

JORDAL FRITIDSKLUBB → OSLO

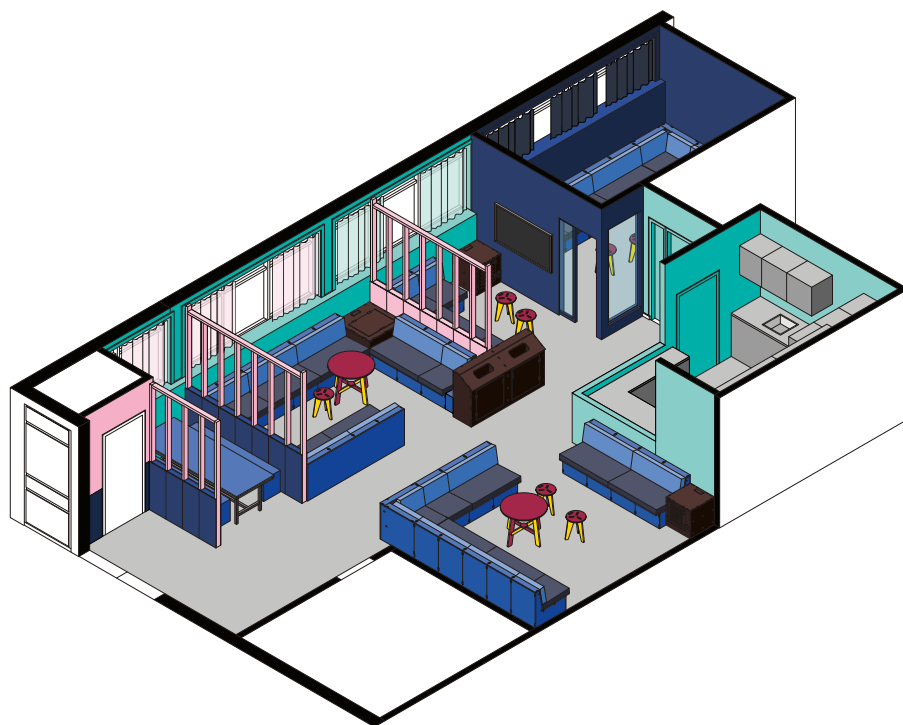
MAKERSHUB ARKITEKTUR AS

Prosjektansvarlig → Else Marie Abrahamsen Egenes, interiørarkitekt MNIL

KREDITERING → SIDE 224

Ungdommen trenger gode fritidsklubber for å finne ut hva de vil her i livet. Et nedslitt hus med et ping-pong bord er ikke nok. Hvilke signaler sender dette til ungdom som leter etter et sted å være? I alle fall ikke «du er viktig».

Rapper og skuespiller, Adam Ezzari.
NRK Ytring 14/04/2019



→
Til sammen ble det over 50 meter med sofa – som var det ungdommene aller helst ville ha. Sofaene er spesialtegnet til rommet.

Betydningen av gode rom

Konseptet fritidsklubb har opp gjennom årene vært et omdiskutert tema. De første ble opprettet på femtitallet i Oslo, og på nitti-tallet ble mange nedlagt. I dag finnes det minst én fritidsklubb i hver bydel, og det virker som om det for øyeblikket er medvind. Historisk sett har fritidsklubber vært et viktig lavterskeltilbud, spesielt til de ungdommene som ikke deltar på organiserte fritidsaktiviteter. Deres oppgave er å skape sosiale møteplasser hvor ungdom kan være ungdom og bidra til å motvirke negative trekk i ungdomsmiljøene som utenforskap, psykisk uelse, rus og kriminalitet.

Men hvorfor ser fritidsklubber alltid så triste og nedslitte ut? Forklaringen er som regel mangelfulle budsjetter og at fagekspertise og interiørarkitektur sjeldent blir involvert i denne type prosjekter.

Jordal fritidsklubb er et av de viktigste ungdomstilbudene i lokalmiljøet rundt Jordal skole på Vålerenga, Oslo øst.

Daglig besøkes klubben av mellom 50–80 ungdommer og er åpen flere timer hver dag etter skoletid. Mange i Bydel Gamle Oslo bor trangt og har ikke plass til å for eksempel ta med venner hjem. Derfor er fritidsklubben ekstra viktig for ungdom.

Prosessen med å pusse opp Jordal fritidsklubb startet høsten 2018 og ble gjennomført med en fysisk oppussing i mai 2019. Oppdragsgiver Bydel Gamle Oslo hadde i forkant en målrettet innsats for å skaffe den nødvendige finansieringen, og det var utslagsgivende at oppdragsgiver hadde forståelse for hvilken kraft medvirkning har – og etterspurte det spesifikt.

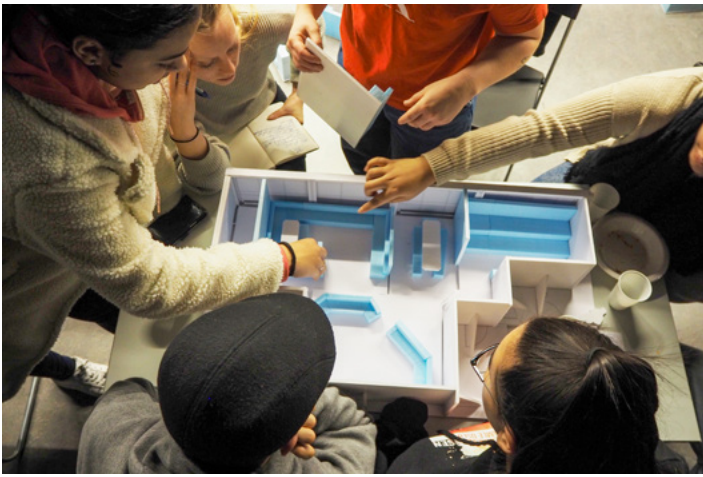
Fritidsklubben disponerer to rom i første etasjen på bakkeplan og et danserom i kjelleren på Jordal skole fra 1999, og klubben har vært åpen like lenge. En av de ansatte, som har jobbet der siden de åpnet dørene for tyve år siden, forteller at ikke

mye har skjedd på interiørfronten siden den gang.

Oppussingen ble begrenset til å omfatte kun det ene rommet på 85 kvadratmeter og er av typen oppholdsrom. Inventaret var stusselig og utdatert. Jordal fritidsklubb var dessverre intet unntak fra hvordan mange oppfatter offentlige interiører: trist og nedslitt. Sparsommelig, delvis ødelagt møblement – og fargen på veggene ble beskrevet som gyselig av ungdommene og de ansatte.

Vinduspartiet ut mot Strømsveien er en dominerende 15 meter lang vegg med vindu fra gulv til tak. Den var mesteparten av tiden dekket av henslengte lamellgardiner, fordi ansatte opplyste om at de ikke ønsket at folk på gata skulle kunne se inn, fordi de opplever at ungdommen kan utsettes for sosial kontroll ved at folk holder oppsyn med dem mens de er på fritidsklubben. Ungdommene var klare på at mye av de løse





Sosialantropologen Maiken med alle delene til volummodellen. Hennes rolle var blant annet å dokumentere alle innspill under workshopene, så den som ledet workshopen kunne konsentrere seg om å prate med deltagerne.

I diskusjon med Klubbrådet om planløsningen der de bruker volummodell som verktøy.



Før-bilde av rommet.



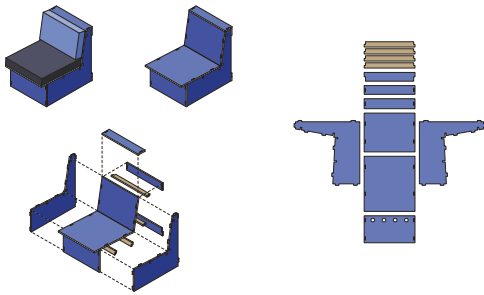
Ungdom er med på å klargjøre rommet. Her rives det ene skapet.



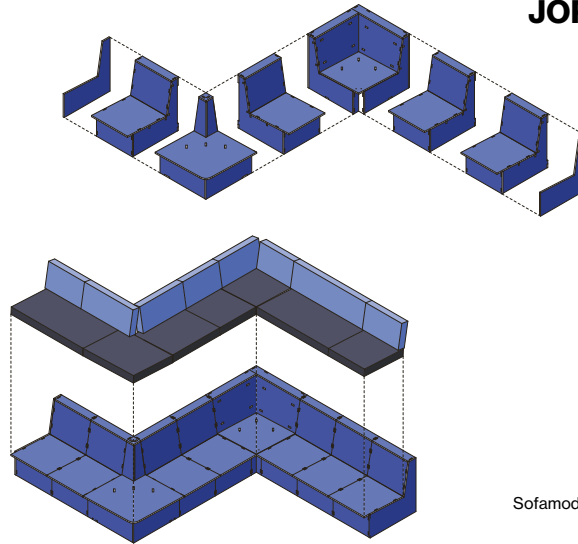
Ungdom og arbeidsleder bygger en av skilleveggene sammen. Ungdommen har lært seg å bruke drill for første gang.



Ungdom som maler frivillig etter skolen.



Single-sofamodul.



Sofamodul-prinsipp.



Ungdom som monterer sammen sofamodulene.



Veggmaleriet. Ungdommene ønsket seg legender på veggen og det var en avstemning av hvem som skulle bli malt.



I forgrunnen de ferdig produserte delene de har laget på Fellesverkstedet med CNC-maskinen. I bakgrunnen ungdommer som monterer sammen bitene, litt som et puslespill.

møblene var gjenbruk fra andre avdelinger i bydelen. Dessverre ikke den type gjenbruk som er positiv, men fritidsklubben var blitt et siste stopp for utdaterte møbler bydelen ikke hadde bruk for lenger. Dette sender et uheldig signal til ungdommen.

De ansatte viser stort engasjement for å pusse opp rommet. De mener det har vært svært etterlenget og at det endelig var på tide. De hadde ikke mye positivt å si om rommet, annet enn at det var oversiktlig. Interiøret var ikke holdbart nok for brukergruppen og heller ikke egnet til den type bruk, derfor ble mange av møblene fort ødelagt. Ungdommer ødela ofte møblene, ikke med vilje, men med tenåringer kommer hard bruk. De ansatte uttrykte frustrasjon over at ødelagte møbler måtte bli stående, for de hadde ikke budsjetter til å kjøpe nytt.

PROSESS & MEDVIRKNING

MakersHub samarbeidet med en sosialantropolog fra Byantropologene gjennom hele prosessen og la en strategisk plan basert på demokratisk medvirkning, som betyr at alle som vil, gis muligheten til å påvirke. Ungdommene ble satt i førersetet. Deres oppgave som fagpersoner var å veilede dem gjennom en kreativ prosess der de tok mange beslutninger, slik at ungdommene fikk se direkte resultater av egen medvirkning. De vekslet mellom flere strategier som å bare dukke opp og snakke med ungdommene, arrangerte verksteder med temaer som planløsning og farger, til strukturerte møter med Klubbrådet som utover i prosessen ble deres viktigste samspillspartner. De brukte verktøy fra antropologien og arkitekturen for å kommunisere og skape forståelse

mellom ungdommene og seg.

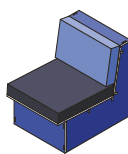
De gjorde en kartlegging av de eksisterende fysiske omgivelsene ved både passiv og aktiv observasjon som metode. Hvordan fungerte rommet i dag, og hva ble rommet mest brukt til. Hva er bra og hva slags forandringer ønsket de seg. Interiørarkitekten brukte ulike verktøy som bildekort og 1:1 testing i rommet ved hjelp av tekstil og maskeringsteip på gulvet for å vise alternative planløsninger for å senke terskelen for forståelse av komplekse kreative prosesser.

Basert på ideene og innspillene til ungdommene begynte de å skissere ut konsepter for rommet. De lagde flere forslag til ulike planløsninger og ved hjelp av en skalamodell, der de brukte styrofoam til å illustrere volumer som skillevegger og sofaer, kom de sammen med Klubbrådet

JORDAL FRITIDSKLUBB → OSLO



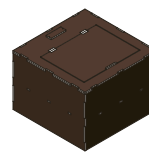
«Stua» var et av de store diskusjonsmomentene. Lettvegg montert med glassdør og glassparti, så det er både rom for privatliv og at de ansatte kan ha oversikt.



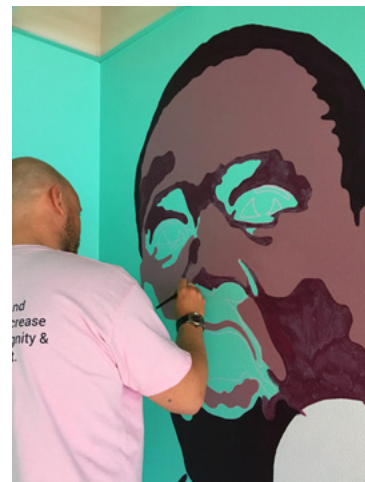
Singel
sofamodul



Mediaboks
med
ladestasjon



Ladestasjon



Sammen med en kunstner kom ungdommene frem til hvilke legender og quotes de ville ha på veggene.

frem til en planløsning de ønsket seg etter sine behov. Den nye planløsningen ble så drøftet med ansatte og ledelsen, og til slutt landet de på en løsning som fungerte for alle. Herifra begynte MakersHub å utarbeide detaljer for utforming av interiøret. Den opprinnelige planen for rommet manglet helhet og et interiør som samspilte med hva rommet brukes til – og av hvem. Dette rommet brukes primært til å henge sammen, se på YouTube og game.

I designfasen hadde Klubbrådet en spesiell rolle. De var med-designere, og gjennom en chat-gruppe på Instagram kunne man enkelt kommunisere ideer frem og tilbake, og de hadde noen møter for å diskutere spesifikke temaer som for eksempel farger – og veggmaleriene. Ungdommene hadde en finger med i spillet på nesten hver eneste beslutning i interiøret. Man oppnådde en fin balanse med å lytte til ungdommen og bruk av fagekspertise på interiør. De tilrettela for deltagelse ved å for eksempel presentere fem fargekonsepter, som endte med at Klubbrådet shoppet farger fra de ulike konseptene og lagde sin egen palett for rommet. I neste steg testet de ulike valører av fargene de hadde valgt

og bestemte hvor i rommet hvilken farge skulle være.

FUNKSJONELLE LØSNINGER

Når MakersHub designer, arbeider de ut fra prinsippet om at det skal være byggbart for ufaglærte. Derfor var deres ambisjon å spesialtegne mesteparten av møblelementet, fordi man skulle ha en inkluderende byggeprosess der ungdommene selv er med å bidra i oppussingen. Dette er viktig fordi det viser at ungdommene får en sterkere tilhørighet til rommet og vil behandle det deretter.

Etter kartleggingen ble det tydelig at det ungdommen ønsket seg aller mest var store, gode sofaer hvor de kunne sitte sammen i større grupper. Designet måtte være kult, motstandsdyktig, lett å reparere og rengjøre samt enkelt å montere uten snekkerferdigheter.

Det løse interiøret ble utformet til å bli produsert av en CNC-maskin og de anvendte seg av denne teknikken på grunn av to årsaker: møblene blir som et puslespill, som er veldig lett for hvem som helst å montere sammen, og fordi de selv kunne produsere møblene lokalt ved å leie seg inn

på Fellesverkstedet i Oslo.

Sofaene ble utformet som moduler, noe som er fordelaktig fordi det tillot oss til å produsere over 50 meter med sofa på en billig og effektiv måte. En annen fordel er at ved slitasje eller ødeleggelse kan enkelte biter byttes ut. Dette er på lengre sikt bærekraftig, kostnadsbesparende og med på å opprettholde en god standard på interiøret.

Rommet ble delt inn i tydelige soner: to store loungeområder, en åpen gaming-krok, «Stua» og et spisebord. Oversiktighet var det viktigste stikkordet de hadde med seg – når man utformer en fritidsklubb er det viktig for de ansatte å ha full oversikt over rommet. De ulike sonene ble adskilt med spilevegger, som skaper et fysisk skille uten å blokkere for sikt. Langs hele vindusveggen bygget de opp brystningshøyden for å effektivisere arealbruken av rommet samt for å skjerme mot innsyn.

«Stua» var ett av de viktigste tiltakene for jentene. Guttene var de som dominerte dette stedet og gjennom både observasjon, samtaler med ansatte og jenter, var behovet stort for et sted som var litt skjermet fra de høylytte guttene. Løsningen ble å bygge

en lettvegg og en glassvegg for å skape et separat rom i et hjørne. Skyvedør av glass og glassveggen var nødvendig for å opprettholde kravet om oversiktighet, men ungdommene var veldig fornøyde med det kompromisset. Dette rommet ville de skulle være mørkt, litt som en hule.

Det kom tidlig i prosessen et ønske om veggmalier, og ungdommene i Klubbrådet hadde klare ønskemål. De ville ha legender og inspirational quotes på veggene. Sammen med en kunstner kom de frem til stil og plassering i rommet, og hvilke legender og quotes ble bestemt gjennom avstemning på klubben.

Av løst inventar designet MakersHub ladestasjoner og mediabokser, bord og krakker. Bord og krakker ble produsert i 18 mm bjerkefiner med Formica-laminat i ulike farger for robusthet. Lade- og mediaboksene ble produsert i 18 mm filmbelagt kryssfiner. Mediaboksene var et viktig element fordi nå kunne de låse inn spillmaskiner og konsoller, som tidligere har vært populært å stjele – de er også ladestasjoner for mobiltelefoner. Det å lade mobil var tidligere et stort problem fordi ungdommene måtte spørre de ansatte, som måtte låse mobilene til lading inne på

kontoret. Nå har ungdommene kontinuerlig tilgang til flere ladekabler ved hver sone.

På grunn av budsjettbegrensninger og at bydelen leier rommet fra Undervisningsbygg, kunne man ikke gjøre strukturelle endringer i rommet. Selv med et stramt budsjett valgte de å prioritere kvalitet i det de anså som de viktigste elementene, fordi dette er et rom med hard bruk. Materialbudsjettet var på totalt 250 000 kroner og 46% av budsjettet gikk til sofaene og 36% til skillevegger og løst møblement. Resterende 18% gikk til maling, nye gardinskiner og gardiner, noe belysning og andre kostnader knyttet til byggeprosessen som leie av byggegjerder og mat til ungdom og frivillige.

REALISERING

I løpet av fire uker ble rommet totalrenovert. MakersHub klargjorde rommet, innleide håndverkere bygde opp brystningshøyden og lettveggene, og ungdommer var med på dugnad etter skoletid og frivillige fra MakerHub Volunteer bidro.

I påskeferien ansatte de åtte ungdommer fra Jordal for å bygge ferdig interiøret med. Det var en byggeleder og fire arbeidsledere fra MakersHub, og de teamet opp to og to ungdommer til å arbeide på ulike oppgaver

sammen, fra å montere møbler til å bygge spileveggene. Læringskurven var bratt. De fikk fantastiske tilbakemeldinger fra ungdommene og deres familier om at prosessen hadde vært veldig myndig og morsom. I løpet av uken kunne man se ungdommen fikk mer selvtillit og man kunne ta et steg tilbake og la dem være selvgående.

Klubben ble åpnet for bruk så snart de var ferdige. Ungdommen løp inn og ropte: «Vi gjorde dette!». Det var et fantastisk øyeblikk og fremhevet MakersHubs grunnleggende oppgave; å skape gode rom med verdi og tilhørighet for de som bruker dem. Ledelsen og ansatte melder om at ungdommene trives bedre, er mer avslappet og det er mindre uroligheter. Ansatte forteller at de nå endelig er stolte av arbeidsplassen sin.

Som et resultat av oppussingen bidro Undervisningsbygg med å bygge et helt nytt, utvidet kjøkken. Alt av teknisk utstyr som surround-anlegg og store nye flatskjermer ble kjøpt inn med midler fra Sparebankstiftelsen. Øvrige kostnader ble finansiert av midler fra Byråd for eldre, helse og arbeid.



Nytt interiør ferdig. Skilleveggene fungerer som romdelere – men for personalet var det viktig mer oversiktighet, derfor er de utformet slik at de avskiller, men ikke dekker.



Godt med plass i midtgangen. Både for rømming, men også at fritidsklubben nå er tilpasset brukere med f.eks. rullestol.



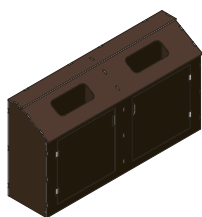
Krakk



Lounge-
bord



Tavle for
innsignering



Resirkulerings-
stasjon