

Rapport gjennomføring Halden Fengsel

Innledning:

Et prosjekt for engasjement, samarbeid og mestring. Boksen Gård er et sanselig leketøy utviklet i Samarbeid med Halden Fengsel.

Boksen Gård er resultatet av en prosess som startet med at Øyvind Grønlie (jeg) fikk i oppdrag fra KORO (Kunst i Offentlige Rom) å utvikle et relasjonelt prosjekt der verksdriften i Halden fengsel skulle utvikle et nytt/flere nye produkter til fengselet sin produktportefølje.

Etter vurdering av flere tilnærminger til prosjektet, valgte jeg å arbeide videre med temaet *Sanselige leketøy*. Det avgjørende for valget var hypotesen om at dette kunne være et interessant tema for de innsatte, de ansatte og for målgruppen: Barna. Valget ble tatt på bakgrunn av at temaet gjennom prosessen ville oppfordre til bruk av sanser, behovet for å benytte empatiske evner og for å oppnå en lekende tilnærming blant innsatte og ansatte. Dessuten så man et mulig markedspotensial.

Hypotesen slo til på prosess- og produktnivå, og opplevelsen i de første fasene av prosjektet var overveldende positiv. Prosjektet har imidlertid dessverre grunnstøtt i organisatoriske utfordringer i Halden fengsel.

Om Boksen Gård

Boksen Gård er et leketøy til barn i form av en boks som kan foldes ut til et landskap, nærmere bestemt en bondegård. Landskapet har ulike sanselige interaksjonspunkter slik at barna kan utfordre alle sine sanser.

Når man åpen boksen kjenner man duften av naturlige materialer (ulike trematerialer, lær osv.). Tømmerstokkene i skogen (ulikt tre og hardhet) kan brukes som slaginstrumenter. Svabergene ved sjøen er en tungetromme, etasjeskillet i låven er en xylofon og taket på huset kan tas av og fungerer som et klimpreinstrument som skaper stemningsfulle toner.

Åkrene er børster fra som kan benyttes til å stimulere brukerens haptiske sans. Eller til å rengjøre landskapet før det pakkes sammen til en ryddig boks med funksjon som en puff.

Innsatte og ansatte har spilt en uvurderlig rolle i dette prosjektet, og jeg er dypt imponert over hvilke ressurser som kan finnes blant straffedømte.



Proessen

I utgangspunktet var prosjektet med arbeidstittelen «Lekfolk» planlagt gjennomført ved verksdriften i Halden fengsel. I samråd med ledelsen kom vi frem til at de tidlige fasene i prosjektet med fordel kunne gjennomføres ved design og håndverkutdannelsen ved fengselets videregående skole.

I det følgende vil jeg gå gjennom prosessen fra oppstart ved Halden fengsel og til status ved levering av denne rapporten. Jeg har lagt hovedvekt på den delen av prosessen der de innsatte i størst grad var medvirkende, nemlig i selve designprosjektet. Etterspillet der de innsatte ikke deltok, er beskrevet mer løst fra kronologi og fremdrift, og illustrerer prosessen slik jeg opplevde den: Som rotete.

Uke 1

Dag 1, onsdag 16/2, startet med 9 innsatte og to ansatte. Flere innsatte håndhilste og ønsket meg velkommen. Vi startet med en kort presentasjonsrunde. Deretter fortalte jeg litt om hva jeg bedriver min tid med både som industridesigner og som menneske. Videre forklarte jeg mål for prosjektet, hvordan jeg ønsket å gjennomføre dette, og hvilke roller de ansatte og innsatte skulle ha, nemlig å være designere. "Designerne" ble presentert aktuell designbrief, det vil si en beskrivelse av mål for prosjektet og spesifikasjoner.

Som inspirasjon viste jeg "hundrevis" av bilder, som jeg har samlet de siste par årene, av interessant leketøy og andre produkter med direkte relevans.

Påfølgende dag var det avtalt at en svensk "slöjdare" og instrumentmaker/spellemann ved navn Jonatan Malm (www.tratt.info) skulle holde en inspirasjonsworkshop. Jonatan skulle spille for oss på hjemmelagde enkle instrumenter og vise hvordan man enkelt kan lage ulike «lydverktøy»/instrumenter selv. Grunnet sikkerhet, og fordi Jonatan er svensk statsborger, ble han nektet adgang denne dagen men holdt heller sin workshop i uke 2.

Fokus videre i Uke 1 var:

1) **Inspirasjonsoppgave:** Design ditt eget dyr

Alle dyr har ulike egenskaper og nesten alle dyr er best til *noe*. Noen er raske, spenstige, eller smidige mens andre er dovre, treige eller gode til å klatre eller svømme. Hvis du fikk leke Gud for én dag: Hvordan ville ditt dyr se ut, og hva skulle vært den beste egenskapen til ditt dyr?

Kommentar: Formuleringen "play God" falt ikke i god smak hos innsatt 3 som er muslim som sa at vi ikke skulle leke Gud, men at vi skulle "play humans". Jeg tok opp saken med innsatt 3 på tomannshånd senere samme dag, hvilket han satte stor pris på. Han var forståelsesfull overfor min ubetenksomhet og takket for at jeg tok opp saken. Han forklarte at han var vant til å bli gjort narr av fordi han trodde mer på Gud enn mange andre, og ble skuffet over at også jeg hadde en lettsindig omgang med å spille rollen som Gud.



Tunneldyr (kan gå in i trange tunneler og siden det kan gå begge veier, trenger det ikke snu seg) og Barnesvømmer (kan svømme med to barn på ryggen) (Innsatt 1) og Hypnosedyret (de ulike kjønn kan hypnotisere hverandre til å bidra til å smelte sammen og bringe slekten videre) (Innsatt 3)

2) Idémyldring

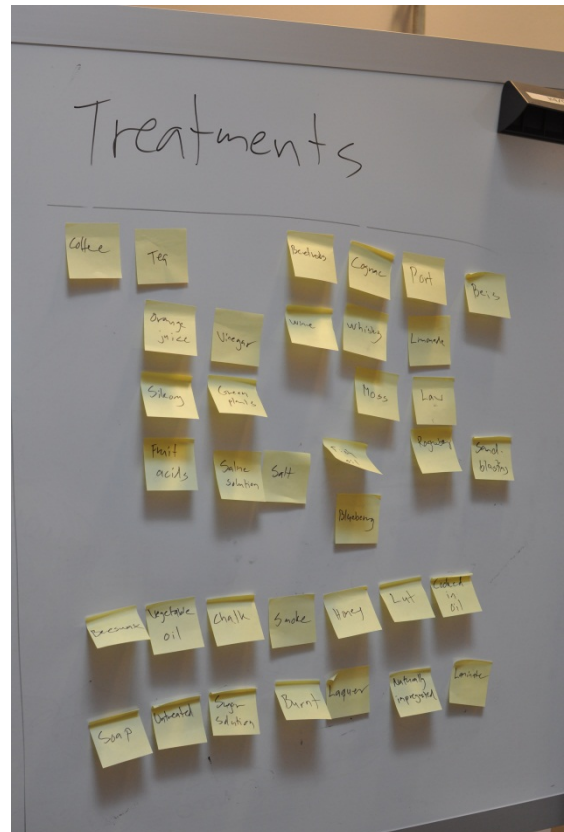
Vi brukte en del tid på å vurdere hvilke kategorier av leketøy som finnes, og hvilke spesifikke leketøy som finnes innen hver kategori (eksempelvis “pedagogisk leketøy”, “motorisk leketøy”, “rollespill-leketøy” osv.) . Alt dette fikk vi opp på post-its og fylte mange tavler. De innsatte viste stort engasjement og sterke meninger.



Uke2

Denne uken fikk vi besøk av Espen Oliver Hansen som arbeider som møbelsnekker. Han har spesialkompetanse på tradisjonell bearbeiding av tre og metall og på overflatebehandlinger. Mandag jobbet vi videre med kategorisering av leketøy. Vi fokuserte også på ulike måter å behandle materialer på. Da tre var det materialet vi regnet som det naturlige hovedmaterialet fokuserte vi mest på dette: Hvordan behandle treet på naturlige måter som innfrir krav til holdbarhet og "bitesikkerhet"? De innsatte bidro med mange mulige metoder, og de ansatte hadde god kompetanse på området. Espen sin kompetanse kom også godt med her.

Tirsdag kom endelig Jonatan. De innsatte, spesielt innsatte 5 og 6 var mistroiske til om han i det hele tatt ville komme siden han ikke kom sist fredag som avtalt. Det var tydelig at de var vant til løfter som ikke ble innfridd. Det var i alle fall det budskapet de ønsket å formidle. Men da Jonatan endelig kom og viste frem sine underfundige instrumenter, spilte på dem og viste hvordan man enkelt kan lage instrumenter selv virket det som det var utrolig god stemning i rommet. Denne musikkworkshop'en fikk jeg inntrykk av at fungerte som planlagt, nemlig til å begeistre og inspirere.



Venstre: Jonatan spiller på et tommelpiano. Høyre: Noen av instrumentene som ble presentert og truktert

Uke 2 fortsatte med en musikalsk vinkling på problemstillingen. Med inspirasjon fra Jonatan, undersøkte vi ulike instrumenter, blant annet på youtube. Vi fant mange spennende prinsipper for å

lage lyd, spesielt fra tradisjonelle instrumenter fra afrikanske land og dessuten fra den australske Aboriginer-kulturen. Vi fokuserte på tre ulike måter å lage lyd. De tre var:

- 1) Blåse (melodistemme)
- 2) Klimpre (akkompagnement)
- 3) Slå/riste /rasle (rytme)

Vi forsøkte å implementere de ulike prinsippene for å lage lyd i leketøy. Til slutt endte vi opp med en boks som fungerte som en tromme (Kazoo) og dessuten som oppbevaringsboks til alle de andre instrumentene/leketøyene. Det hele kulminerte fredag ettermiddag i misnøye over at vi, som flere innsatte ga uttrykk for, "bare lager instrumenter som finnes fra før, men som har hale og hode". Ansatt 2 stilte også spørsmål ved hvilken interesse målgruppen ville vise for konseptet. Denne fredagen var prosjektets mest håpløse tidspunkt og alle gikk hver til sitt uten det store engasjementet for prosjektet.



Marihønemarakas. I bakgrunnen skimtes blant annet hval-xylofon og en tungetromme i massiv eik.

Uke 3

Øyvind jobbet med et annet prosjekt i en uke og kom tilbake til Halden fengsel og «designspirene» til uke 3. I mellomtiden hadde prosjektgruppa som avtalt jobbet videre med ”instrumenboks”-idéen, men følte de fikk bekreftet sine bange anelser. Det hadde blitt laget mock-ups (enkle modeller) av en xylofon som lignet en hval, en 1,5meters digeridoo som forestilte flere fiskeliknende skapninger som bet hverandre i halen, en marakas/et rytmeegg utformet som en marihøne (bildet over), et fingerpiano som lignet et menneskeansikt og en regnmaker som kunne minne om en slange. Dette var ikke bra. Vi var enige om at vi kamuflerte allerede eksisterende instrumenter som leketøy, og at abstraksjonsnivået lå for nært den virkelige verdens fauna og flora.

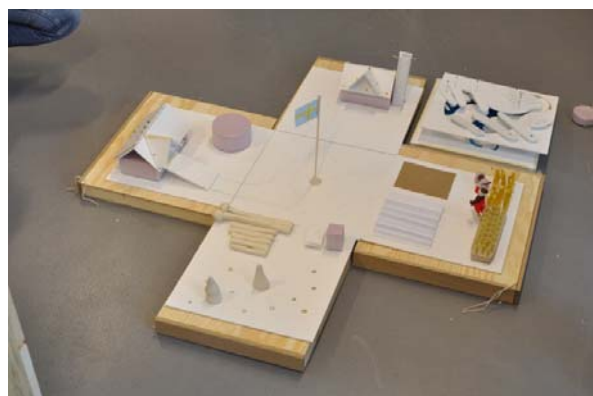
Vi så tilbake på den tidligere prosessen og fant igjen interesse ved idéen om den utfoldbare/sammenleggbare boksen. Innsatt 5 var spesielt opptatt av dette og mente at barn synes det er spennende med ting som kan foldes ut og som har mange detaljer og hemmelige rom. Tidligere hadde vi vurdert en boks som kunne ha ulike landskaper som en by, en jungel, en bondegård. Tanken var at de ulike boksene kunne settes sammen for å utvide landskapet (når utslått danner boksen en kors-form som tillater at flere bokser passer sammen). Vi jobbet dessuten med temabokser med ”vikingtid”, ”dinosaurer”, ”en fremmed planet” osv. Vi vurderte disse igjen, og fant at man kunne kombinere tanken med ”instrumentboksen” med ”landskapsboksen” slik at man fikk et landskap med ulike sanselige interaksjonspunkter. Vi vurderte det dithen at en bondegård hadde flest muligheter fordi:

- 1) Den appellerer til både gutter og jenter
- 2) Ulike lyder kan implementeres i forskjellige dyr og kjøretøy
- 3) Utvidelsespotensiale (nye dyr, kjøretøy, årstider osv.)
- 4) Universelt landskap- de fleste kjenner bondegården og knytter positive følelser til den
- 5) Variert landskap gir mulighet for implementering av sanselighet- Skog, åker, tun, dam, vei, gress.

Vi jobbet videre med konseptualisering av idéen resten av uka. Det var tydelig en felles oppfatning av at vi hadde gjort et riktig valg med å videreutvikle bondegården. Og stemningen tilsa at dette kom til å bli verdens beste leketøy.



Kreativt arbeid: Utkast til familien Boksen og traktor med lyd i hjulene



Fire iterasjoner av bondegårdskonseptet, fra versjon 1 kun med post-its med funksjoner og innhold via de mer spesifiserte versjonene 2 og 3 til den siste versjon 4.

Uke 4

Jeg uteble i én uke og kom tilbake til Halden fengsel. I mellomtiden hadde min relativt tørre humor og sans for ordspill arbeidet og kommet opp med nytt navneforslag for konseptet: *Boksen Gård*. Navneforslaget ble umiddelbart og enstemmig vedtatt i forsamlingen av personer med tilsvarende tørr humor og sans for ordspill. «Designspirene» hadde heller ikke ligget på latsiden den foregående uka, men hadde produsert flere modeller som var planlagt i uke 3. Gruppa viste dessuten engasjement med å levere flere elementer enn avtalt, blant annet en vindmølle (se detalj i bilde nedenfor) som skulle kunne produsere strøm slik at vi, som innsatt 1 understrekte, kunne få en “plussgård”. For anledningen var vindmølla forsynt med batterier i basen og en liten motor i topp som drev propellen, altså ei vindmølle som ikke høster, men forbruker energi. De innsatte og ansatte mente dette kunne videreutvikles til å samle strøm og forsyne gården med eksempelvis lys inne i huset. Gjennom prosessen har Øyvind forsøkt å lede oppmerksomheten bort fra tekniske/elektroniske løsninger og har hatt tro på å skape et helt analogt produkt. Det var et bevisst valg å produsere vindmølla i Øyvind sitt fravær. Dette var såpass kreativt og utspekulert at vindmølla ble vurdert som et potensielt element i Boksen Gård. Til tross for sitt elektriske vesen.



Uke 5 og 6

Disse ukene jobbet vi med å spesifisere løsningen ned på detaljnivå. Hvilke materialer skulle tas i bruk, hvordan skulle boksen settes sammen, og hvordan fungerte det sekvensielle ved å lukke boksen (uten at sideflatene falt ned mens man skulle sette på lokket osv.). I samarbeid på trevareverkstedet, ferdigstilte vi en prototype av boksen gård.

Offisiell avrunding av designprosjektet

Designprosjektet ble avrundet med en offisiell avslutning med kake og kaffe. Her deltok ledelsen og de innsatte og de ansatte som var med i prosjektet (kun avbildet ledelse og ansatte). Det så lyst ut for Boksen Gård sin fremtid og de innsatte laget en bestillingsliste og samlet inn bestillinger fra innsatte og ansatte som ville sikre seg en Boksen Gård.



Videre fremdrift

Prosjektet gikk nå inn i en ny fase der det skulle prøves ut og tilpasses produksjon i verkstedene. Vi forsøkte å trekke med den samme gruppa over i verkstedarbeidet, men flere falt fra av ulike årsaker. Kun to innsatte fra den opprinnelige gruppa var med på å overlevere prosjektet til trevareverkstedet, og innsatt 1, selve ildsjelen i prosjektet ble også overført til et annet fengsel. Den siste innsatte, innsatt 5, ble frustrert over manglende fremdrift i prosjektet og gikk tilbake til det aktivitetstilbudet han hadde hatt tidligere. Dermed sto de ansatte igjen med prosjektet, og dermed havnet det i bunken for ordreserver, kun med den ulempen at videreføring av dette prosjektet ikke ville bety inntekter, men snarere utgifter til utvikling og verktøyinvesteringer. Dermed sto prosjektet i fare for å bli nedprioritert.

Status for prosjektet

Designprosessen er gjennomført med de innsatte og de ansatte ihht. prosjektplanen. Vi har utviklet konseptet Boksen Gård. Boksen Gård er et leketøy til barn i form av en boks som kan foldes ut til et landskap, nærmere bestemt en bondegård. Landskapet har ulike sanselige interaksjonspunkter slik at barna kan utfordre alle sine sanser.

Når man åpen boksen kjenner man duften av naturlige materialer (ulike trematerialer, lær osv.). Tømmerstokkene i skogen (ulikt tre og hardhet) kan brukes som slaginstrumenter. Holmene ved sjøen er en tungetromme, etasjeskillet i låven er en xylofon og taket på huset kan tas av og fungerer som et klimpreinstrument som skaper stemningsfulle toner.

Åkrene er børster og kan benyttes til å stimulere brukerens haptiske sans. Eller til å rengjøre landskapet før det pakkes sammen til en ryddig boks med funksjon som en puff.

Innsatte og ansatte har spilt en uvurderlig rolle i dette prosjektet, og undertegnede er dypt imponert over hvilke ressurser som kan finnes blant straffedømte.



Utover selve produktet har vi gjort følgende

- Etablert avtale med Jordan AS for levering av børster til åker og eng
- Etablert muntlig avtale med Redd Barna for støtteordning/markedsføringsgevinst
- Ole Hage og innsatt 5 utformet logo og forslag til pakningsmateriell (tape med traktorspor) med fokus på å følge Halden fengsel sitt «uttrykk» i tråd med DOLK-illustrasjoner. Sli ble logoen:



Hva skulle vært gjort?

- Catherine Wigdal ved Halden Fengsel skulle ta med Boksen Gård og innhente tilbakemelding fra barnehager. Dette ble ikke gjennomført.
- Ny og fullstendig prototype skulle foreligget 3.9.2012. Ole Hage ved Halden Fengsel skulle stå for utbedringene, men ble forhindret grunnet for stort arbeidspress og fordi tilbakemelding fra brukerne, barna, ikke ble innhentet.
- Minimum 10 Boksen Gård skulle vært produsert og delt ut/loddet ut til barnehager, barnepasientavdelinger, flyktningmottak etc. som hyggelig førjulsgave og for markedsføring i lokale (og evt. nasjonale) medier.
- Boksen Gård-produkter skulle være tilgjengelig for bestilling og levering før jul 2012.

Utfordringer

Proessen har blitt tyngre og tyngre i dette prosjektet. Fra å føle meg som «en gave til Halden fengsel», hvilket egentlig burde være tilfelle idet kunstprosjektene må være å betrakte som gaver, ble følelsen av å være «en byrde for Halden fengsel» etter hvert påtagende.

Mitt inntrykk i starten av prosjektet var at «dette skulle vi få til». Jeg gjorde mitt ytterste for å få prosjektet forankret i organisasjonen, og fikk hver gang etter gjentatte møter ved ledelsen og verksdriften, inntrykk av at jeg hadde lyktes med dette, og at vi kunne sikre fremdriften. Hver gang ble jeg skuffet. Jeg føler jeg har hatt det samme optimistiske møtet i Halden fengsel *åtte* ganger, men dessverre har vi ikke kommet videre. Dette førte til mye relativt irrasjonelt tidsforbruk.

Grunnen til at vi ikke har lyktes med å ferdigstille prosjektet er utfordringer vi har møtt underveis, mange av disse stadig tilbakevendende:

- Ledelse og verkstedansatte/-innsatte støtter prosjektet, men verksledelsen og mellomledelsen må levere resultater og økonomisk balanse, og det blir dermed vanskelig å prioritere et prosjekt der man ikke ser umiddelbare resultater.

- Frustrasjon blant de ansatte som ikke får satt av tid til Boksen Gård, men som må gjøre dette i tillegg til andre oppgaver. Skulle vi ha lyktes måtte nøkkelpersoner fått øremerket tid. Det fikk de ikke.
- Ole Hage blir for ensom med prosjektet. Vi ønsker å få med hele trevare på et løft, og vil gjerne skape eierskap blant alle. Det lyktes oss ikke å få muligheten til dette.

Undertegnede har fortsatt stor tro på Boksen Gård med tanke på både internt og eksternt fordi:

- Produktet utmerker seg i markedet og vil være attraktivt som «hovedgave» til jul/fødselsdag
- Konseptet genererer idéer og kan fungere som plattform for Halden fengsel til å utvikle tilbehørsprodukter
- «Alle» reagerer positivt på konseptet
- Prosjektet knytter sammen flere avdelinger ved Halden Fengsel (Trevare, montering, grafisk verksted/salg osv.) og alle er positive til å bidra.
- Produktet består av deler som kan produseres av alle innsatte, uavhengig av faglig nivå og tillatelse til bruk av maskiner og redskaper.
- Produktet er godt balansert mellom aktivisering-produktivitet/rasjonalitet
- Lave materialutgifter
- Små deler og dermed mulighet for bruk av materialkapp gjør produktet til et godt supplement til andre produkter.

Ris og ros

Takk til alle som har bidratt til at prosjektet har blitt av så høy kvalitet som det *har* blitt. Spesielt vil jeg trekke frem prosjektgruppa med de innsatte og ansatte Tone Avseth og Ole Hage. Det faktum at prosjektet ikke er fullført er utelukkende et resultat av manglende kommunikasjon mellom ulike ledd i organisasjonen (ledelsen) og manglende oversikt hos ledelsen over hvilke utfordringer som gjør seg gjeldende «nede på gulvet». Selv med uttrykt vilje i ledelsen og blant de ansatte i skole- og verkstdriften ble det vanskelig å få prosjektet fullført når vi ikke fikk med oss mellomledelsen i prosessen.

Jeg håper Halden fengsel i ettertid vil innse potensialet i prosjektet og videreutvikle dette på egenhånd.

Med vennlig hilsen / Best Regards

Øyvind Grønlie
MA industrial Design, mNID
og@innovativoli.no
(+47) 950 35 450

