

10 deuren scheiden me van het ontspanningslokaal op de eerste verdieping.

Ik moet door 10 deuren gaan vooraleer ik in het hart van de gevangenis ben.

10 deuren die ik zelf niet kan openen, waarvoor ik op een klein rond knopje moet duwen om dan gemiddeld 15 seconden te wachten op de verlossende bieptoon. Inderdaad een bieptoon, geen pieptoon.

Een biep klinkt lager, dominanter.

En dan pas kan de klink naar beneden gaan om de loodzware, gepantserde deur open te trekken. Niet te duwen, te trekken.

Buiten de buitenste deur, die de stoep begrenst en de gevangenis opstart, die moet je wel induwen, alsof je jezelf in de gevangenis duwt. Of zo voelde dat toch voor mij. Een ietwat onopvallende deur met ernaast een bordje ingang bezoek. Onopvallend, want ernaast staat de imposante oude toegangspoort.

Binnen mijn onderzoeksregistratie neem ik je mee op deze ondernemende tocht, ik neem je mee langs deze 10 deuren.

10 deuren die elke keer iets meer betekenis kregen. Die me elke keer meer gevangen namen. In de ban van dat ronde iets te kleine knopje.

Deur 1. Van buiten naar binnen.

Je komt in een sas, twee stappen groot. Waar je onmiddellijk weer die 15 seconden moet wachten. Je wordt gefilmd, bekeken, maar weet niet door wie.

Hier vind je mijn **aanleiding, urgentie, onderzoeksplan, onderzoeksvraag, onderzoeksmethode en context.**

Een shortcut

Deur 2. De eerste trekdeur.

Je meld je aan bij de balie. 'Project humor in detentie' is mijn codewoord. Je geeft je identiteitskaart af, krijgt een badge in mijn geval, moet traditioneel even wachten alvorens ze de toestemming, om geluidsopnameapparatuur en laptop mee naar binnen te nemen, terugvinden (na een tijdje help je hier zelfs mee om te zeggen dat dat niet op de reguliere lijst staat, maar op de interne lijst), je krijgt een sleuteltje van een doorzichtige locker waar je je gsm, jas en andere niet toegestane spullen achterlaat (af en toe een stuk fruit om na de sessie even te bekommen) en moet dan de toegestane spullen, sleuteltje, badge, riem op een ct-scanner leggen die dan autonoom de andere kant van de metaaldetector bereiken (hier hangt het er van af hoe streng de controle cipier is of je je reserve batterijen mag meenemen of alsnog moet achterlaten), loopt dan zelf door de metaaldetector (die bij mij gelukkig nooit

afgegaan is, maar bij voorgangers zo nu en dan wel), doet je riem terug aan en neemt je toegestane spullen van de band om weer op een knopje te duwen en te wachten.

Hier vind je **het theoretische kader. Verbanden. Bedenkingen.**

Een shortcut.

Deur 3. Terug even lucht.

Je komt weer even buiten, binnen de hoge muren. Een tussenruimte, desolaat, alles ziet grijs. Je moet 10 meter stappen naar een rode bakstenen gebouw. Langs grote blauwe vuilniscontainers. Je drukt en je wacht. Ook hier camera's, het bekeken worden blijkt een wederkerend thema.

Hier vind je **de beschrijving van sessie 1 en 2, het doel, de rol, data-analyse, tussenconclusies.**

Een shortcut.

Deur 4. Weer een sas.

Deze deur stond soms wel al eens open, niet goed gesloten door een voorganger, maar dat maakte niet zozeer uit, je kwam 3 stappen later weer voor een deur te staan. Ook hier werd je bekeken, maar zag je wel door wie. Een cipier zat achter glas, meestal vriendelijk te lachen of afwezig te kijken naar een scherm, 1 van de 2, nooit iets anders.

Hier vind je **de beschrijving van sessie 3 en 4, het doel, de rol, data-analyse, tussenconclusies.**

Een shortcut.

Deur 5. Een snelle babbel.

Nu zag je waarom het gemiddeld 15 seconden duurde vooraleer de biep weerklonk. Deze cipier moest je door de eerste deuren leiden, even inzoomen met de camera, vanaf nu nam de centrale controlepost over. Geïnteresseerd, of verplicht matig, vroeg deze cipier stevast wat je doel was om op deze plek te zijn. En zonder uitzondering kreeg ik het antwoord: "Ja, der valt hier wel wat te lachen." of "Humor, das plezant." Hier moest je de juiste deur kiezen, of je kwam bij de bezoekers afdeling. De rechterdeur.

Hier vind je **de beschrijving van sessie 5 en 6, het doel, de rol, data-analyse, tussenconclusies.**

Een shortcut.

Deur 6. De beklemming.

Weer een sas, maar groter deze keer. Hier kon je af en toe al eens een gedetineerde tegenkomen die de vuilnis 1 deur terug ging afzetten. Of met een rolkar dingen verplaatste. Het besef van beklemming werd bij elke deur steeds groter, maar deze sas had iets extra. De onbestemdheid ervan sloeg me elke keer weer tot besef dat deze plek niet gemaakt was om vrij rond te lopen. Om zelf te kiezen. Weer die camera die inzoomde, een ruimte van 5 stappen lang.

Hier vind je **de beschrijving van sessie 7 en 8, het doel, de rol, data-analyse, tussenconclusies.**

Een shortcut.

Deur 7. Veel keuze, of toch niet.

4 deuren om uit te kiezen. 1 deur naar beneden, naar de werkplekken, 1 deur naar de bezoekersruimte (vanuit de kant van de gedetineerden), 1 deur naar een opslagruimte en 1 deur die ik moest nemen naar een vleugel van cellen. Deze deur was de zwaarste, qua gewicht en qua belading. Deze deur was de laatste tussen een onbestemde plek en een wereld. De ondoordringbaarheid van deze deur was voelbaar, de onvermijdelijkheid ervan ook.

Hier vind je **mijn begeleidingsverslagen, mijn samenspraak, mijn onderzoeks openbaringen**

Een shortcut.

Deur 8. Schoonheid in schril contrast.

En dan sta je daar plots in een nieuwe wereld. Een contradictorisch prachtige ruimte met gietijzeren trappen, drie open verdiepingen met wandel balkonnen en tig aantal deuren, perfect symmetrisch opgebouwd, oude vloer met cementtegels, maar nergens een raam. En een geur die je toch even naar adem doet happen. Niet zozeer stinkend, maar wel anders dan alle geuren die je voorheen had geroken. Deze deur is een verrassing. Je weet niet wat je vinden gaat, de ene keer is het muisstil, de andere keer een bedrijvigheid, dan zie je mannen in de wasserette, in de gang eten uit delen, of gewoon onder begeleiding rondlopen naar een andere plek. Het valt me op dat de akoestiek een diepte geeft aan het geluid, bijna warm.

Hier vind je **mijn terugkoppelingen, bevindingen, eindconclusie en brandend vlammetje.**

Een shortcut.

Deur 9. Centraal beschermt.

Niet echt een deur, maar eerder een met tralies beslagen zware poort die je naar het centrale punt van de drie vleugels brengt. Een plek met 1001 schermen, zeer beschermt en drie cipiers die al deze schermen in het oog houden. Ik zie het ontspanningslokaal op één van die schermen, nu nog leeg, straks niet meer. Hier krijg ik een mobiele telefoon om in contact te staan met hen, elke keer leggen ze me de noodprocedure uit en welk nummer ik moet indrukken als er iets zou gebeuren, maar dat zal wel niet nodig zijn. En dan volgt er een klein mopje, want ik ben daar toch voor humor, nietwaar?

Hier vind je **mijn kritische reflectie**.

Een shortcut.

Deur 10. De deur die ik zelf kan open doen.

Even verder ga ik een doorleefde wenteltrap omhoog, de traptreden zijn behoorlijk belopen, de leuning uit staal geeft me steun en 1 verdieping hoger stopt mijn wentelen reeds om dan een loopbrug van de ene kant van de muur naar de andere over te steken. Hier staat de fatik van dienst meestal nog een afwas te doen, hij moet elke keer aan de kant gaan om mij door te laten en begroet me met een vriendelijke lach. En dan zie ik de enige rode tralies poort, waar mijn eindbestemming ligt. Het echte hart van de gevangenis.

Hier vind je **mijn bronnen**.

Een shortcut.

Je kan mijn onderzoek chronologisch volgen door deur per deur te openen. Dit doe je door rechts onderaan op elke pagina op de knop te duwen. Dan kom je automatisch aan de volgende deur. (afhankelijk van de snelheid van je server, maar waarschijnlijk wel sneller dan de gemiddeld 15 seconden in gevangenschap). Bovenaan elke deur begeleid ik je even doorheen de pagina.

Ik geef jullie echter ook een grote gunst, want jullie fysieke vrijheid is jullie nog niet ontnomen.

Dit pad ligt niet gebeiteld.

Links bovenaan kan je vrijelijk springen van deur tot deur.

Een luxe die niet iedereen gegund is.

Veel ontdek plezier.

Maarten