken. Voelen is immers een belangrijk onderdeel van de beleving als je slecht ziet. Dat mocht.” Margriet: “We vroegen de deelnemers bovendien of het de moeite waard was wat ze voelden”. Zo kwam de interactie op natuurlijke wijze opgang en voelde iedereen zich echt welkom.

Bijstellen

“Tijdens de eerste pilot hebben we ook de krotwoning van het museum bezocht. Hier hebben we later toch van af gezien. We realiseerden ons dat het voor een bezoeker met een beperking veel het meer tijd kost om de woning te beleven. Voelen kost nu eenmaal meer tijd dan kijken. Dit hadden wij ons van tevoren niet voldoende gerealiseerd. Het zou lange wachttijden opleveren, en daarmee een verminderde ervaring. We hebben er vanaf dat moment voor gekozen de krotwoning tijdens de rondleidingen alleen te beschrijven, en dit werkte veel beter”, aldus Margriet.

Leerzaam en nuttig

“We hebben bovendien geleerd dat een voelmaquette veel beter werkt om een beeld van een complex te geven dan een beeldbeschrijving. Het was dus voor iedereen enorm leerzaam en nuttig.”

Stap voor stap

Margriet: “De sessies met de ervaringsdeskundigen leveren enorm veel input op. Ons gebouw bleek veel aanpassingen nodig te hebben. Die hebben we zorgvuldig geïnventariseerd. Waar het mogelijk was, hebben we meteen stappen gezet. De architectuur van de Amsterdamse School leent zich bijvoorbeeld heel goed om direct te voelen: je krijgt snel een voelbeeld van hoe de architectuur eruit ziet. Dit hebben we gecombineerd met beeldbeschrijvingen”.

Minder prikkels

“Iedere keer als we aanpassingen doen,



De samenwerking die je als museum aangaat is een driehoek tussen ervaringsdeskundigen, adviseurs en museum. Ervaringsdeskundigen kunnen vanuit hun persoonlijke situatie uitleggen waarom een keuze belangrijk is voor hun beleving. De toegankelijkheidsadviseur weet hoe en waar je aanpassingen kunt laten uitvoeren. En als museum maak je op basis van deze input een keuze in het totale belang van het museum.

vragen wij onze ervaringsdeskundigen opnieuw de toegankelijkheid van ons museum te beoordelen. Zo krijgen we telkens nieuwe feedback, en kunnen we weer nieuwe verbeteringen doorvoeren. Eén van de reacties die we ontvingen is dat onze rondleidingen vaak heel veel prikkels opwekken. Nu bieden wij minder prikkels aan, en dat blijkt voor alle bezoekers heel prettig te zijn. Ook houden we de groepen klein, zodat iedereen de gelegenheid heeft om het museum op eigen wijze te beleven.”

Waar zijn jullie trots op?

Op deze vraag kwam vrijwel gelijktijdig hetzelfde antwoord: “Onze samenwerking!” Voor een ervaringsdeskundige is het ontzettend belangrijk dat je merkt dat je echt

gehoord wordt, en dat je feedback krijgt over wat er met jouw opmerkingen is gedaan. Voor een museum is het prettig om in samenspraak, op gelijkwaardige basis, te kijken hoe het beter kan. Daarmee krijg je heel direct een relatie met de mensen voor wie je een programma maakt. Dit is waardevol en zorgt ervoor dat je steeds meer kwaliteit kunt bieden. ■

Tip

Edith heeft nog een tip voor iedereen die een museum bezoekt: “Neem initiatief, vraag om informatie en om hulp. En geef feedback. Dit wordt vrijwel altijd in dankbaarheid aangenomen. Het is fijn om samen aan steeds betere toegankelijkheid te werken”.

Top10

Tien tips om op eenvoudige wijze de beleving van jouw museum te verbeteren.

3 Maak het onzichtbare zichtbaar

Maak vitrines waarneembaar, bijvoorbeeld door ze te markeren.

6 Wijs je bezoekers de deur

Markeer duidelijk waar de ingang van het museum is.

9 Vraag het ze zelf

Heb je een bezoeker met een beperking in je museum? Vraag open, eerlijk en nieuwsgierig of je iets kan betekenen.

1 Laat je bezoekers shinen, maar niet te veel

Voorkom lichthinder, zodat iemand in een rolstoel bijvoorbeeld niet verblind wordt door een spotje.

4 Versterk het onderscheidend vermogen

Maak objecten beter zichtbaar. Plaats ze bijvoorbeeld tegen een contrasterende achtergrond.

7 Ervaar het zelf

Doe met je mede-werkers, onder leiding van een professionele organisatie, een activiteit waarin je zelf ervaart hoe het is om een beperking te hebben.

10 Doe effe normaal!

Behandel mensen met een beperking normaal, in woord en daad.

2 Vergroot de wereld

Leg bijvoorbeeld een vergrootglas te leen bij de balie.

5 Zorg dat je bezoekers niet horendol worden

Beperk de hoeveelheid geluid in een ruimte. Bijvoorbeeld met een schot, een gordijn of een kleed.

8 Wijs de weg

Niet iedereen kan met via trap door een museum. Zorg voor een logische route, ook vanuit de lift.

Benieuwd wat je nog meer kunt doen in jouw museum? Vraag een toegankelijkheidsadviseur een scan te doen.

Kasteel Helmond

Echt voor iedereen

De grootste waterburcht van Nederland ligt in Brabant. Kasteel Helmond staat al bijna 700 jaar in het centrum van Helmond. Het kasteel doet al sinds de 14e eeuw dienst als woonhuis voor adellijke families, en als strategisch punt ter verdediging van het hertogdom Brabant. Tegenwoordig is het een museum dat de rijke historie van het kasteel vertelt.

Samen verbeteren

Voor de liefhebber van geschiedenis is het kasteel een educatief hoogtepunt in Brabant. Echt voor iedereen. En dat laatste, daar hebben Coördinator Publieksactiviteiten Rosie Lelivelt en vrijwilliger en projectassistent Petra van der Kraay zich de afgelopen jaren voor ingespannen. Op verschillende manieren hebben zij de toegankelijkheid van het kasteel verbeterd. Zij hebben daarvoor nauw samengewerkt met het lokale platform Helmond Toegankelijker en een extern adviseur toegankelijkheid.

Dit heeft geresulteerd in een aantal verbeteringen. Zo is de route voor mensen in een rolstoel verbeterd, zijn de rondleiders geschoold in rondleidingen met audiodescriptie, is er een audiotour in Nederlandse gebarentaal ontwikkeld, en laten Rosie en Petra hun bezoekers op een multi sensorische manier kennismaken met de rijke historie van het kasteel.

Voelportret

“Wij staan in onze rondleidingen altijd stil bij het volgende, prachtige verhaal”,

vertelt Petra. “In het jaar 1628 trouwde Alexander van Cortenbach met Anna Maria van Ruyschenberg, terwijl hij haar nog nooit had gezien. Hij deed dit op basis van het portret dat hier naast het zijne hangt. Veel bezoekers valt het daarbij op dat de zeer aantrekkelijke verschijning van Alexander meer bij het hedendaagse schoonheidsideaal past dan dat van Anna Maria. Om dit ook inzichtelijk te maken voor mensen die niet of nauwelijks kunnen zien, hebben we haar portret omgezet in een voelportret. Je kunt ook een stukje stof van de jurk voelen die Anna Maria op het schilderij draagt. Op deze manier brengen we dit verhaal ook naar mensen met een visuele beperking.”

3D-printen

Niet alleen het portret van Anna Maria, maar ook diverse archeologische vondsten zijn voelbaar gemaakt. Rosie vertelt: “Rondom het kasteel zijn een aantal zeer bijzondere archeologische vondsten gedaan. Deze vertellen ons veel over het leven van honderden jaren geleden. Juist de verhalen die we niet uit geschreven bronnen kunnen halen, vinden onze bezoekers interessant.

Zoals de vraag hoe het dagelijkse leven er destijds uitzag. Neem bijvoorbeeld dit kleine schaakstuk van walrusivoor dat hier is gevonden en dat terug te dateren is naar ca. 1150. Het vertelt ons dat mensen ook toen al aan denksport deden, en veel handwerk stopten in het maken van zo’n fraai schaakstuk. Mensen hadden de ruimte en de tijd om hun vrije tijd te vullen. Dit vergeten we wel eens als we terugdenken aan die tijden.” Uiteraard kun je als bezoeker niet het originele schaakstuk voelen. Dat is veel te kwetsbaar. “Wel hebben we van het schaakstuk twee 3D-prints laten maken. De eerste op precies dezelfde schaal en met hetzelfde gewicht als het origineel. De tweede is groter, zodat de details beter voelbaar zijn. Je leert er veel van als je zo’n stuk echt kunt vasthouden. Het geeft meer inzicht. En het interessante is dat dit niet alleen geldt voor mensen met een visuele beperking, maar ook voor mensen zonder beperking. Daarom hebben we dit naast het schaakstuk ook met een aantal andere onderdelen van onze collectie gedaan”, aldus Rosie.

Iedereen profiteert

Kasteel Helmond is een voorbeeld van





Beeldbeschrijving

Een beeldbeschrijving is de beschrijving van een visueel beeld. Er zijn verschillende vormen van beeldbeschrijving. Toegepast op videobeelden, spreek je van audiodescriptie. Een mooie tool om video's van audiodescriptie te voorzien is Scribit Pro (www.scribit.pro). Hiermee kun je ook ondertiteling, gebarentaal en transcripten toevoegen. Gidsen kunnen zo tijdens hun rondleidingen ook live audiodescriptie toepassen.

ervaringen. Zeker omdat zij hebben ervaren hoe je met een relatief klein budget, samen met ervaringsdeskundigen en experts, toch de toegankelijkheid van jouw museum enorm kunt verbeteren. ■

**“Wij kunnen
het ieder historisch
museum
aanraden!”**

hoe je met enthousiaste medewerkers en een multi-sensorische collectie het verhaal voor iedereen tot leven kunt brengen. En bovendien dat een aanpassing voor de ene bezoeker ook toegevoegde waarde heeft voor de ander.

Ervaringen delen

Petra en Rosie delen graag hun

Beleving en multimedia

Iedereen beleeft een museumbezoek op zijn of haar eigen manier. Iedereen heeft eigen voorkeuren en vormt een eigen verhaal. Hoe kan technologie helpen jouw museumaanbod nog toegankelijker te maken? We lichten een paar voorbeelden uit.

Audio en video

Audio en video worden vaak ingezet om verhalen te vertellen en kwesties uit te leggen. Maar als je minder goed ziet of minder goed hoort, mis je deze informatie. De volgende tips kunnen je helpen multimedia optimaal in te zetten:

- Zorg dat video's ondertiteling hebben, als witte tekst op een donkere balk.

- Beschrijf geluiden die relevant zijn voor het verhaal of de setting in de ondertiteling, zoals 'fietsbel rinkelt' of 'wekker gaat af'.
- Zorg dat gesproken tekst het beeld ondersteunt, dus dat essentiële elementen in het beeld ook worden uitgesproken.
- Zorg ervoor dat een eventuele gebarentolk dicht bij het getoonde beeld staat, zodat je niet te ver heen en weer hoeft te kijken.
- Zorg dat mensen weten hoe lang een video duurt. Dit geeft rust.
- Zorg dat je audiovisuele middelen afzonderlijk van elkaar uit kunt zetten. Zo kun je de tentoonstelling rustiger maken voor mensen die gevoelig zijn voor prikkels.

Met deze tips help je overigens niet alleen

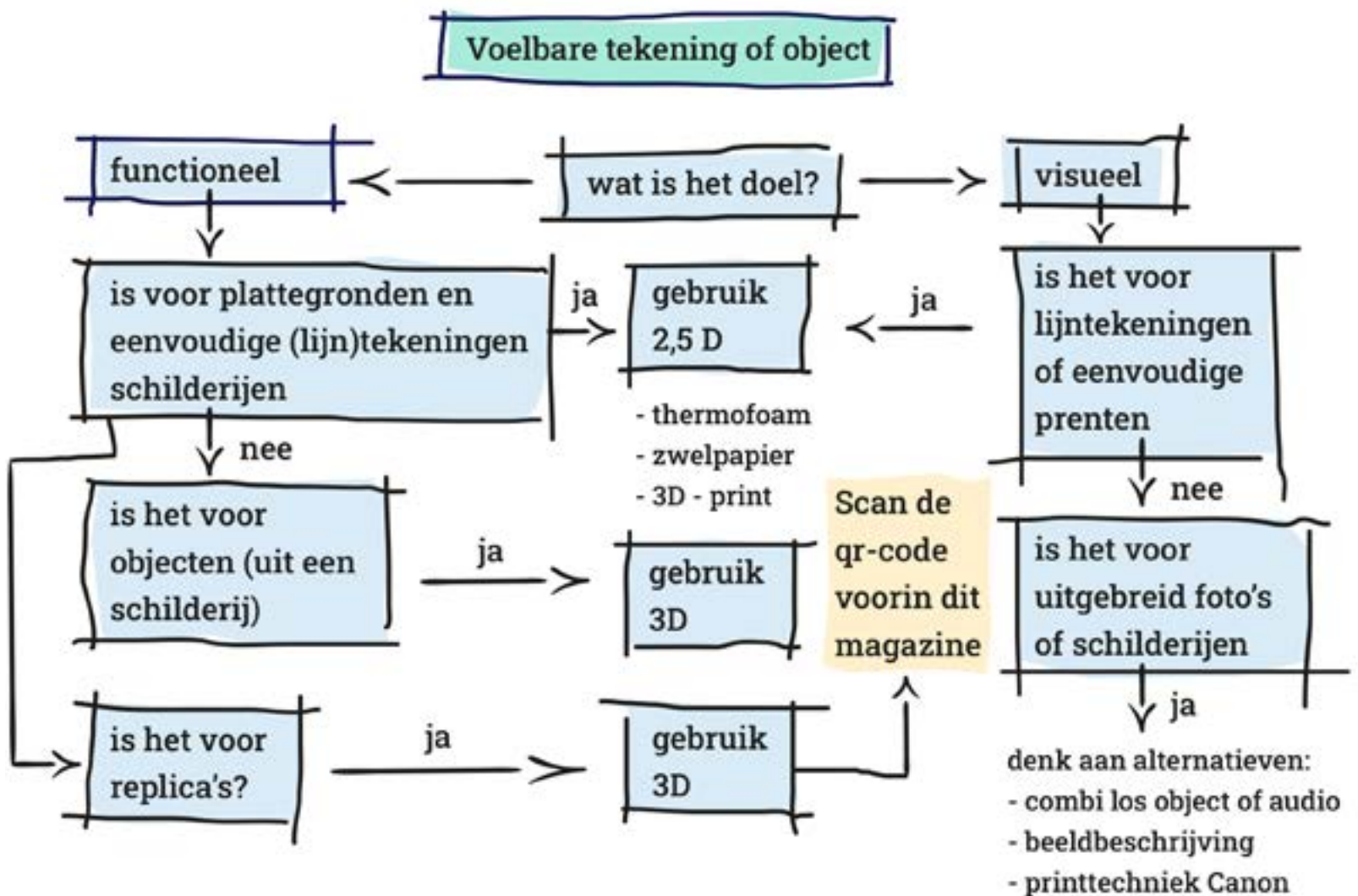
mensen met een beperking, maar al jouw bezoekers!

Tactiele objecten printen

Veel informatie is voelbaar te maken. We spreken dan van tactiele objecten. Je kunt hierbij denken aan thermovorming of zwelpapier. Een relatief eenvoudige wijze

om tactiele objecten te maken is met een 3D-printer. Print een tekst in braille of maak een hele voelmaquette, het kan allemaal.

De onderstaande afbeelding beschrijft de beslissingsboom 'Voelbare tekening of object'.



[Link naar de audiobeschrijving van beslissingsboom 'voelbare tekening of object'.](#)

Wil je meer weten over voelbare tekeningen of objecten? Kijk dan eens op www.eduvip.nl en gebruik de zoekterm 'tactiel'. ■

De voelmaquette van het Van Gogh Museum

Het Van Gogh Museum in Amsterdam beheert met ruim 200 schilderijen, zo'n 500 tekeningen en bijna alle brieven, de grootste verzameling werken van Vincent van Gogh ter wereld. Een unieke collectie op een unieke plek, die iedereen moet kunnen ervaren.

Inclusiviteitsbeleid

Het inclusiviteitsbeleid van het Van Gogh Museum is er dan ook op ingericht iedereen welkom te kunnen heten. Maar hoe zorg je ervoor dat iedereen de weg in het museum kan vinden? Met deze vraag kwam het Van Gogh Museum bij Accessibility en Bartiméus.

Wayfinding

Het Van Gogh Museum bestaat uit twee gebouwen die onder de grond met elkaar verbonden zijn. De weg vinden is voor

elke bezoeker een uitdaging. Dit geldt zeker voor bezoekers met verminderd zicht. Wayfinding biedt hier hulp. Onder wayfinding verstaan we alles wat te maken heeft met de wijze waarop de bezoeker de juiste route bepaalt. Dit kan iemands gedrag zijn, maar ook hulpmiddelen zoals routeaanduiders, signalering en pictogrammen.

Overzicht en inzicht

Om onderzoek te doen naar betere wayfinding, stelden de projectleider van



het Van Gogh Museum en de adviseur van Accessibility een focusgroep samen. Aan hen werd gevraagd wat zij met hun visuele beperking nodig hadden voor een goede wayfinding in het museum. Twee aspecten sprongen eruit: overzicht en inzicht. **Overzicht** geeft antwoord op vragen als: Op welke plek staat het gebouw ten opzichte van het Rijksmuseum of het Stedelijk Museum? Waar stap je uit de tram? Hoe kom je het museum binnen? **Inzicht** vertelt iets over de indeling van het gebouw, de

verschillende ruimtes en hoe je van de ene ruimte naar de andere komt.

Driedimensionaal

De bestaande folders van het museum zijn voornamelijk visuele middelen, met tekeningen en plattegronden van het gebouw. Dit werkt niet afdoende voor iedereen. Een in het oog springende manier om de wayfinding te verbeteren is een voelbare maquette. Het voordeel hiervan is dat iedereen deze kan voelen, en dat ook het voor mensen die goed

kunnen zien in één oogopslag duidelijk is hoe de gebouwen en de ruimtes zicht tot elkaar verhouden. Dit driedimensionale model geeft dus iedereen een beter inzicht in het gebouw.

Twee maquettes

“Maar voordat er een oplossing stond die aan alle eisen voldeed, moest er heel wat werk worden verzet”, aldus Mirjam Eikelenboom, educator bij het Van Gogh Museum en projectleider van dit traject. De ervaringen van de focusgroep gaven belangrijke input voor het Programma van Eisen. Er werd antwoord gevonden op vragen als: Welke informatie ga je tonen? Kun je met je hand bij alle onderdelen van de maquette? En is hij ook bruikbaar voor mensen in een rolstoel? Het projectteam koos uiteindelijk voor twee verschillende voelmaquettes: een abstracte maquette van de omgeving, en een opengewerkt model van alle museale ruimtes.

Praktisch

Daarnaast moest er een aantal praktische zaken worden opgelost: de maquette moest groot genoeg zijn om nuttig te zijn, en klein genoeg om in

de lift te passen. Hij moest bovendien flexibel zijn opgebouwd: de indeling van het museum verandert nog wel eens, en deze wijzigingen moeten in de maquette kunnen worden overgenomen. Deze aspecten werden door het projectteam samen met andere eisen in een Programma van Eisen opgenomen. Dit vormt een uitgangspunt voor de bouwer.

Testen

Om te zorgen dat de maquette aan de wensen voldoet, en niet-nuttige aannames in het ontwerpproces uit te sluiten, werden er tijdens het proces testmomenten met de focusgroep opgenomen, waarin verschillende aspecten van de maquette onder de loep werden genomen. De bruikbaarheid van een maquette is voor iemand zonder zicht bijvoorbeeld heel anders dat iemand die nog kleuren kan waarnemen. Voor een oriëntatie op de omgeving blijkt een abstracte weergave al te volstaan. Maar voor de binnenkant van een gebouw zijn details als trappen, deuren en ramen juist heel belangrijk.

Waarneembaar

In de uiteindelijke maquette is



de informatie van de ruimtes op verschillende manieren waarneembaar gemaakt. Niet alleen met een kleur, maar ook met textuur en pictogrammen. In een legenda worden deze pictogrammen en texturen uitgelegd, zowel in braille als in grotelettertekst. Zo kan iemand die volledig blind is ook de verschillende functies herkennen.

De kleuren in de maquette komen overeen met de huisstijl van het museum. Accessibility heeft bovendien een schema gemaakt dat aangeeft welke kleuren goed met elkaar contrasteren. Op deze manier kunnen ook mensen met kleurenblindheid de functies goed van elkaar onderscheiden.

Helder en bruikbaar

Het project heeft geresulteerd in een heldere en bruikbare maquette die aan alle bezoekers een goed overzicht van het museum geeft. Zonder dat je het gevoel hebt dat het voor een speciale doelgroep is. Ook mensen met goed zicht staan nieuwsgierig de maquettes te bekijken en te voelen, en geven aan dat het hen helpt om makkelijker de weg te vinden in het museum. Inclusiviteit zoals het is bedoeld!

Ten slotte: “Wij zijn ontzettend blij dat wij ons museum toegankelijker hebben kunnen maken. We blijven ons de komende jaren inzetten om hier blijvend in te groeien”, aldus een stralende Mirjam.



Wistjedadatjes...

Wist je dat de gemeente waar je museum is gehuisvest verantwoordelijk is om de route naar je museum begaanbaar te maken voor iedereen?

Wist je dat veel Nederlanders met een beperking vanwege de toegankelijkheid niet naar een museum komen?

Wist je dat ontwerpers en architecten van gebouwen vrijwel nooit toegankelijkheid als prioriteit hebben?

Wist je dat er dagelijks duizenden honden voor mensen met een beperking aan het werk zijn?

Wist je dat 1 op de 4 bezoekers in Nederland een beperking heeft?

Wist je dat niet toegankelijk zijn een vorm van discriminatie is?

Wist je dat de meeste slechtziende mensen niet herkenbaar zijn omdat ze geen stok dragen?

Wist je dat Nederlanders met autisme het fijn vinden als ze op jouw website informatie kunnen vinden over drukke en minder drukke bezoektijden?

Wist je dat veel websites nog niet toegankelijk zijn, en dat het voor mensen met een visuele beperking niet mogelijk is om via de website een toegangskaartje te kopen?



ProDemos

voorbeeldige sociale toegankelijkheid

Rondleidingen vormen een belangrijk onderdeel van de manier waarop je een museum beleeft.

Een gids vertelt niet alleen over de expositie, maar ook over wat er verder te ervaren is. Bij ProDemos, Huis voor democratie en rechtsstaat,

leer je zo niet alleen over onze politiek en de rechtsstaat. Je leert ook wetenswaardigheden over de gebouwen van de Eerste en Tweede Kamer, je krijgt de ruimte om vragen te stellen en je ervaart hoe je zelf invloed kunt uitoefenen.

Politiek is van ons allemaal

Voor veel mensen lijkt politiek heel ingewikkeld. Zij ervaren het als een ver-van-mijn-bed-show. Deze gedachte wordt versterkt door berichten dat het voor sommige mensen lastig is om je stem uit te brengen omdat bijvoorbeeld het stemlokaal niet toegankelijk is voor mensen in een rolstoel: “Waar doe je het dan nog voor?”. ProDemos wil dat iedereen weet dat de democratie en de politiek er voor hen zijn, en dat iedereen de mogelijkheid heeft om hier meer over te leren. Om dit doel te bereiken, hebben ze samenwerking gezocht met verschillende organisaties.

Samenwerken

Expert educatie Manon van de Vondervoort: “We zijn op zoek gegaan naar organisaties die ons kunnen helpen ons staatsbestel uit te leggen aan mensen met een licht verstandelijke beperking. We zijn bovendien gaan onderzoeken hoe we onze teksten beter kunnen schrijven voor mensen met een meer praktisch taalniveau. Taal voor allemaal, vanuit het idee dat politiek niet iets moeilijks hoeft te zijn. Dat iedereen er onderdeel van uitmaakt.” Zo is Manon de

afgelopen twee jaar bezig geweest met de vraag hoe de educatieve materialen van ProDemos toegankelijker kunnen worden.

Rondleiders opleiden

Daarnaast is er een traject ontwikkeld waarin rondleiders leren nog beter om te gaan met verschillende doelgroepen. In samenwerking met Kentalis leren ze hoe je mensen met een auditieve beperking een gelijkwaardige beleving kunt geven. En samen met Accessibility is er gekeken naar de bejegening van mensen met een visuele beperking. Ook onderwerpen als neurodiversiteit en mensen die gebruikmaken van een rolstoel komen aan de orde.

Nuttig voor iedereen

Educatieve begeleiders van ProDemos kunnen zich na het inwerktraject nog verder specialiseren. Zoals Famke Langedijk. Zij heeft zich gespecialiseerd in het begeleiden van groepen met mensen met een beperking. “Het mooie is dat ik de kennis van deze specialisatie kan gebruiken in al mijn rondleidingen. Het is bijvoorbeeld voor iedereen prettig als je al beschrijft wat je in de volgende



ruimte kunt verwachten. Of dat men meer details onthoudt wanneer je gedetailleerder beschrijft wat er te zien of te doen is.” Ook fysieke toegankelijkheid is onderdeel van Famkes specialisme.

“Wij hebben een expositie-onderdeel dat te hoog is voor mensen in een rolstoel. We beschrijven heel helder wat er te zien is, zonder dat we benadrukken dat ze het niet kunnen zien. Zo krijgen ook zij de gewenste ervaring mee”.

Altijd een volgende stap

ProDemos is een lerende organisatie. Ze blijft zich ontwikkelen, zowel in aanpassingen aan het gebouw en de exposities, als in bewustwording en bejegening. En er wordt altijd gekeken wat een volgende stap zou kunnen zijn.

Begin gewoon ergens

Manon weet dat het onderwerp toegankelijkheid soms lastig is voor een museum. Haar advies is dan ook: “Begin gewoon ergens. Kijk bij andere organisaties, zoek naar voorbeelden en kijk wat er bij jullie organisatie past. Laat je niet beperken door drempels, maar kijk wat er allemaal wèl mogelijk is.” ■

The **Blind** Spot

Hoe bied je delen van een collectie multi-zintuigelijk aan? Voor veel musea is dit een uitdaging. Het gebruik van audio ligt voor de hand, en is vaak een uitstekende toevoeging. Kunstenaar Jasper Udink ten Cate en Experience Designer Jeroen Prins gaan verder. De stillevens van Creative Chef Studio kun je niet alleen zien, maar ook voelen, horen, ruiken en proeven!

Creative Chef Studio

De projecten van Creative Chef Studio prikkelen de zintuigen op zoveel mogelijk

manieren. In 2022 konden mensen in het Centraal Museum in Utrecht twaalf weken lang genieten van een uniek project: The Blind Spot.

Wat is jullie drijfveer om dit te doen?

Wij hopen mensen met onze projecten te inspireren. Door buiten de box te denken en je af te vragen hoe je een kunstbeleving niet alleen van één zintuig kunt laten afhangen. Die ervaring is niet een exact gelijke ervaring, maar wel gelijkwaardig.

Voor The Blind Spot had Creative Chef Studio een 3D-versie gemaakt van een stilleven van Floris Claesz. van Dijck uit 1613. Het werk van toont een tafel met daarop echte Hollandse producten zoals kaas, vijgen, glaswerk. Door de producten op precies de juiste manier neer te leggen, met de juiste belichting,

ontstaat de illusie dat het schilderij echt voor je hangt. Tot het moment dat je met je handen door de lijst gaat en de tafel kunt voelen en de producten kunt ruiken. Op de plekken waar het licht schijnt, voel je de warmte. Zelfs het licht en de schaduwen kun je voelen!



Eye opener

Het project is tot stand gekomen voor, en samen met mensen met een visuele beperking.

Amanda (30) is blind, en zij vertelt over haar ervaring bij de ontwikkeling: “Toen ik het schilderij kon voelen begreep ik ineens veel beter waarom mensen het leuk vinden om naar een museum te gaan. Ik kon nu voelen hoe de kunstenaar had nagedacht over de compositie en hoe licht hierbij een rol speelt.”

Zelf doen

Benieuwd wat je zelf kunt doen in jouw museum? Kom in contact met een ervaringsdeskundige zoals als Amanda, of met een kunstenaar zoals Jasper en experience designer Jeroen Prins via jeroen@creativechef.nl.

Belangenverenigingen, zoals de Oogvereniging, Stichting Kubes en Accessibility kunnen je helpen in contact te komen met ervaringsdeskundigen. Zo maak je weer een mooie stap naar een steeds inclusiever museum. ■

Hoe kun je ons bereiken?

Dit magazine is samengesteld door Stichting Accessibility. Deze stichting zet zich in voor een digitaal, fysiek en sociaal toegankelijke samenleving. Een samenleving waarin iedereen, in het bijzonder mensen met een beperking, zelfstandig aan het maatschappelijk verkeer kan deelnemen, en zich optimaal kan ontplooiën.

Samen

Accessibility ondersteunt maatschappelijke organisaties bij het realiseren van toegankelijkheid. Zo dragen wij bij aan een inclusieve samenleving waarin iedereen, zonder hulp, producten, diensten, gebouwen en voorzieningen kan gebruiken. De artikelen in dit magazine zijn geschreven door onze adviseurs, in samenwerking met verschillende musea in Nederland, en met Kennis over Zien: een samenwerking die is gericht op het delen en ontwikkelen van kennis over visuele beperkingen. Ook hebben verschillende bezoekers hun belevingen met ons gedeeld. Hierdoor hebben wij toegankelijkheid vanuit het

perspectief van de museummedewerker, de bezoeker en de expert kunnen belichten.

Onder de naam Kennis Over Zien werken Bartiméus, Koninklijke Visio, Robert Coppes Stichting, Oogvereniging en Macula Vereniging samen aan het ontwikkelen en delen van kennis over visuele beperkingen.

Mogelijk gemaakt door

Deze editie van IN:museum is mede mogelijk gemaakt door de inbreng van:

- Museum Helmond
- Museum Het Schip
- NEMO Science Museum
- Oogvereniging
- ProDemos
- Van Gogh Museum

De Museumvereniging en het consortium Kennis over Zien ondersteunen het uitbrengen van het magazine. Het

Bartiméus Fonds financiert het uitbrengen van dit magazine.

Meer weten?

Wil je meer weten over toegankelijkheid, stel dan je vraag via info@accessibility.nl, of neem telefonisch contact met ons op via 030-239 8270.

Op onze website

www.accessibility.nl/inmuseum

vind je een digitale versie van dit magazine en aanvullende informatie zoals filmpjes.

Tip

In het boek Rijksmuseum Onbeperkt Toegankelijk beschrijft het Rijksmuseum hun voortdurende zoektocht naar een steeds toegankelijker museum.



Colofon

Accessibility

Christiaan Krammlaan 2

3571 AX Utrecht

Tel. +31 30 239 82 70

E-mail: info@accessibility.nl

Aan dit nummer werkten mee:

- » Anouk Butterlin
- » Arja Boer
- » Bert van Meteren (vormgever)
- » Guus Janssen
- » Leonie Steggink
- » Mauk van der Woude (redacteur)
- » Severine Kas
- » Tamara Visser
- » Foto's NEMO door DigiDaan
- » Foto's het Schip door Marcel Westhoff
- » Foto's ProDemos door Bart van Vliet



Column Séverine

In musea gebeurt er van alles. Er worden verhalen verteld en kunstwerken getoond. Er staan leerzame, interactieve opstellingen die uitnodigen tot beleven. Ik kom graag in musea. Kunst, geschiedenis en wetenschap inspireren mij. Ze helpen mij anders naar de dingen om mij heen te kijken. In de figuurlijke, maar ook in de letterlijke zin van het woord: ik ben zeer slechtziend en slechthorend.

“Wat valt er dan nog te beleven?!” hoor ik je bijna denken. Nou heel wat, kan ik je vertellen. Ik merk dat er in een toenemend

aantal musea ook aan mij wordt gedacht. Niet persoonlijk, maar als bezoeker. Door het toegankelijk maken van de collectie, het gebouw of de website. Doordat ik een 2,5D-versie van een schilderij van Picasso kan voelen, en daarmee een hernieuwde kunstbeleving krijg. Of doordat er tijdens een rondleiding voldoende tijd en ruimte wordt genomen om replica's van objecten te voelen. Of doordat het geen probleem is om vragen van anderen te herhalen wanneer ik ze niet goed heb verstaan. Of eenvoudigweg door de fijne uitleg van de medewerker aan de kassa over hoe de kluisjes werken.

Voor het maken van voelobjecten is een financiële investering nodig. Maar de sociale toegankelijkheid, ofwel een goede bejegening door medewerkers, is gratis. De combinatie zorgt ervoor dat ik mij welkom voel: “Ik doe mee in het museum”. Dat is onbetaalbaar.

In deze reeks van IN:museum magazines nemen we je mee op ontdekkingsreis. Met als doel dat we ontdekken op welke verschillende manieren je de toegankelijkheid van jouw museum kunt verbeteren. Ga je mee?