

Slutrapport Demokrati med film

Inledning

Projektet har handlat om att låta ungdomar diskutera demokrati med hjälp av film som redskap. Olika experter har anlåtts för att kunna hålla en hög nivå. Projektet har haft tre delar: workshops i skolorna, läger och film som sommarjobb. Projektet har strävat efter ett ökat engagemang hos ungdomar där deras initiativ har fått utrymme med målet att få ett hållbart samhälle där ungdomar ses och ser sig själva som en resurs nu och i framtiden.

Projektet hade en total budget på 58500 € där 40% är finansierat av Leader Åland, vilket är 35100 €. Svenska kulturfonden har beviljat bidrag på 13000 € och talko 9000 €.

Projektet startade i september 2019 och planen var att hålla på ett år, men projektet har varit hårt drabbat av Corona och det nedstängningar som var, vilket lett till många svårigheter. Inte minst byte av projektledare ett flertal gånger. Trots detta kan vi konstatera att mycket positivt har genomförts och fler aktiviteter än planerat har blivit av, detta genom sparsamhet och olika möjligheter att kombinera aktiviteter. Projektet har också utvecklat ett koncept "Berätta med film" som varit ett viktigt redskap för att göra unga delaktiga i samhället och att stärka dem i kritisk tänkande samt få ett redskap att föra fram budskap.

Extra resurser i flera av verksamheterna har de European Solidarity Corp volontärer varit som SKUNK har haft och har tillgång till. Både praktiskt på lägren men också i samtal och aktiviteter med ungdomarna.

Mål

- Att stärka ungas demokratiska engagemang och kunskap i lokalsamhället
- Att öka kunskapen och intresset kring film och filmskapande bland unga
- Att hålla workshops i skärgårdsskolor så att en bred målgrupp nås
- Att arrangera läger för fördjupning och utveckling av kunskaper
- Möjliggöra för att genomföra idéer som ungdomarna själva har
- Att utveckla metoden "film as a summerjob" med koppling till lokalsamhället

Projektledning

September 2019 startade rekrytering och val av projektledare med 3 sökande. Från första november anställdes Karolina Strand på 40% som projektledare. Projektledaren startade rekrytering av filmpedagoger och kontaktade skolorna för att boka in workshops. När Corona bröt ut våren 2020 och skolorna stängdes ned permitterades projektledaren direkt. Verksamhetsledaren och ungdomscoachen hade idéer om hur man kunde jobbat online, men de landade inte hos projektledaren. Denne sade under sommaren upp sig. För att kunna genomföra projektet ändrades konceptet från att ha en fristående projektledare till att ungdomscoachen Emelie Hanström frigjordes från sina ordinarie arbetsuppgifter för att arbeta med projektet. Detta då denne redan var insatt i projektet och hade kontaktnät och relationer som krävdes för att kunna genomföra projektet. Från att idén varit att ha en deltidsanställd projektledare ändrades därför konceptet för ledning av projektet. Hösten 2021 begärde ungdomscoachen studieledigt och en ny ungdomscoach,

Frans Jansson, anställdes där uppgiften att ansvara för projektet ingick. Denne sade upp sig efter ett år och en ny ungdomscoach söktes men ansökningsprocessen drog ut på tiden. Då bedömdes att mest ändamålsenliga vägen för projektledning var att verksamhetsledaren Mia Hanström, som är en köptjänst, tog över projektledarskapet och redovisningen. Den nya ungdomscoachen som började efter årsskiftet, Raven Dragonwitch, tog ansvar endast för en del av det praktiska arbetet inom projektet.

Filmexperter

Till en början var ambitionen att engagera olika filmexperter och ett 20 tal filmare kontaktades av projektledaren och några olika anlätades, men av både pedagogiska och praktiska skäl konstaterades att det blev bättre att arbeta med samma person i ett så här litet projekt. Vi såg att det var viktigt att den filmexpert som ungdomarna mötte i skolan också var den som de kunde arbeta med på lägerworkshopparna. Vi såg också att vi kunde utveckla workshopparna pedagogiskt och utveckla metoder på ett annat sätt i samarbete mellan ungdomscoachen/projektledaren och filmexperten när en kontinuitet fanns. I delar av projektet har också projektledaren hållit i olika aktiviteter där denne har haft kompetens.

Under 2019-2020 anlätades experterna Ali Quraishi från Fanzingo, Rasmus Sumelius från Filmklanen, Catarina Diehl, Ivar Jansson, Joel Bergman från Winter och Karolina Strand.

Under 2021-2023 anlätades experterna Johan Karrento från Zero och David Lundberg från Luwidfilm.

Aktiviteter

I projektplanen: 3 filmläger på olika skärgårdsöar, med teman kring demokrati och påverkan, ett för varje termin och ett på sommaren.

Genomförande: 6 läger har genomförts där olika filmer har skapats.

I projektplanen: 2 workshops i 4 skärgårdsskolor kring demokrati och påverkan med film som redskap, en workshop per skola för varje termin. Sammanlagt 8 workshop.

Genomförande: 2 workshopar har genomförts i alla skolor utom Föglö där en endast en workshop hölls, en dags workshop hölls i Mariefhamn istället. Sammanlagt 8 workshop.

I projektplanen: minst 2 ungdomsinitierade aktiviteter

Genomförande: 2 mer professionella filmer har skapats i samspel med ungdomarna. En om SKUNK och de delaktighets- och inkluderingsarbete som görs i verksamheten och en om det VR (virtual reality)-pilotprojekt som SKUNK har haft under våren 2023. Ungdomarna har varit med i brainstorming kring filmerna, medverkat i planering och upplägg och i ena filmen även filmat. Skapandet har på så sätt initierats av ungdomarna tillsammans med projektledaren som sedan samarbetat med professionella för slutprodukten.

I projektplanen: utveckla en sommarjobbs-modell kopplat till film och lokalsamhället som erbjuds till kommuner

Genomförande: Flera modeller togs fram och marknadsfördes till kommunerna, men dels stoppade Corona den uppsökande verksamheten som behövdes för att förankra projektet i kommunerna och dels har flera av kommunerna så svag ekonomi vilket ledde till att de inte

visade intresse. För att ändå pröva metoden skapade Skunk ett eget uppdrag som genomfördes av en sommarjobbare.

Upplägg

Under alla workshops, läger och sommarjobb har stor vikt lagts vid att ungdomarna varit med under hela processen. Det har inneburit att de blivit uppmuntrade till att ta egna initiativ och själva skapa innehåll med stöd från experter. Vikt har lagts vid demokrati och påverkan där filmen har använts som ett redskap. Det har inneburit att diskussioner kring film som ett uttryckssätt och ett påverkansmedel också har diskuterats. Filmernas innehåll har varierat mellan att helt fritt få välja till olika teman som berört demokratifrågor. Två mer professionella, ungdomsinitierade filmer har också skapat där ungdomarna varit med i hela processen men där experter också varit en del i skapandet av filmerna.

Skolworkshopparna

Uppläggen har anpassats utifrån hur de passat de olika skolorna. Det har varit en eller två dagar beroende på hur skolan velat/kunnat reservera tid för projektet. Det har också varit olika om åk 6 har varit med eller inte. Alla workshoppar i skolorna har slutfört arbetet och skapat minst 2 filmer som på olika sätt berört demokrati, påverkan eller att uttrycka sig. De flesta har ungdomarna inte velat göra filmerna offentliga, främst för att de själva oftast agerat skådespelare men också för att de inte bara känt för det.

Lägren med workshoppar

Lägren är den form som ungdomar i skärgården kan ses, de startar fredagkväll och slutar söndag eftermiddag. Lägren har ibland varit helt fokuserade på projektets tema kring demokrati med film som redskap och ibland har det varit en del av lägret. Detta för att både nå både de som är mer intresserade men även nå de som kanske väljer att komma till lägret för att träffa kamrater eller för ett annat tema, vilket gör att de även får del av projektets tema och bredda sina erfarenheter. Under lägren har ungdomarna arbetat tillsammans med olika filmexperter. Uppläggen har sett lite olika ut beroende på deltagarnas förkunskaper och intresse och lägrets mål.

Workshopsupplägg

Under workshopparna har på olika sätt frågor om demokrati, rättigheter och skyldigheter och hur man kan påverka och engagera sig i frågor som intresserar en själv tagits upp. Den andra delen handlar om film, filmskapande och hur film används och kan användas som redskap för att påverka och uttrycka sig. Se exempel i bilaga.

Film som sommarjobb

Det visade sig svårare än vi trott att hitta finansiering till lön för ungdomarna då det inom projektet inte ingick sådan. Endast en kommun var beredd att/kunde ge stöd vilket gjorde att vi gav upp den modellen. Efter två år hade Ålands Näringsliv ett sommarjobbs projekt där de finansierade delar av en lön, men endast 2 per företag. Vår plan var att det skulle vara en liten grupp. Vi hade en plan på hur vi skulle kunna lösa med flera företag involverade, men det visade sig också svårt att hitta ungdomar som var intresserade av denna form av sommarjobb. Här tror vi att förklaringen var att för de flesta ungdomar i skärgården var det så främmande att kunna sommarjobba i ett kreativt uppdrag och vi kunde pga Corona inte

marknadsföra det så tydligt, så de som sökte första året var endast ungdomar från Sverige och Finland vilket inte kunde finansieras med lön från Ålands näringslivs sommarjobbprojekt. År tre hade vi två sökande från Åland men den ena fick att annat jobb och hoppade av, vi ville ändå pröva modellen och skapade ett uppdrag för SKUNK som vara att dokumentera och skapa en film om SKUNKs ungdomsutbyte till Litauen, vi såg det som både ett viktigt uppdrag och det fick en lokal förankring genom att SKUNK gav uppdraget. Ungdomen hade tre former av stöd och handledning, dels genom verksamhetsledaren under hela projektet som en arbetsgivare, dels genom ungdomscoachen som stöd under hela filminspelningen på resan till Litauen och dels genom filmexperten Johan Karrento under planering och efterarbete. Alla parter var nöjda med både modellen och resultatet. Film som sommarjobb är en bra metod och ger ett inspirerande sommarjobb där det blir naturligt att ha en lokal förankring. Ett bra koncept finns men finansieringen både gällande sommarjobbarlönen och handledningen/filmexperten är de största utmaningarna. Skulle projektet fortsatt tror vi att det skulle bli allt lättare att hitta deltagare både för att det finns ett exempel och för att ungdomscoachens möjlighet till uppsökande verksamhet och marknadsföring finns, vilket inte var möjligt under Coronapandemin. Att hitta uppdrag tror vi inte heller skulle vara svårt.

Genomförda aktiviteter

År 2019

Läger 1 på Kumlinge 29/11-1/12. 8 deltagare (Ali Quraishi¹)

År 2020

Läger 2 1/2, 5 deltagare (Karolina Strand)

Demokrati med filmworkshop 1 på Brändö 30-31/1 eleverna i åk 7-9 (Rasmus Sumeilus)

Demokrati med filmworkshop 1 i Mariehamn 1/2 Dagläger 5 deltagare (Karolina Strand)

Demokrati med filmworkshop 1 på Kumlinge 13-14/2 eleverna i åk 7-9 (Karolina Strand)

Demokrati med filmworkshop 1 på Kökar 27-28/2 eleverna i åk 7-9 (Joel Bergman)

Workshops i alla skärgårdsskolor utom Föglö innan Coronapandemin begränsade möjligheterna att vara i skolorna.

År 2021

Under året har Johan Karrento anlitats som expert och ungdomscoachen har verkat som projektledare. Workshops har hållits i alla skärgårdsskolor och ett filmläger har genomförts.

Demokrati med filmworkshops 2 på Kökar 12-13/4 eleverna i åk 6-9

Demokrati med filmworkshop 2 på Föglö 14/4 eleverna i åk 7-9

Demokrati med filmworkshop 2 på Kumlinge 26-27/4 eleverna i åk 6-9

Demokrati med filmworkshop 2 på Brändö 28-29/4 eleverna i åk 7-9

Workshops hölls på skoltid och följdes upp med filmtittande och filmsnack på eftermiddag och kväll

Läger 3 Berätta genom film på Kumlinge 8-10/10 7 deltagare (Johan Karrento)

¹ Experter inom parentes

ÅR 2022

Läger 4 Berätta med film 20–22/5 på Brändö 12 deltagare (Johan Karrento)
Pilotprojekt "Film som sommarjobb" Benjamin Eriksson sommarjobbade för SKUNK inom projektet film som sommarjobb, sammanlagt 120 timmar

ÅR 2023

Under året har det hållits läger med olika filmworkshops.

Läger 5 Filmplanering/workshop i Mariehamn 10-11/2. Planering och filmande på läger av en informationsfilm om SKUNK. 12 seltagare (Johan Karrento)

Läger 6 VR-läger i Mariehamn 3-5/3. 9 deltagare. Under detta läger arbetades idén om en film om SKUNKs VR projekt fram. Mia Hanström ledde projektet med stöd av VR-experten Barry Haughey.

Läger 7 Filmworkshop på Vårdö 31/3 - 2/4. 7 deltagare. Ungdomarna skapade film om sitt VR pilotprojekt (David Lundberg)

Reflektioner

Föreningen har fått större kompetens vad det gäller demokrati och filmskapande vilket kommer användas på olika sätt i den framtida verksamheten. I och med Corona har vuxna i lokalsamhället inte i så hög grad bjudits in i projektet, men tre av filmerna kommer att användas i olika sammanhang för att synliggöra projektet. Med hjälp av filmerna kommer vi i olika sammanhang att berätta om projektet där vi lyfter fram unga som resurs och film som redskap för att beröra frågor som demokrati och engagemang. En hel del av materialet, speciellt det som skapats i skolorna är inte öppet för allmänheten, men deltagarna har haft länk så de kunnat visa personer i sin närhet. Några filmer finns på SKUNKs youtube öppna för att ses av alla. Två av filmerna marknadsförs också via Skunks hemsida och sociala medier. Filmerna som skapats har haft olika former och nivåer. En del har varit mer av att lära hur film kan användas andra har varit mer berättande. Aspekter som makt, delaktighet, demokrati och påverkan har berörts. Filmerna är inga instruktionsfilmer men kan användas som exempel på hur man kan berätta med film.

Inför hösten 2024 har SKUNK tillsammans med med filmaren Johan Karrento utvecklat ett skolkoncept (workshoppar) "Berätta med film" som vi marknadsför genom Nordens institut på Åland och Ålands landskapsregerings satsning Kulturkraft. En satsning som vänder sig till alla skolor på Åland.

Bilaga

Upplägg skolworkshoppar DEMOKRATI & FILM

Upplägget anpassades sedan till varje skola och grupp

Varje workshop leddes av filmexperten tillsammans med projektledaren

Idé

Under en eller två dagar får högstadiel elever lära sig om begreppet demokrati och hur de själva kan använda film och berättande för att påverka sin egen situation och gör sina röster hörda.

Genomförande

Vi börjar med att prata allmänt om begreppet demokrati och eleverna får berätta vad de förstår av begreppet. Sedan övergår vi till att titta på vad de själva anser att de kan påverka. De kanske upplever att de inte kan påverka någonting? Att de är omgivna av en värld som bestämmer över dem? Det kanske finns en massa måsten och förbud och man har väldigt lite att säga till om. Men är det verkligen så, att de inte kan påverka sin situation alls? Man får inte dricka kaffe, snöbollskrig är förbjudet, färjornas tidtabeller går inte att ändra så att det passar mig osv.

- Vad skulle krävas för att få till en förändring?
- Hur kan man påverka, lobba, tvinga utpressa? Var går demokratis gränser?
- Kan en film påverka?

Ta exempel på filmer och berättelser som påverkat, skapat opinion, kanske blivit virala, som är gjorda av ungdomar och som har ändrat på någonting. Visa exempel.

Inspirera dem att de kan förändra vissa saker i sin omgivning. Brainstorma idéer, vad skulle kunna förändra just den här klassens situation?

Inspirera

Publicera en bild, en historia eller en film som är bra berättad och som fångar andras uppmärksamhet. Det kan vara ett sätt att göra sin röst hörd, kanske påverka världen omkring eleverna.

- en film som visar hur smutsig naturen har blivit, till vuxenvärlden: ska ni lämna det så här åt oss?
- en film där man intervjuar lärare om diverse förbud och regler som man upplever som orättvisa
- det kan vara en film som med humor visar att man som elev/ungdom inte har nåt att säga till om och på så vis göra sin röst hörd till omgivningen
- Vad upplever ni som orättvist och vad vill ni påverka? Vill ni kunna dricka ohyggliga mängder kaffe? Vem förbjuder det och varför? Finns det kanske en bra anledning till förbudet eller är det bara påhittat? Intervjua en expert och övertyga den som infört förbudet.

Inspirera eleverna att demokrati angår dem också och visa hur de, i ett öppet och demokratiskt samhälle, kan göra sina röster hörda. Ta också till slut upp exempel på auktoritära system och hur det inte är möjligt i många länder att bara publicera vad man

tycker och tänker, exempel på olika sätt hur röster tystas. Genom hot om våld eller direkt våld, genom lagar och regler men också genom socialt tryck. En mobb på sociala medier kan tysta demokratiska röster.

Denna bakgrund tar en lektion i anspråk.

INSPELNING

Dag 1

- Eleverna får bilda grupper 2-3 i varje eller om man vill vara ensam
- Arbeta fram en idé till en kort film och bestämma vem som ska göra vad. 1-2 lektioner.
- Kort introduktion till kamerateknik och klipp 1-2 lektioner
- Eleverna går ut och filmar,
- Från fall till fall får man improvisera, tex kan de som ska klippa stanna kvar och så kan man gå igenom klipp med dem / assistera de som filmar

Dag 2

- klipp och fortsatt filmade. En del av gruppen klipper och resten fortsätter filma, förbättrar materialet
- Om allt är färdigfilmat kan man dela upp arbetsuppgifter i grupperna, en del kan klippa den andra delen kan leta musik och ljudeffekter

TEKNISKT & PRAKTISKT

- Två hela skoldagar i varje skola
- Filma med ipads och mikrofoner och klippa på Skunks Macbooks
- man kan också filma med sin egen telefon, om man vill
- grupper om 2-3 personer och utifrån varje filmidé bestämmer man vem som klipper och vem som filmar. De kan jobba samtidigt. Man kan klippa en del medan den andra delen av gruppen är ute och filmar nytt material
- Det går att vara ensam
- Klipper i imovie, de får gärna testa programmet innan, om det går att skicka ut ett sånt meddelande till skolorna