

Rapport förstudie

Hembygd 2.0 - hitta berättelsen

projektpilot: Bohuslän

Förstudien

Denna förstudie har genomförts under perioden 2016-04-01-2016-08-31 på uppdrag av Bohusläns hembygdsförbund och med finansiering från Fyrbodals kommunalförbund för att utforska om projektet *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen* är möjligt att genomföra och utreda följande:

1. Vilka lokala, kommunala och regionala resurser och instanser bör medverka?
2. Erfarenheter av liknande projekt
3. Metodik: filmpedagogik, kompetenser, kunskaps- och teknikbehov
4. Offentlighet: Den sociala plattformen, distribution, marknadsföring
5. Försättning: Projektmetodens tillgänglighet och spridning
6. Möjliga projektägare, projektstruktur och projektutformning
7. Finansiering: Vilka stödformer är aktuella?
8. Initiering av förprojekt i Hamburgsund och Torslanda

Förstudiearbetet har bestått av research, möten, deltagande i olika seminarier/nätverksträffar och av att förankra projektiden inom Bohusläns hembygdsförbund, Bohusläns museum, Kultur i Väst och skapa kontaktytor med filmpedagoger, skolor, kulturhus och kommuner samt kulturarvsföreningar som hembygdsföreningar och bildarkiv i Hamburgsund och Torslanda. En webbsida har skapats för projektet där även denna rapport och ytterligare information föreligger.

Förstudierapportens disposition följer ovanstående punkter efter ett inledande sammandrag, och en kort projektbeskrivning. **Styckesammanfattningar och konklusioner i fet kursiv stil.**

Tack för förtroendet, för allas hjälp och medverkan, allt intresse, goda samtal och spännande diskussioner!

hembygd20.wordpress.com

Ingrid Lindberg
projektledare Hembygd 2.0 - hitta berättelsen

Kontakt: Telefon: 0703093799 E-post il@telia.com www.ingridlindberg.com

Innehållsförteckning

Sammandrag	2
Sammanfattning Projektidé	4
1 Lokala, kommunala, regionala resurser som bör medverka i projektet	5
Några noteringar om resurser som skall ingå i projektet	6
Lokalt och kommunalt	6
Regionalt	8
2 Erfarenhet av liknande projekt	10
Hembygd och kulturarv	10
Personliga berättelser	10
Filmverksamhet för unga	11
Generationsmöten med film	11
3 Metodik: filmpedagogik, kompetenser, kunskaps- och teknikbehov	11
Att berätta med bild	11
Film är meningsskapande och samhällsorienterande	12
MIK - medie- och informationskunnighet	13
Filmpedagogiken och filmpedagogerna	13
Digitala berättelser	14
Kunskaps- och teknikbehov för genomförandet av projektet	15
4 Offentlighet: den sociala plattformen, distribution, marknadsföring	15
5 Fortsättning: projektets tillgänglighet och spridning	16
6 Möjliga projektägare, projektstruktur och projektutformning	16
Projektutformning: vad projektet ska åstadkomma och hur	16
Projektets tidsplan	18
Projektstruktur och samarbetsparter	18
Budget	19
Projektägare	19
7 Finansiering: Vilka stödformer är aktuella	20
8 Initiering förprojekt i Hamburgsund och Torslanda	20
Syfte med förprojekten	20
Hamburgsund	20
Torslanda	21
Avslutningsvis	23

Sammandrag

Projektiden *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen*, som går ut på att utveckla en projektform för att stimulera generationsövergripande filmberättande lokalt genom workshops och offentliga evenemang, har väckt ett starkt intresse hos de olika resurser som kontaktats. Idéerna verkar till och med stämma bra in med de intentioner och utmaningar som dessa redan arbetar med, såsom generationsmöten, vidgat deltagande, tillgängligt och levande kulturarv, att fler definierar kulturarv, digital delaktighet och integration. Inom de olika resurserna finns också stor kompetens och förståelse för projektidéns kulturella och sociala potential, vilket kan bidra till att utveckla en bra och välanpassad metod.

Projektets nytta för kulturarvsföreningar, museum och digitaliseringsprojekt

Projektet Hembygd 2.0 - hitta berättelsen skulle kunna hjälpa kulturarvsföreningar som önskar levandegöra sina historieskatter och engagera unga genom att inspirera föreningarna att se medier och film som ett sätt att möta och skapa tillsammans med unga som har naturlig kompetens på området. För att nå ut med projektet är det dock oerhört viktigt med konkreta exempel, något som understödjer planerna att genomföra förprojekt och pilotprojekt och marknadsföra dessa.

När det gäller museer och andra kulturinstitutioner och de olika initiativ för att digitalisera kulturarvet med satsningar som *bygdeband.se*, *platsr.se*, *minnen.se* och *prismavg.se* så har det visat sig svårt att nå ut till unga och allmänheten och att få in material. Här skulle projektet kunna utgöra det nödvändiga mellansteget för att skapa verkligt engagemang kring teman och förmedla teknisk färdighet kring berättande och filmgestaltning.

Projektet som komplement eller verktyg i skolan och för biblioteken

Att integrera Kultur i skolan i övrigt skolarbete så att det blir tydligt med nyttan kan vara svårt. Ett av problemen kan vara att det inte finns verkliga mottagare för de arbeten och projekt som genomförs inom film och kulturhistoria och att tid saknas för att planera långtgående meningsbärande projekt. *Projektet Hembygd 2.0 - hitta berättelsen* skulle kunna vara till hjälp för både lärare och filmpedagoger som vill arbeta mer genomgripande med film och medieförståelse eftersom det inbegriper målinriktade processer, offentlighet och involverar människor utanför skolans värld. Projektet skulle också kunna erbjuda arbetstillfällen för filmpedagoger och vara en stimulans och kompetenshöjare för lärare.

När det gäller MIK - media- och informationskunnighet samt digital delaktighet skulle projektet kunna bidra till att skapa fler tillfällen för vuxna och äldre att tillgängliggöra sig dessa kunskaper och öka intresset för kulturarv, lokal-/hembygdshistoria, källsök och källkritik. Det skulle kunna utgöra ett av verktygen för biblioteken att engagera existerande och nya besökare.

Pedagogisk metod

Bland de film- och mediapedagogiska metoder som finns skulle antagligen digitalt berättande (digital storytelling) passa bäst eftersom det är en relativt enkel metod som kan genomföras både enskilt och i grupp och inte behöver innefatta resurs- och tidskrävande filminspelning. Digitalt berättande förhåller sig tätt intill den muntliga eller skrivna historien och är möjligt att

genomföra med gott resultat med tanke på underhållningsvärdet. En succéfaktor för projektet är att filmerna/de digitala berättelserna blir roliga och intressanta att titta på och därför bör metoden innehålla kvalitetssäkrande ramverk - *best practises* - som kan säkra detta.

Stöttande resurser

Projektet Hembygd 2.0 - hitta berättelsen ligger i linje med Kultur i Väst och FilmClouds arbete och dessa kan tillsammans med t.ex. Västarvet, Bohusläns museum, Akademin Valand film stötta projektet med råd, vägledning och nätverkskontakter. Även studieförbunden, bl.a. Studieförbundet Vuxenskolan som stöttar förprojektet i Torslanda, kan vara med och stödja pilotprojekten både lokalt och regionalt.

Genomförande och finansieringsmöjligheter

Projekt *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen* skulle kunna genomföras i tre steg under drygt två års tid med hjälp av en heltidstjänst fördelad på en projektledare och en projektassistent, med erfarenhet från filmpedagogiskt arbete, i samverkan med en eller flera fokusgrupper med representanter från olika resurser och filmpedagoger. Några av dessa kommer att kunna delta genom sin anställning, andra genom arvodering. Dessutom behövs det tas in konsulttjänster inom marknadsföring, design och webbimplementering.

De tre stegen utgörs av

1. Planering och pedagogiskt förarbete
2. Pilotprojekt på 1-3 orter
3. Utvärdering, design och marknadsföring av projektmetod samt rapport

Finansiering kan sökas för alla steg samtidigt från Postkodlotteriets kulturstiftelse och från Arvsfonden eller för ett steg åt gången. Medel till Steg 1 kan t.e.x sökas från Fyrbodals kommunalförbund, Thordénstiftelsen och Leader Bohuskust och gränsbygd medan Pilotprojekten har andra finansieringsmöjligheter då de opererar lokalt och ska testa idén om att projektmetoden baserar sig på existerande resurser i samverkan.

Sammanfattning

Förstudien har visat att det finns både ett brett intresse för projekt *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen* bland de som är tänkta att medverka i det och att projektet har potential att skapa generationsmöten och öka synlighet för föreningar eller individers delaktighet i det lokala kulturlivet. Det kan även leda till ett vidgat deltagande där fler definierar kulturarvet samt att öka media- och informationskunnighet hos allmänheten. Projektet kan involvera flera av samhällets redan existerande kulturresurser och särskilt vara till nytta för kulturarvsföreningar, museer och andra kulturinstitutioner i att involvera både unga och äldre.

Projektet kan genomföras i större eller mindre skala och medel kan sökas för hela eller delar av projektet från flera olika bidragsgivare. Bohusläns Hembygdsförbund skulle kunna fungera som projektägare fram till en lansering av projektet då det skulle vinna på att ha en rikstäckande projektägare som t.ex. Sveriges hembygdsförbund i samverkan med andra, t.ex. studieförbunden eller Folkets Husrörelsen.



Sammanfattning Projektidé

Projektet *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen* handlar om att ta fram en metod för att med film och digitala berättelser lyfta lokalsamhällets historieskatter in i den digitala världen med syfte att överbrygga generationsklyftor och motverka alienation och segregation mellan unga och äldre och vidga deltagandet i kulturlivet genom att ge fler möjlighet ta del av och definiera kulturarv. Metoden ska bygga på samverkan mellan existerande lokala resurser, ungas mediefärdighet, äldres lokal- och historiekännedom samt den digitala tekniken och de sociala mediernas möjligheter.

Syfte

- levandegöra lokal kulturhistoria med hjälp av film och mobil teknik
- stimulera till möten och kontakter över generationsgränser - aktivera unga och äldre
- möjliggöra för fler att ta del av och definiera kulturarv
- öka mediekunskap och kvalitetstänk kring innehåll i digitala och sociala medier
- bidra till rikare kulturliv, bättre lokal kännedom och stärkt integration i samhället
- öka lokalsamhällets attraktionskraft med hänsyn till kultur- och naturturism

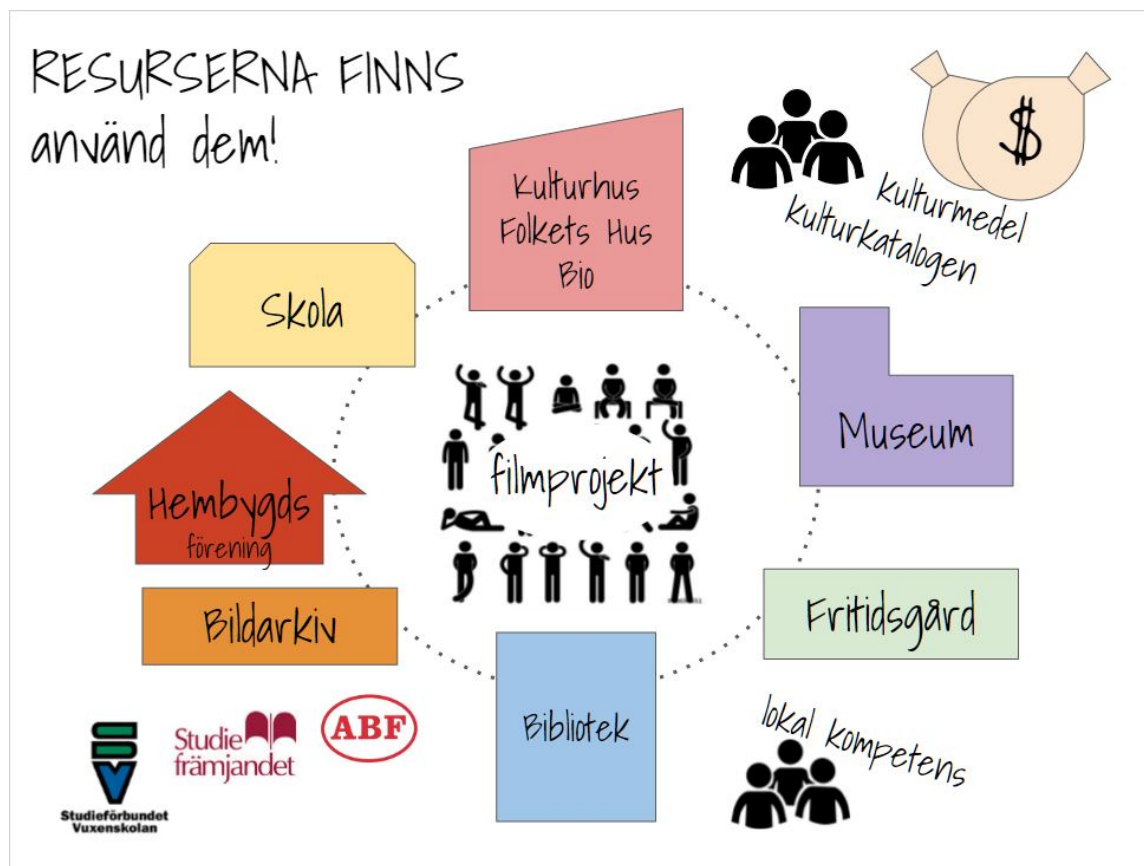
Mål

- En överförbar projektmetod för att levandegöra lokalhistoria med hjälp av film
- En dynamisk filmportal på internet för spridning av projektmetod och filmer
- En modern och samtida berättarskatt med flera användningsområden
- Ett kraftfullt verktyg för kulturarvsföreningar, skola, kommun m.fl. att förvalta och sprida sin lokalhistoria i en digital tidsålder
- Ett verktyg för besöksnäringen att marknadsföra platser och orter

Vision

Om tre år finns en väl fungerande projektmetod med formulerade verktyg, best practises och formella ramar för att levandegöra lokalhistoria som adresserar alla ålders- och samhällsgrupper och där slutresultatet exponeras och distribueras via projektets webbplats som använder YouTube/Vimeo med flera videotjänster som bas och via flera olika redan existerande portaler inom kulturarv/storytellingfältet.

1 Lokala, kommunala, regionala resurser som bör medverka i projektet



Tanken med **metoden** som projektet *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen* ska ta fram är att den skall kunna användas som ett verktyg för att engagera grupper och individer i lokalsamhället på tvärs över redan befintliga strukturer.

Samhället är uppbyggt av olika utbildnings- och kulturinstitutioner och föreningar som redan mottar eller är kvalificerade att söka medel och resurser för att genomföra kulturprojekt.

De utgörs av skola, fritidsgård, bibliotek, Folkets hus och kulturhus, museer, hembygdsföreningar, bildarkiv och övriga kulturföreningar m.fl..

Hembygd 2.0 - hitta berättelsen är ett projekt med målet att få dessa aktörer att samverka för att locka fram lokala berättelser och sprida dem genom digitalt berättande.

En initial kontakt har tagits med representanter för ovan nämnda resurser, kommunalt och på de orter där förprojekten ska genomföras samt regionalt. En del av projektet kommer att utgöras av fortsatt arbete med att undersöka deras olika förutsättningarna för att delta samt ytterligare förankra och etablera projektidé och metod.

Projektet väcker spontant intresse och verkar stämma bra in med de intentioner och utmaningar som de olika resurserna redan arbetar med, som generationsmöten och vidgat deltagande, tillgängligt och levande kulturarv, digital delaktighet och integration. Inom de olika resurserna finns också stor kompetens och förståelse för projektidéns potential vilket kan bidra till att utveckla en bra och välanpassad metod.

Några noteringar om resurser som skall ingå i projektet

Lokalt och kommunalt

Kulturarvsföreningar

Inom Bohusläns hembygdsförbunds medlemsföreningar ryms ett brett register, allt från turistvänliga, öppna, utåtriktade och digitaliserade föreningar till små slutna vänklubbar utan tillgång till e-post. Ibland består föreningens verksamhet av bevarandet av en byggnad - i andra fall fungerar föreningen som museum, kulturhus, galleri och festvåning - och lite till.

Kulturarvsföreningar gör ett oerhört viktigt jobb med att dokumentera och i viss mån digitalisera och här finns otaliga historier värda att dokumenteras och förmedlas till en större publik. Många föreningar ger också själva ut en strid ström av böcker och skrifter som kan utgöra underlag för film och digitala berättelser.

Gemensamt för näst intill alla kulturarvsföreningar är dock att det finns ett stort behov av att engagera unga i verksamheten. Många föreningar har svårt att rekrytera unga och alla föreningar önskar sig "unga medlemmar" samtidigt som föreningen i somliga fall kanske inte riktigt vill förnya sig och upplever digitaliseringen och tillgänglighet för fler till "historieskatterna" som skrämmande.

I projektets fokusgrupp diskuterades vikten av att locka föreningen att agera på andra arenor än sina egna - något som är en grundtanke med projektiden: att få människor att samverka utifrån tema/uppdrag snarare än fysisk tillhörighet, och dela med sig av sina kunskaper med varandra.

På initiativ av Bohusläns hembygdsförbund och Sveriges hembygdsförbund pågår redan ett flertal satsningar för att stimulera berättande och göra det lokala kulturarvet mer tillgängligt. Under fokusgruppens samtal framgick det att många föreningar ändå har svårt att skapa och driva aktiviteter eller projekt som engagerar unga.

Enligt Marika Russberg, kulturarvskonsulent, Bohusläns hembygdsförbund, är det viktigt att kulturarvsföreningar låter fler vara med och definiera kulturarv. Alla människor har en relation till och upplevelse av den plats de växt upp på, lämnar, befinner sig på just nu osv. Alla har rätt att berätta om och tolka sin/sina hembygd/-er

Hur får vi kulturarvsföreningar att öppna upp för nya tolkningar och nya berättelser samtidigt som vi bevarar och förvaltar kulturarvet?

Projektet skulle kunna inspirera kulturarvsföreningarna att se medier och film som en resurs och något som de unga själva kan komma in med genom sin naturliga kompetens på området. De unga behärskar tekniken medan de äldre har historierna och förtroendet att berätta. Genom att låta kameran bli en del i allmängodset skulle berättelser bli mer tillgängliga samtidigt som man håller kvar den muntliga traditionen eftersom just digitala berättelser bygger sin dramaturgi på den inlästa texten. För att intressera kulturarvsföreningar är det viktigt att ha goda och konkreta exempel att visa - något som understödjer genomförandet av förprojekt och pilotprojekt.

Skolan

Idag finns varken film eller MIK (medie- och informationskunskap) som eget ämne i grundskolan. Det är upp till den enskilde läraren/pedagogen eller skolans rektor att använda filmpedagoger i undervisningen genom s.k. Skapande skolestöd. Skolornas fördelning av detta stöd tillåter oftast inte mer än ett par dagar per klass/årskurs.

Filmprojekt i skolan blir ofta omtyckta inspirationsnedslag, men det är sällan som elever får tillfälle att arbeta med mer långtgående meningsbärande projekt eller mer ingående med berättande, innehåll, gestaltning och analys. Det finns stor risk att det p.g.a. tidsbristen stannar vid lek med klichéer, schabloner och effekter. Något som kan upplevas som frustrerande för både lärare/pedagoger - och kanske också av elever.

Ofta är det en kultursamordnare eller annan person än läraren som bokar filmpedagogen, kanske långt i förväg, vilket resulterar i att lärarna och eleverna inte är förberedda eller att det filmpedagogiska inslaget inte kunnat integreras i övrig undervisning.

En annan aspekt är att filmer och berättelser som blir resultatet av filmworkshopar enbart visas för klassen - om det finns tid för det - och inte får feedback utifrån eller när en publik.

Anna Olsson, lärare från fokusgruppen, menade att styrkan med projekt Hembygd 2.0 - hitta berättelsen är att det för elever blir något riktigt som visas för en verklig publik. Skolans problem är ofta att man inte har verkliga mottagare för arbeten och projekt som genomförs. I och med en offentlig visning och efterföljande spridning på internet skulle det också ställas verkliga krav.

Andra kulturföreningar: teater, film, musik, konst, litteratur

Kulturföreningar som redan arbetar med någon form för konstnärlig gestaltning torde vara en spännande resurs när det gäller att levandegöra berättelser med film. Hur de kan bidra med skådespeleri, litterära texter, gestaltning, scenografi m.m vore intressant att undersöka i projektet.

Utomhusteater i kombination med ungdomens spel och Lajvkultur är ett relativt nytt fenomen och ett lokalt exempel på detta är Eysteins hov i Munkedal. De är en teatergrupp som improviserar fram utomhusföreställningar på historiska platser och guidar turister runt till dessa platser. Föreställningarna skulle kunna filmas och omvandlas till filmberättelser.

Folket Hus, kulturhus och samlingslokaler

Folkets Husrörelsen har försett landets kommuner och orter med välutrustade samlingslokaler och dessa har nu utvecklats till digitala visningspalats som ibland även omvandlats eller helt enkelt bara fungerar som ortens eller kommunens kulturhus. Folkets Hus kan ha i särskilt uppdrag av kommunen att anordna aktiviteter för invånarna och därför i behov av bra projekt.

I Folkets Hus finns ofta filmutrustning och visningsmöjligheter och rum för kurser och workshops. Ibland är biblioteket eller dess filial och även fritidsgården inrymda i lokalerna vilket ger förutsättningar för att ett projekt som engagerar olika grupper i samhället skulle kunna hitta sin naturliga spelplats här. Som ideell förening kan Folkets Hus stå som projektarrangör för ett sådant initiativ och söka olika former av förenings- och kulturbidrag.

Bibliotek

Det lilla filialbiblioteket fyller ofta en stor funktion i orten, som ett litet andrum för lässugna, och som samhällsorienterande instans genom service för nyanlända, SFI-utbildningar och den nationella kampanjen för ökad digital delaktighet (Digidel 2013) som ska verka för att avhjälpa det digitala utanförskapet. Biblioteken har sedan länge samarbete med skola och

studieförbund och skulle också, förutom att vara en resurs i projektet *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen* för källsök, själva kunna hålla i utbildningstillfällen eller stå som projektarrangör. Ett lyckat exempel från Malmö finns där biblioteket på uppdrag/önskemål från SFI-lärarna och i samarbete med Lärcentrum utarbetade handledning för att eleverna skulle kunna arbeta med digitala berättelser. Denna satsning resulterade i att digitalt berättande blivit ett populärt inslag både i undervisning och i utställningar som arrangeras av SFI-elever på biblioteket.

Fritidshem och Fritidsgårdar

Fritidsverksamheten kan ibland vara ett rum i skolan, en våning på Kulturhuset eller egen lokal med egen ingång. Fritidsgårdarna har kanske film- och inspelningsstudio, internet o.s.v. som även mellanstadieelever kan få tillgång till genom skolan. Fritidshem och fritidsgårdar kan söka projektmedel för elevers räkning från kommunen och ibland även från stat och region.

Studieförbunden

Studieförbunden, kulturarvsföreningar och andra organisationer samverkar ofta i olika projekt. Bohusläns hembygdsförbund har ett samarbetsavtal med Studieförbundet Vuxenskolan. Christer Wennerberg och Karin Blomstrand är informerade och intresserade av projektet.

ABFplay är en distributionsplattform för filmer skapade inom eller för ABFs studiecirkel inom film eller andra ämnen och projekt. Lars Wiberg, verksamhetsutvecklare inom film och media är mycket positiv till projektet och menade att det har ett stort potential och att det, förutom ABF med rötter i folkbildningen, borde kunna intressera Folkets Husrörelsen. Lars arbetar också med Pin Wheel, en regional distributionsarena som erbjuder västsvensk kortfilm på västsvenska biografier och är ett samarbete mellan Folkets Hus och Parker, Folkets Bio Göteborg, Kultur i Väst och ABF Göteborg. Här finns kompetens och erfarenhet som kan vara till hjälp i utveckling av marknadsstrategi för projektet *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen*.

Regionalt

Bohusläns museum bedriver en aktiv och utåtriktad verksamhet för att föra ut kulturarvet till unga och i skolorna, men har också en stor utmaning i att locka unga till museet, både det fysiska museet och museet på webben. När det gäller lokal- och hembygdshistoria är det enligt Christina Toreld, Bohusläns museum, helt och hållet beroende av engagerad lärare om museet används som resurs.

De pedagogiska material som museet erbjuder skolor fungerar väl så länge museipedagogerna håller i projekten, men det är svårt att få in det som ett arbetssätt i skolan. - Nästa år är det nya elever, kanske ny lärare och "dags för något nytt", och då används museets material inte längre.

Projektmetoden skulle kunna visa på en väg in till Bohusläns museum genom att det arbetar med historiska källor och vara en hjälp för museet i arbetet med att nå ut till unga och allmänheten.

Västarvet är Västra Götalandsregionens organisation för natur- och kulturarvsfrågor. Ett projekt som Västarvet bedriver, tillsammans med en rad offentliga och ideella aktörer, är IMVG - Industrimuseum Västra Götaland med det digitala verktyget/skyllfönstret Prismavg.se. Samtal mellan IMVG/Prisma och *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen* har inletts kring samverkan kring och samordning av de båda projekten. Digitala berättelser och filmer som skapas inom *Hembygd 2.0* skulle kunna finnas tillgängliga även på prismavg.se.

Kompetensväxling drivs av Innovatum Sciene Center och handlar om vidgat deltagande och föreningsutveckling genom främjande av kulturarvsföreningar i Västra Götaland.

Kompetensväxling handlar om att stärka föreningarna att nå fler, om möten mellan yngre och äldre, möten mellan olika kompetenser och erfarenheter och om möten mellan människor. Bohusläns hembygdsförbund är en samverkanspart i Kompetensväxling och Hembygd 2.0 - hitta berättelsen kan utgöra exempel på hur kompetensväxling kan ske genom film och digitala berättelser. Inom Kompetensväxling har ett sätt att mötas för föreningar och unga varit att skapa reklamfilmer om föreningar, andra teman har varit teater, vandringar m.m.

Kultur i Väst fungerar som en resurs för alla kulturutövare i regionen och för de som vill utveckla kulturell verksamhet. Kultur i Västs roll är främjande och syftar till att stärka andra aktörers utveckling av sina respektive verksamheter i riktning mot de ambitioner som uttrycks i den regionala kultur- och utvecklingspolitiken. Nyckelord: vidgat deltagande, utveckla kapaciteter, gynna nyskapande, nyttja tekniken och öka internationaliseringen. Hos Kultur i Väst finns bred kompetens inom alla kulturfält och en ambition att koppla samman kulturaktörer som har nytta av varandra. Kultur i Väst känner väl till projektidén *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen* genom filmkonsulenterna Ingrid Thornell (mentor för förstudien), Pia Marie Wherling, Jenny Luukkonen på FilmCloud och Örjan Hellström, bibliotekskonsulent inom IT.

Skapande skola

Skapande skola är ett statligt stöd som förmedlas via Kulturrådet för att stärka samverkan mellan skolan och det professionella kulturlivet. Det utgör ett komplement till kommunernas/skolornas egen budget för kulturverksamhet i skolan. Det är skolans huvudman som söker bidraget i början av varje kalenderår (2 feb), för aktiviteter som planeras till påföljande hösttermin och vårtermin. I praktiken sker det ofta via kommunens kultursamordnare/kultursekreterare som också har hand om ansökningar för andra stöd som t.ex. arrangörsstödet. Se nedan.

Arrangörsstödet

Inom Västra Götaland finns det s.k. Arrangörsstödet som ges till kommuner som engagerar professionella kulturutövare och som kan användas för att anordna kulturpedagogiska verkstäder, föreställningar eller kulturreSOR för barn och ungdomar. Arrangörsstödet kan sökas av alla kommuner som utser en ansvarig kultursamordnare och formulerar en barn- och ungdomskulturplan. Planen ska visa vilka visioner och målsättningar som finns för verksamheten. Stödet ska ses som ett komplement till kommunernas egna kultursatsningar. Summan utgörs av en pott beräknad på antal elever mellan F-19 och innebär 50% ersättning för arrangemang som utannonseras via **Kulturkatalogen** (Kultur i Västs tjänst) och **Kulturterminen** (Göteborgs stads tjänst) och därmed är godkända av Kultur i Väst/Göteborgs Kulturförvaltning. När det gäller att använda stödet för att anlita t.ex. filmpedagoger i projekt som *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen* så gäller enligt Maud Lindström på Kultur i Väst följande:

“Principen för arrangörsstödet är att det ska användas för kultur för barn och unga upp till 19 år, i skolan och på fritiden. Men om det är barnens skapande och upplevelse som är huvudfokus och de äldre är mer som ”ett verktyg” för barnens berättande så resonerar vi så att då skulle arrangörsstöd kunna användas till en workshop utifrån (—) att barn/unga skapar utifrån ett möte med äldre, t.ex. på en hembygdsgård. Däremot får huvudsyftet inte vara att locka fler unga till hembygdsgården eller att de äldre ska få berätta sina berättelser och lära sig teknik, eller att material som finns i hembygdsföreningarna ska komma till användning. Utan barnens fria skapande måste vara i fokus.”

KulturUngdom

KulturUngdom är en ideell förening som stöttar, synliggör och utvecklar initiativ kring eget skapande, projekt och arrangemang av och med unga mellan 13-30 år i Västra Götaland. Målet är att främja kulturutövare och arrangörers rättighet till inflytande och delaktighet i kulturlivet. K-Pengar är ett kulturstöd som förvaltas av KulturUngdom på uppdrag av Västra Götalandsregionen.

2 Erfarenhet av liknande projekt

En research har genomförts av liknande projekt som arbetar med hembygd och kulturarv, personliga berättelser, filmverksamhet för unga eller generationsmöten och film. Syftet har varit att undersöka vilka erfarenheter som redan gjorts och om det går att samarbeta eller bygga vidare på existerande projekt.

Hembygd och kulturarv

Inom Bohusläns hembygdsförbund och Sveriges hembygdsförbund pågår under Hembygdens år 2016 redan ett flertal satsningar för att stimulera berättande och göra det lokala kulturarvet mer tillgänglig. Bohusläns hembygdsförbund har arbetat med tema muntligt berättande ur olika perspektiv under flera år. Andra satsningarna vänder sig till unga för att engagera dem i deras hembygd. Här finns handledningsmaterial och teman att jobba med, men som alltid när det vilar på ideellt arbete finns utmaningar med implementering. En driven förening kan ta tag i och arbeta med temat och materialet, men för andra föreningar tar det tid att komma igång eller så saknas kraft och vilja att ta upp temat. Här kan projektmetoden som tas fram i *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen* fungera som en igångsättare och marknadsförare på samma gång.

När det gäller hembygdsprojekt som involverar en webbsida för att presentera individuella historier, bildmaterial och information finns Sveriges hembygdsförbunds **bygdebånd.se** - för uppladdning av bilder, platser och historiska data och projektet **Tidsmaskinen** - kopplat till en app som Skånes hembygdsförbund varit med och utvecklat. Därutöver flera samarbeten med museer kring liknande projekt.

Museer och andra kulturinstitutioner driver många projekt för att föra ut information och tillgängliggöra kulturarvet digitalt. **Digikult** förmedlar forskning och innovation på detta området. Flera digitala projekt som samlar in och offentliggör lokal och personlig historia finns alltså redan. Några exempel: **digitaltmuseum.se**, **platsr.se**, **minnen.se** (där **Mötesplatser** är ett samarbete med Sveriges hembygdsförbund), **prismavg.se**, **platsminnen.se**, **sparilandskapet.se** m.fl. Se *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen* webbplats för beskrivning och länkar.

Ingen av webbplatserna ovan innehåller film eller digitala berättelser i någon större utsträckning. Webbplatserna tycks fungera mer som digitala arkiv och de är inte alltid öppna för alla - Bygdebånd och Tidsmaskinen kräver anslutning till förening, godkännande och underskrifter för att få tillgång till tjänsten, vilket kan vara ett hinder för t.ex. unga som är vana vid att snabbt kunna logga in och använda en tjänst.

Personliga berättelser

I projektet **HEMBYGD - någonstans i Sverige** berättar unga om sin upplevelse av hembygd. De unga har varit med och skapat korta filmer till en utställning med filmer, böcker och inspiration till att eget arbete. Till projektet finns också en webbplats med material.

Utställningen turnerar fortfarande, men sedan 2013 har inga nya filmer lagts upp och det finns ingen möjlighet att lägga upp egna på webbplatsen.

Både **Miljonstories** - ett föreningsprojekt med stöd från Postkodlotteriet och **minnen.se** - en webbplats för museer och andra kulturarvsorganisationer i regi av museer i Sverige och Norge, inbjuder till att lägga upp personliga berättelser som för det mesta består av bild på objekt, plats eller person med en text. Film eller digitala berättelser verkar inte förekomma.

Miljonstories är det enda av projekten ovan som både arrangerar igångsättande workshops inom personligt berättande och som erbjuder en öppen visning på Internet med delningsalternativ i sociala medier. Sidan erbjuder endast sök genom sökord, vilket gör det svårt att hitta särskilda berättelser om besökaren inte vet vad hen letar efter. Svårt att se om det finns filmer här.

Filmverksamhet för unga

Regionalt och nationellt satsas det på unga och film genom Kultur i Väst, FilmCloud, Reaktor Syd, SFI och Filmcentrum m.fl. Detta utifrån att det finns ett behov av meningsfyllda fritidsaktiviteter och ökad filmförståelse p.g.a. mediets starka inflytande på unga genom sociala mediers spridning och tillgängliggörande av film. Det finns redan bra exempel på hur en metod kan läggas upp så att den blir enkel och tillgänglig för alla.

Filmriket t.ex. är ett lyckat projekt från Sveriges östkust och ett samarbete mellan olika resurscentrum för film, från ReaktorSyd till Filmpool Nord och Studieförbundet Bilda. Filmer som produceras av filmklubbar som bildas i *Filmriket*, distribueras i samarbete med Folkets Bio, BUFF och Av-media-centraler och får därmed en publik och en spridning. Projektet riktar sig till unga (framförallt på landsbygden) mellan 12-19 år som får möjlighet att bilda filmklubbar på sina fritidsgårdar där de både ser film, pratar om film och gör film. Projektet har skapat en webbsida med kontoinloggning och olika verktyg och instruktionsvideor och skulle kunna fungera som modell för ett upplägg för *Hembygd 2.0 - hitta berättelsens* webbplats.

Generationsmöten med film

När det gäller projekt som arbetar med film och generationsmöten så finns flera bra exempel i Göteborg under Akademien Valand Film och Centrum för kultur och hälsa i samarbete med Kulturförvaltningen i Göteborg. Här kan nämnas flera utvecklingsprojekt som t.ex.

Generationsmöten, Lifefilming och **Barnfilmskolan** - kända för sina generationsövergripande filmworkshops och för att ha mottagit Gullspirapriset för sitt arbete. Gemensamt för dessa projekt är fokus på bildberättande kopplat till en pedagogik som syftar till social interaktivitet och bildförståelse parat med användarvänlig utrustning (ipads) och övningar som får deltagarna att övervinna skräcken för tekniken. Här finns resurser för att få vägledning och bra metoder att ta efter i projekt *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen*. .

3 Metodik: filmpedagogik, kompetenser, kunskaps- och teknikbehov

Att berätta med bild

Film är ett kommunikationsspråk som kan innehålla alla konst- och uttrycksformer, men som otvetydigt har sitt fundament i bildberättandet. Detta har funnits i alla tider i alla kulturer och det muntliga berättandet vilar i bilderna och i förmågan att med ord frammana dem.

Det vardagliga berättandet är självklart och vanemässigt, och det finns många skäl till att vi berättar. Vi vill återuppleva det förflutna, presentera oss själva och även dela känslor och erfarenheter med andra. Oavsett klass och kulturell bakgrund bär människor på sina unika berättelser och det finns en utpräglad drivkraft hos människan att söka efter mening och sammanhang (Bruner, 2002).

Citatet kommer från Märtha Anderssons doktoravhandling **Berättandets möjligheter - multimodala berättelser och estetiska lärprocesser** (2014), som också skriver: *Berättelsen kan fungera som en motvikt till olika mediars påverkan på medvetandet. I den ström av mediebilder och kulturellt utbud som dagligen erbjuds kan berättelsen göra den egna existensen begriplig och sammanhängande.*

Multimodalt berättande eller digitala berättelser - se egen rubrik längre fram - arbetar med bildberättande och själva arbetet med att uttrycka sig i bild och ord främjar enligt forskningen inom området både språkinläring och socialisering - oavsett ålder, kön eller etnicitet.

Film är meningsskapande och samhällsorienterande

Stora krafter monopoliserar mediavärlden och särskilt unga människor, som badar i bildbruset från reklam och fiction. Unga behöver verktyg för att orientera sig i medialandskapet. Trots detta satsas det alltför lite på att lära unga att arbeta med film och särskilt med filmens meningsbärande funktioner. Inom de statliga och regionala stöden till kultur i skolan innehar teater, musik och dans fortfarande en stark position (42%) medan MIK-kunskaper (medie- och informationskunnighet) är eftersatta (7%), enligt "Fördjupad utvärdering av statsbidraget Skapande skola" (Lund 2016) av Katja Lindqvist och Roger Blomgren.

Att lära ut filmskapande ger fördelar på flera nivåer enligt Pia Marie Wehrling på Kultur i Väst som arbetar med att förbättra möjligheter för unga att arbeta med film:

Att skapa film ger fördelar på kommunnivå

- har samtida relevans: vågar möta ny teknik och utveckla ny verksamhet
- kompetens: ökar den visuella bildningen
- stärker demokrati och jämlikhet
- stärker framtidens kreatörer och en innovativ kultur

Att skapa film ger fördelar för den enskilde...

- kunskap att läsa film och om nya digitala verktyg
- skapar kreativitet inom manus, bild, rum och gestaltande
- stärker förmågan att tycka, tänka och formulera
- ökar det kritiska tänkandet
- filmprojekt skapar relationer, team och ett kollektivt tänk
- kan visa vägen till framtidsyrken

Projektet Hembygd 2.0 - hitta berättelsen ligger i linje med Kultur i Väst och FilmClouds arbete och dessa kan stötta projektet med råd, vägledning och nätverkskontakter. När det gäller ekonomiskt stöd faller dock projektet lite mellan stolarna i förhållande till politiska mål och satsningar eftersom det skall jobba med generationsmöten och inte kommer att begränsa sig till en åldersgrupp. Detta kan vara en utmaning både för projektet och projektmetoden, men också värt att pröva. Många kulturarrangörer och filmpedagoger känner att det är en tvångströja och att stöd till att arbeta mer generationsöverskridande med film borde kunna sökas.

MIK - medie- och informationskunnighet

Informations- och kunskapssamhället har ändrat spelreglerna i våra demokratier som i sin tur ställer nya krav på sina invånare. UNESCO har tagit fram rekommendationer, riktlinjer och strategier för att stärka demokrati och mänskliga rättigheter i informationssamhället.

Handlingsprogrammet Media and Information Literacy (MIL) - i Sverige MIK - är särskilt riktat mot skolor och utbildningsinstitut världen över och handlar om att alla ska:

- förstå mediernas roll i samhället
- kunna finna, analysera och kritiskt värdera information
- själv kunna uttrycka sig och skapa innehåll i olika medier

Folkets bio och Filmpedagogerna är partners med UNESCO i arbetet med MIK i undervisning och de säger så här:

"Medie- och Informationskunnighet är processen genom vilken människor skaffar sig de kompetenser och förmågor som krävs för att finna, bearbeta, värdera, producera och förmedla information med de medier och den teknologi som omger oss. Bara den som är medie- och informationskunnig kan självständigt och effektivt delta i det moderna samhället. Utan medie- och informationskunniga medborgare, ingen demokrati."

Projektet Hembygd 2.0 - hitta berättelsen adresserar just denna problemställning genom att det riktar sig till alla grupper och individer i samhället. Kunskap om digitalt berättandet och projektet skulle kunna vara med och överbrygga de kunskapsskillnader som idag råder mellan dessa olika grupper, i synnerhet mellan unga och äldre.

Filmpedagogiken och filmpedagogerna

Film i skolan

Skapande skola och Arrangörsstödet möjliggör för bl.a. filmskapare, animatörer, fotografer och konstnärer som arbetar med film att arbeta i skolan, vilka i sin tur har råd att anlita dem.

Skapande skola subventionerar varje anlita pedagog med 50%. Pedagogerna godkänns av och marknadsförs i Västra Götaland genom Kultur i Väst och Kulturkatalogen samt av Göteborgs stad genom Kulturterminen. Varje filmpedagog erbjuder sin individuella filmpedagogik och det är upp till lärare, rektor eller kultursamordnare att välja ut passande och tillgängliga pedagoger.

Film på Fritiden

Insatser görs regionalt vilket nämnts ovan och även kommunalt för att unga skall få arbeta med film medan äldre (ibland "sträcker sig åldersgränsen upp till 30 år som i satsningen FilmCloud) får söka sig till studiecirklar, folkhögskolor eller klubbar/föreningar. Kulturhuset kan då t.ex. ha öppen verkstad med senaste film- och redigeringstekniken för unga - men ej för vuxna eller äldre. Här är projekt och initiativ få. Ett fint exempel är dock Göteborg stadsdelen Centrums satsning: Generationsmöten med bl.a. Filmfabriken som resultat.

Filmpedagoger

Filmpedagoger arbetar antingen som deltidsanställda i en kommun, t.ex. i en kulturskola eller oftast i privat regi. Kulturkatalogen och Kulturterminen är filmpedagogerna "agentur" och marknadsföringsverktyg. Det är inte lätt att komma upp i heltid och konkurrensen om medlen har ökat med fler filmpedagoger i förhållande till ett stöd och satsningar som inte gör det. Förstudien har träffat och intervjuat flera pedagoger i Göteborgsområdet samt deltagit i filmpedagogernas nätverksaktiviteter genom Kultur i Väst och FOMP- Föreningen film och mediepedagogik.

Filmpedagogiken i praktiken

Filmpedagogiken ser enligt de flesta filmpedagoger ut ungefär så här: pedagogen förbereder klassföreståndare via mail eller telefon på konceptet, besöker skolan, ofta med egen utrustning i form av kameror, Ipads eller datorer och arbetar med eleverna under två dagar.

"Oftast får vi inte mer" säger Carin Granath, som arbetar på Kulturskolan i Stockholm. Det handlar om pengar - och tid. Många skolor har genomgått Ipadrevolutionen och eleverna har egen padda/dator med film- och redigeringsutrustning på denna. Flera pedagoger tycker ändå det är bättre att eleverna får låna filmpedagogens utrustning under kursen så att de inte lockas att spela spel eller leka med verktyg som finns på elevernas egna Ipads.

Så här ser ofta upplägget ut: första dagen med filmpedagogen sker förberedelser med arbete i mindre grupper och berättelse och storyboard skapas och filminspelning planeras. Andra dagen filmar eleverna, ofta med pedagogen som "producent/inspelningsledare". Det är vanligt att pedagogen redigerar för de yngre eleverna i efterhand och mailar filerna till klassföreståndaren. Animation kräver mindre grupper och att alla grupper får en särskild tid med pedagogen medan övriga elever gör annat. Med äldre elever fungerar det att köra projekt under en längre period, en vecka eller mer, form av ett specialarbete och då kan filmerna bli mer ambitiösa.

Projektet Hembygd 2.0 - hitta berättelsen skulle kunna vara till hjälp för både lärare och filmpedagoger som vill arbeta mer genomgripande med film och medieförståelse. I denna process kan det vara extra viktigt att involvera människor utanför skolans värld. Projektet skulle också kunna erbjuda arbetstillfällen för filmpedagoger och mer tillfällen för vuxna och äldre att tillgängliggöra sig MIK-kunskaper samtidigt som en bättre kontakt med sin hembygd och med de som lever där skapas.

Digitala berättelser

Digital Storytelling är en definition som kommer från en produktionsworkshop med Dana Atchley vid American Film Institute i San Francisco 1993. Danas metod förfinades och utformades av kollegan Joe Lambert under mitten av 1990-talet till en pedagogisk metod som förmedlas av det som kom att heta Center for Digital Storytelling: Storycenter.org i San Francisco Bay Area. Metoden har fått oerhörd genomslagskraft, särskilt i undervisningen i USA, och i övriga världen. Digital storytelling eller digitalt berättande är:

- en kort film som produceras med hjälp av en dator, illustrerad med bilder, musik, ljud och videoklipp
- en sann berättelse där berättaren delar med sig av minnen, tankar och känslor
- en berättelse om en viktig upplevelse, ett minnesvärt ögonblick i någons liv
- eller ren fantasi, drama, parodi, satir

Digitala berättelser är alltså en form för korta, personliga berättelser där det är den som berättar historien i bilder, ljud och musik som står bakom budskapet, oavsett vad detta är.

Det kallas också **multimodalt berättande**, eftersom berättande sker på många sätt samtidigt. Berättelserna är korta och stillbilder, filmsekvenser, musik och/eller ljudeffekter används tillsammans med sin egen berättarröst. Dessa beståndsdelar förs samman och redigeras till en kort film. Olika tekniker och genrer blandas friskt, budskapet är det viktiga.

Eftersom projektmetoden i Hembygd 2.0 - hitta berättelse ska stötta filmproduktion på bred bas och målet är att stimulera fler att berätta sin historia i bild, ljud och text samt att lägga ut den på Internet så lämpar sig antagligen digitalt berättande väldigt bra. Det är en relativt enkel metod som kan genomföras både enskilt och i grupp och inte behöver innefatta resurs- och tidskrävande filminspelning. Den förhåller sig tätt intill den muntliga eller skrivna historien och är möjligt att genomföra med gott resultat med tanke på underhållningsvärdet. En succéfaktor för projektet är att filmerna/de digitala berättelserna blir roliga och intressanta att titta på.

Kunskaps- och teknikbehov för genomförandet av projektet

Utmaningarna för projektet är att hitta en pedagogisk metod och verktyg som gör det möjligt för alla grupper i samhället att delta. Förstudien har funnit att det redan finns etablerade metoder, handledningar, filmpedagoger (som snabbt skulle kunna anpassa sin undervisning för att tillmötesgå befintliga behov) och en mobilteknik som idag tillåter de flesta att fotografera och redigera film i full HD. Utmaningen blir att sammanställa och kombinera samt formge manualer och annat material så att det blir enkelt fattbart och användbart.

4 Offentlighet: den sociala plattformen, distribution, marknadsföring

Projektets dokumentation och kommunikation

Projektet och pilotprojekten ska kommunicera genom en webbplats som klart definierar projektets syfte och mål och vad som sker i projektet, vilka kontaktpersoner som finns och webbplatsen ska också vara en första marknadsföringsinsats för metoden.

En plattform för information och orientering

webbplatsen kan utvecklas till att bli den officiella informationssidan för metoden med förteckning över lokala portaler. Tanken är att efterhand som filmerna produceras och visas läggs de också upp och listas på en webbplats som använder existerande gratistjänster (Wordpress, Facebook, Instagram m.fl.). En del av projektet kommer att handla om att testa och utvärdera användarvänligheten och kompatibiliteten för dessa redan existerande möjligheter att på enkel och kostnadsfritt sätt skapa portaler på tema eller ort.

Projektsidan kan då fungera som ett nav för dessa och en utmaning blir att få olika projekt och projektdeltagare att själva lista sig. Här finns också möjlighet att förutom etablerade sociala medier (YouTube, Instagram, Facebook m.fl.) lista sig på flera olika sajter som t.ex. Bygdebånd, Minnen, Platsr, Kringla m.fl.

Offentlig inbjudan

En viktig del i projektet handlar om att göra det öppet för alla i samhället som vill delta. Åldersgrupp eller institutionell tillhörighet, grupptillhörighet, föreningstillhörighet osv. ska inte utgöra ett hinder. I vissa fall där projekten kommer att utgå från skolan och baserar sig på de befintliga stöden för unga kan det bli ett problem som måste lösas med hjälp av lite extra kreativitet.

En lösning kan vara en öppen inspirationsdag som sedan leder till olika former för parallella aktiviteter där t.ex. ett projekt i skolan kan pågå vid sidan av en studiecirkel för vuxna, men utifrån samma tema och med samma slutgiltiga mål: en gemensam filmfestival.

Offentlig visning

Oavsett hur en kommun/ort applicerar metoden ska målet vara en offentlig visning (filmfestival, filmkväll, temadag) och ett offentliggörande i form av en webbportal/webbsida som listas på projektsidan och som länkar vidare till de individuella berättelserna och marknadsför dem.

Marknadsföring

En strategi behöver utarbetas för marknadsföringen av projektet

5 Fortsättning: projektets tillgänglighet och spridning

Vad händer när projektet, och projektpengarna är slut och metoden skall leva sitt eget liv i olika kommuner, på olika orter och genom olika initiativtagare? Det är ju en vanligt förekommande effekt av projekt att när pengarna tar slut och betalda projektmedlemmar är borta så finns ingen som orkar eller har tid att driva det vidare.

Målet med projektet är att metoden ska vara så enkel, resultatet så attraktivt och underhållande, kunskapen om hur och varför projektet genomförs så lättillgänglig och projektet så välkänt att den fortlever av de filmer och den sociala energi som de genererar.

Vi kan kanske lära av Joe Lambert och Dana Atchleys succé med digital storytelling i USA och i världen. Det skulle kunna handla om att kombinera en redan existerande rörelse med vår egen utrotningshotade folkbildningsrörelse. En folkbildningstradition, ett folkhemstänkande och ett demokratiskt styre som medfört att vi idag har starkt rustade kommuner men med resurser som inte utnyttjas till fullo och där det gamla fått en aura av mossighet över sitt väl så berättarpotenta innehåll.

6 Möjliga projektägare, projektstruktur och projektutformning

Projektutformning: vad projektet ska åstadkomma och hur

Ta fram en projektmetod

Projektmetoden består dels av en övergripande **projektstrategi** dels av en **pedagogisk metod**. Projektmetoden utvecklas baserat på erfarenheter från förprojektet, erfarenheter från de resurser som är tänkta att delta samt tidigare och existerande projekt som använder film för att levandegöra lokalhistoria och överbrygga generationsgränser.

projektstrategi - hur ett projekt med filmberättande riggas i en kommun på tvärs av olika resurser. Strategin bygger på samverkan mellan kommun, föreningar och resursorganisationer och baserar sig på befintliga lokal och teknik och kompetensresurser, befintliga bidrag (Arrangörs- och föreningsbidrag), ideellt arbete och de projektredskap som utarbetas av projektet.

pedagogisk metod - ett distinkt sätt att lära för att det ska bli kvalitet i projektet, både som socialt evenemang och i filmerna/digitala berättelserna som konstnärliga/litterära projekt. Metoden utformas med stöd av en fokusgrupp bestående av: filmpedagoger, lärare och representanter för kulturarvsföreningar och ungdomar samt akademiska inom fältet.

Utarbeta projektredskap, handlednings- och marknadsföringsmaterial

projektredskap - utgörs av en webbplats med handledning, tips, länkar, förmedling av filmpedagoger "certifierade" i projektets pedagogiska metod och fungerar som sök- och visningsportal för filmer producerade i projekten.

handledningsmaterial består av

- handbok för digitalt berättande - form och innehåll, bildberättande, process
- handledning för projektarrangör och filmpedagoger
- manualer för produktion, uppladdning och taggning av filmer och digitala berättelser på YouTube samt registrering på projektets webbplats så att de blir sökbara och användbara - i olika sammanhang.
- manualer för bildhantering (rättigheter) källsök och research

marknadsföringsmaterial omfattar

- broschyr och handledningsmaterial i tryckt format
- webbsida i Wordpress
- digitala berättelser från genomförda projekt med spridnings- och kommunikationssidor på Facebook, Instagram, YouTube och Vimeo.

Genomföra pilotprojekt

Inom ramarna för projektet genomförs två till tre pilotprojekt där projektet står för pedagog- och vägledning/coachning via projektledare. Detta för att utifrån kunna utvärdera metod, strategi och handledningsmaterial och för att parallellt kunna marknadsföra metoden.

Dokumentera och utvärdera

Projektet ska dokumenteras med foto, film, blogg/forum och utvärderas.

Marknadsföra

Projektet ska utarbeta en marknadsföringsstrategi för projektets spridning till målgrupperna och i sociala medier. Marknadsföringens syfte ska vara att inspirera och utmana andra orter att anta utmaningen att hitta sina berättelser och gestalta dem med film och digitala berättelser. Målet med marknadsföringen ska vara att garantera att projektet blir känt, använt och sprider sig till andra orter/regioner. Mycket krut måste läggas här och framgången är beroende av att denna marknadsföring får genomslag.

Projektet skall inhämta professionell hjälp på detta område från:

Reklambyrå för marknadsföring av metoden och distributionsplattformen gentemot målgrupperna, lansering i olika kanaler: Tv, radio och sociala medier.

Designer för design och utformning av marknadsföringsmaterial och webbsida så att de utgör en attraktiv helhet och igenkännligt varumärke.

Webbyrå för en välfungerande och lättorienterad webbplats som skal fungera som välbesökt mål för filmerna som produceras i projekten. Anpassa webbsidan för visning i olika sammanhang: undervisning, turism, underhållning, forskning, etc. och driva trafik till den.

Projektets tidsplan

Steg 1 Planering och pedagogiskt förarbete	
Vår 2017	Planering, Information, förankring och pedagogiskt förarbete. Starseminarium, arbetsgrupp och referensgrupp. Initiering pilotprojekt
Steg 2 Pilotprojekt	
Höst 2017	Start Pilotprojekt <i>Lärprocess, research, teambuilding, planering filmprojekt</i>
Vår 2018	<i>Filmproduktion, Visningar, Festivaler, Marknadsföring, Spridning</i>
Steg 3 Utvärdering och formalisering	
Vår 2018	Utvärdering, Projektdesign, Webbportal och marknadsföring av projektmetod
Höst 2018	Slutrapport. <i>Uppstart nya projekt</i>

Projektstruktur och samarbetsparter

Projektägare

- Bohusläns hembygdsförbund

Projektledare och projektassistent (med erfarenhet från filmpedagogiskt arbete) samt en kontaktgrupp med representanter från Bohusläns museum och hembygdsförbundet

Samarbetsparter - förprojekt

- Vingens Kulturhus Torslanda
- Tanums kommun genom kulturpoolen och Hamburgsundskolan
- Kulturarvsföreningar som hembygdsföreningar och bildarkiv i Tanum och Torslanda
- Filmpedagoger via Kulturkatalogen/Kulturterminen och FOMP

Samarbetsparter - kompetens, rådgivning, vissa insatser

- Bohusläns museum
- Kultur i Väst: Film, Bibliotek, Barn och Unga, Kulturkatalogen, FilmCloud
- Västarvet
- Göteborgs Stadsmuseum

Fokusgrupp pedagogik

Filmpedagoger samt representanter för t.ex. Filmpedagogerna, FOMP, Filmcentrum riks.

Fokusgrupp projektstrategi

Representanter för de olika resurserna ev. genom Kultur i Väst som har egna konsulter för de olika områdena samt ev. kultursamordnare från Pilotprojektens kommuner/stadsdelar.

Utvärderingsgrupp

Skulle kunna bestå av filmpedagoger, lärare, representanter för filmpedagogisk forskning (Akademin Valand och även Centrum för kritiska kulturarvsstudier är en tänkbar resurs), Kultur i Västs filmkonsulenter. samt representanter från Bohusläns hembygdsförbund och medverkande hembygdsföreningar.

Konsulter

Reklambyrå

Designer

Webbyrå

Övriga tänkbara medspelare

- Sveriges hembygdsförbund, Nordiska museet,
- Göteborg stad - Kulturterminen, BIG - Barnkulturforskning i Göteborg, Generationsmöten
- Mediapoolen
- GR-utbildning
- Studieförbunden: Vuxenskolan , ABF, Sensus, Bilda, Studieförbundet
- Folkets Hus och Parker, regionalt och riks
- UR-utbildningsradion och UR play
- Digikult m.fl. nätverk inom kulturarv och digitalisering

Budget

Projektets budget måste kunna täcka kostnader för att anställa en projektledare på hel/deltid under minst 2 år, eventuellt en assistent på deltid samt kunna arvodera filmpedagoger och medverkande i pilotprojekten och fokusgrupperna, eventuellt kunna bekosta ett startseminarium samt täcka kostnader för konsulttjänster inom marknadsföring (strategi, webb och trycksaker).

Förstudiens beskrivning av vad projektet ska åstadkomma bör kunna tjäna som underlag för att upprätta en budget och ansökningshandlingar. De olika olika kulturstöd som skulle kunna appliceras på projektet listas i nästa kapitel.

Projektägare

Projektägare för projektet är idag Bohusläns hembygdsförbund som har ett naturligt intresse genom den utmaning medlemsföreningarna står för som nämnts ovan.

En naturlig projektägare på längre sikt är Sveriges hembygdsförbund, ev. i samarbete med studieförbundens riksorganisationer och Folkets Husrörelsen.

Som det ser ut nu har Sveriges hembygdsförbund flaggat för att de för tillfället har för många projekt på gång och vill hålla sig avvaktande. Det kan vara riktigt att starta i det lilla (Bohuslän) och konkretisera idéerna på några få orter för att se hur det tar sig.

Filmcentrum har kontaktats och är intresserade, men först när en metod föreligger. De kan då marknadsföra metoden genom sina "filmpaket" så att den kan nå spridning på riksnivå.

7 Finansiering: Vilka stödformer är aktuella

Postkodlotteriets Kulturstiftelse stödjer kulturprojekt som aktivt bidrar till att skapa positiv förändring genom konkreta insatser, som att testa och utveckla nya arbetsmetoder, samverka med olika nya parter, eller pröva etablerade arbetssätt mot nya målgrupper.

Arvsfonden har tre huvudkrav som ska vara uppfyllda för att stödja ett projekt: 1. Projektet ska vara nyskapande och utvecklande 2. Arvsfondens målgrupper ska vara med 3. Projektet ska överleva.

Fyrbodals kommunalförbund stödjer kulturprojekt och från Tillväxtmedel Kultur, via Marianna Andersson, kan projektet söka projektmedel, s.k. Tillväxtmedel.

Västra Götalandsregionen stödjer projekt genom regionalt utvecklingsstöd.

Thordénstiftelsen ger bidrag till föreningar och organisationer som bedriver verksamhet i Bohuslän inom bl.a. följande områden i: fritidsverksamhet, kulturell verksamhet, historisk och kulturhistorisk verksamhet.

Leaderstöd: Leader Bohuskust och gränsbygd. Stöd som söks från Leader ska adressera följande nyckelvärderingar: Samverkan, Underifrån, Nytankande och Gränsöverskridande.

8 Initiering förprojekt i Hamburgsund och Torslanda

Syfte med förprojekten

Att testa idén i praktiken i liten skala med befintliga medel för involvera målgrupper och andra intressenter för att skapa förankring och engagemang, för att se hur arbetssätt och tema mottas och för att skaffa värdefull erfarenhet för att ha som utgångspunkt för utformandet av metod i själva projektet. Av denna anledning ska förprojekten dokumenteras och utvärderas av de medverkande.

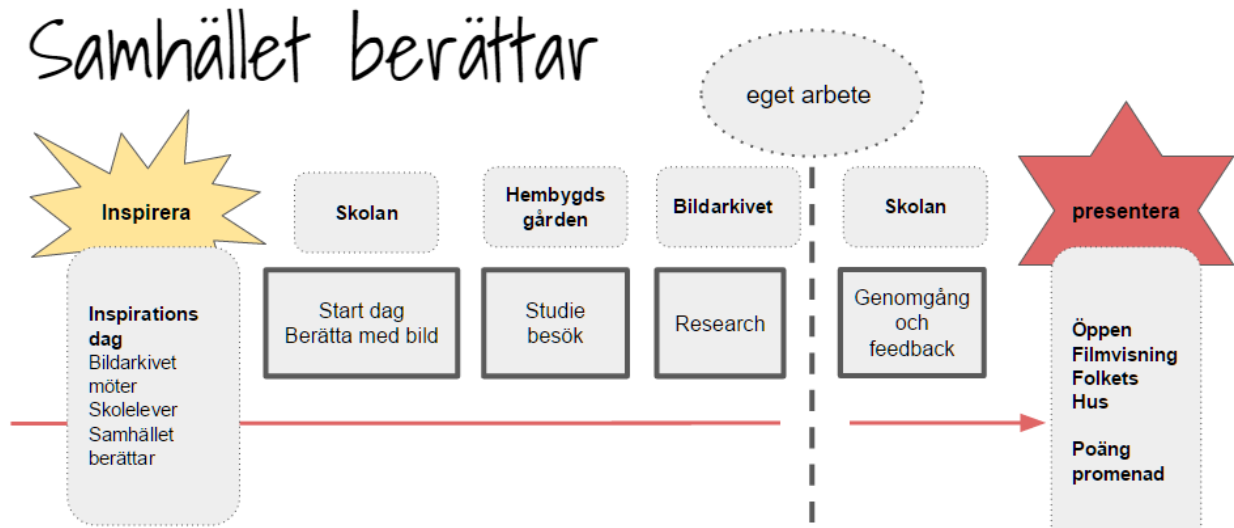
Hamburgsund

Förprojektet i Hamburgsund startade genom en första kontakt med kulturchef Eva Pettersson som ledde till en diskussion med fritidsledare Jonas Nilsson. Då både Eva och Jonas tände på idén och vi diskuterade ett mindre projekt i Hamburgsund med fritidsgården Blå Hallen som ligger i Hamburgsundskolans lokaler. Hamburgsunds bildarkiv har också sitt bildarkiv i skolans lokaler och använder en lektionssal kvällstid. Bildarkivet och Hamburgsundsskolan har inte samarbetet tidigare kring bilder och lokalhistoria så detta kunde vara ett spännande projekt att börja med.

Bildarkivet kontaktades och projektidén presenterades varefter det beslöts att vi skulle gå vidare med ett halvfärdigt projekt som heter "Samhället berättar" och som var ett samarbete mellan Bildarkivet och Turistföreningen. Projektet tog fram information, bilder och färdigställde 14 skyltar som placerades runt om i Hamburgsund för att berätta om lokalhistorien under arton- och nittonhundratalet. Tanken var att det också skulle finnas QR-koder, på skyltarna, kopplade till mediafiler som kunde spelas upp i mobiltelefoner.

Tillsammans kom vi fram till att bildarkivet genom ett skolprojekt ska bjuda in eleverna att skapa digitala filmer utifrån innehållet i skyltarna som sedan kan komma att visas för allmänheten, dels på en allmän filmvisning arrangerad av bildarkivet och Folkets Hus och dels genom att få vara en del av "Samhället Berättar" och tillgänglig för allmänheten via QR-tekniken. Bildarkivets medlemmar bistår med förslag till historier, teman och med källmaterial och stöd (genom faddrar) till källsök utanför bildarkivets domän.

Projektupplägg - ett utkast



I ett möte med Fokusgruppen kom vi även fram till att Bohusläns museum (Lars Rydbom och Christina Toreld) i mån av tid och resurser ska delta vid en inspirationsdag, bistå projektet med källsök och utvärdera metoden som en form för museet att få kontakt med nya målgrupper. Även Gun Jarnedal, Bohusläns hembygdsförbund och muntlig berättare samt tidigare forskollärare, från fokusgruppen, kan medverka i projektets del med förskoleklassen och dela med sig av sina kunskaper inom muntligt berättande.

Deltagare i projektet:

- Hamburgssundsskolan. klass 5 och klass 6:1 och 6:2 samt förskoleklass
Klassföreståndare 5 Håkan Elg och Elin Ravnäs, Annica Ejdesör samt Annica Bjering
- Fritidsgården
- Hamburgsunds bildarkiv
- Biblioteket
- Bohusläns museum
- Bohusläns hembygdsförbund
- *Hamburgsunds folkets hus*
- *Hembygdsföreningar i Svenneby, Bottna, Rabbalshede och Fjällbacka*

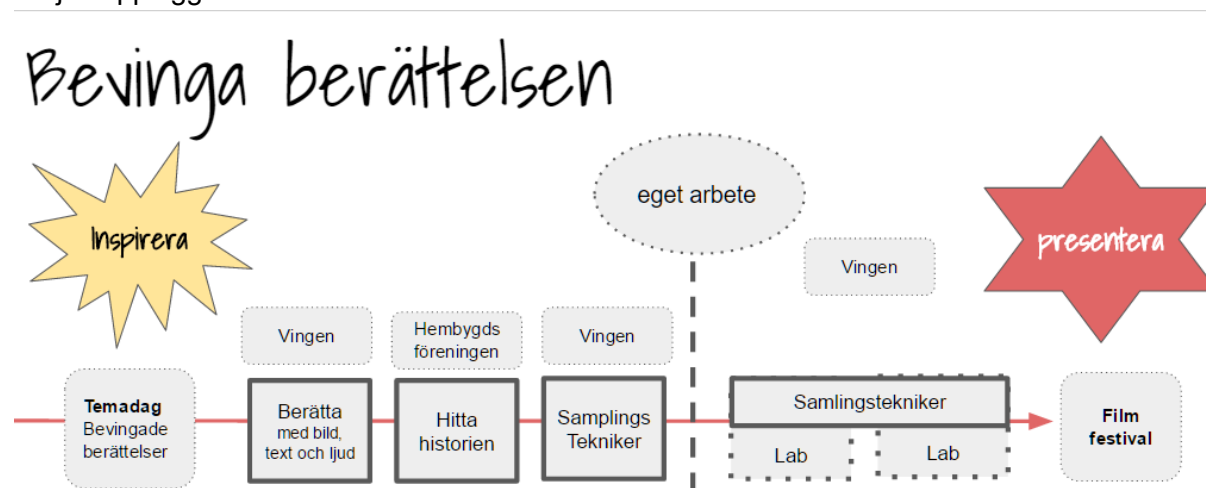
Torslanda

I Torslanda kontaktades Hannah Schütz, föreståndare på Vingens Kulturhus, som då sökte ungdomsinriktade projekt att utveckla verksamheten med. Vingen hade redan tidigare gjort försök med att engagera unga som mobilguider och funderade på hur man skulle kunna ge unga, icke sportintresserade, i närområden alternativ till en aktiv fritid och få dem att hitta till kulturhuset och att tillsammans utforska och lära sig använda digitala medier. Att kombinera

det med att få unga och äldre att mötas kring kulturarv och berättelser visade sig vara en passande idé.

Efter ett första planeringsmöte med Hannah Schütz kontaktades sedan Björlanda-Torslanda hembygdsförening genom ordförande Urban Jansson som bjöd in till projektpresentation i hembygdsgården. Styrelsemedlemmarna visade stort intresse för idén, ville själva vara med och lära om digitalt berättande och föreslog ett samarbete med årskurs 4-5 på Skutehagens skola, som ligger nära hembygdsgården. Samarbetet gick inte att få till trots KULLs ombudets försök att informera om detta och det beslöts att istället bjuda in brett genom affischering på samtliga skolor i Torslanda Björlanda området.

Projektupplägg - ett utkast



Kulturhuset delfinansierar projektet, står för publika arrangemang, kontaktar de som ska delta, marknadsför projektet och håller med lokaler för både workshop och visning.

Hembygdsföreningen deltar både som filmskapare och som resurspersoner för deltagarna.

Studieförbundet Vuxenskolan är medarrangör.

Förstudien har bistått med utkast till ansökan om medel till temadagen som söks från Göteborgs stads kulturförvaltning (Gbg Pronto) och genom stadsdelarna. (selektivt bidrag).

Deltagare i projektet

- Björlanda-Torslanda hembygdsförening
- Vingens Kulturhus / Folkets Hus
- Elever från lokala skolor - alla årskurser
- Allmänheten: målgrupp alla intresserade Torslandabor
- Bohusläns hembygdsförbund
- Torslanda bibliotek
- Västra Hisingen: kultursamordnare

Avslutningsvis

Projektiden *Hembygd 2.0 - hitta berättelsen* är ett kulturprojekt som med film och digitala berättelser ska lyfta lokalsamhällets historieskatter in i den digitala världen på ett lustfyllt och lekfullt sätt. Genom att låta ungas mediefärdighet, äldres lokal- och historiekännedom samt den digitala tekniken och de sociala mediernas möjligheter samverka kan vi kanske överbrygga generationsklyftor, stärka integration och kanske till och med starta en folkrörelse.

Förprojekten som nu är igångsatta kommer att generera referenser för det pedagogiska förarbete som ingår i *Steg 1* och utgöra en viktig utgångspunkt för hur metod, strategi och webbsida bör utformas för att detta ska bli ett lyckat projekt med stor spridning och med kreativa ringverkningar. I förstudiens kölvatten pågår nu verksamhet för att levandegöra berättelser på två orter i Bohuslän. Temadagen på Vingens Kulturhus är redan genomförd och en inspirationsdag på Hamburgsundsskolan i samarbete med Bildarkivet närmar sig. Information om projektet sprids nu i olika nätverk och bilder och filmer delas genom olika kanaler. Ett avslutande bild får illustrera. Besök hemsidan. Gilla och Dela!

/Ingrid Lindberg, 2016-10-10



Torslanda bibliotek



Göteborgs
Stad



Bohusläns
Hembygdsförbund



VÄSTRA
GÖTALANDSREGIONEN

FÖRVALTNINGEN FÖR KULTURUTVECKLING

Kultur i Väst



Studieförbundet
Vuxenskolan



Björlanda Torslanda Hembygdsförening

film@mediepedagogik.se



TANUMS
KOMMUN



Sveriges Hembygdsförbund

Fyrbodall

PRISMA
VÄSTRA GÖTALAND