

UNGEKULTUR

i nye
rammer

**PROJEKTMODNING OMKRING
KUNST OG KULTUR FOR, MED
OG AF UNGE**

Børnekulturens Netværk

UNGEKULTUR I NYE RAMMER
Projektmodning omkring kunst og kultur
for, med og af unge

Udgivet af:

Børnekulturens Netværk
H.C. Andersens Boulevard 2
1553 København V
Tlf. 33733370
bkn@boernekultur.dk
www.boernogkultur.dk

Udarbejdet af:

Projektkonsulent Stine Engel
2010

Grafisk tilrettelæggelse og produktion;

ADman Kommunikation ApS

Copyright:

Børnekulturens Netværk, København 2010
Der kan frit citeres fra Ungekultur i nye rammer med
tydelig kildeangivelse.

ISBN-nr.: 978-87-92681-11-9

UNGEKULTUR

**i nye
rammer**

**PROJEKTMODNING OMKRING
KUNST OG KULTUR FOR, MED
OG AF UNGE**

INDHOLDSFORTEGNELSE

FORORD	3
ANBEFALINGER	8
BØRNEKULTURENS NETVÆRKS UNGESTRATEGI	10
Rådgivning	11
Dokumentation & videndeling	11
Udvikling	11
Networking	11
Internationalt samarbejde	11
MÅLGRUPPEN UNGE	12
Forgudet eller forbandet ungdom	13
Unge kræver andre greb end børn	13
Kulturel dannelse	13
Kort karakteristik af unge	14
Kulturel frisættelse og ambivalens	14
Individualitet	15
Generation MeWe	16
Generation Netværk	16
Unge med eller uden risikoadfærd	16
FORTÆLLINGER OM TENDENSER OG BEST PRACTICE	18
Tese 1: Unge vil have ungdomskulturhuse	19
Erfaringer fra Radiatorfabrikken	19
Inaams vision	20
Fremtidens udfordring	20
Børnekulturens Netværk anbefaler	20
Tese 2: Unge vil have indflydelse og flade strukturer	22
Erfaringer fra Ydun	22
Erfaringer fra Kraftverket	23
Fremtidens udfordring	23
Børnekulturens Netværk anbefaler	23
Tese 3: Unge vil kun repræsentere sig selv	24
Erfaringer fra Ycity	24
Fremtidens udfordring	25
Børnekulturens Netværk anbefaler	25
Tese 4: Unge vil have hurtige og fleksible procedurer	26
Erfaringer fra Snapslantén	26
Erfaringer fra Frontløberne	27
Fremtidens udfordring	27
Børnekulturens Netværk anbefaler	27

Tese 5: Unge vil have selvorganiserede aktiviteter	28
Erfaringer fra Streetmekka	28
Fremtidens udfordring	29
Børnekulturens Netværk anbefaler	29
Tese 6: Unge vil have netværk og sociale fællesskaber	30
Erfaringer fra Ungdomsnetværket	30
Erfaringer fra Young Docs	31
Fremtidens udfordring	31
Børnekulturens Netværk anbefaler	31
Tese 7: Unge vil have kunst og kultur og ikke integrationsprojekter	32
Erfaringer fra BazarMusicShop	32
Fremtidens udfordring	33
Børnekulturens Netværk anbefaler	33
Tese 8: Unge vil have ung-til-ung-metoden	34
Erfaringer fra Ungdomsspor	34
Erfaringer fra Mindspot	34
Fremtidens udfordring	35
Børnekulturens Netværk anbefaler	35
Tese 9: Unge vil være interaktive	36
Erfaringer fra u.l.k.	36
Erfaringer fra Demoteket	37
Fremtidens udfordring	37
Børnekulturens Netværk anbefaler	37
Tese 10: Unge vil have kunst og kultur i hele Danmark	38
Erfaringer fra Toldkammeret	38
Fremtidens udfordring	39
Børnekulturens Netværk anbefaler	39
KONKLUSION	40
Nye fysiske rammer	41
Nye rammer for fællesskaber og organisering	41
Nye rammer for særligt udsatte unge	41
Udviklingen på det ungdomskulturelle område	41
BILAG	42
Drømmeungdomskulturhuset – for, med og af unge	42
Om Ydun	43
Unge vil repræsentere sig selv og ikke andre	44
Om Ungdomsnetværket & Ambitionsfabrikken	44
Om BazarMusicShop	45
Erfaringer fra Helsingør Kommune	46

FORORD

Unge er en målgruppe, som ofte er i offentlighedens søgelys. Men ungdommen har et janusansigt. På den ene front har vi unge, der tilpasser sig uddannelsessystemet og kulturlivet uden at kny. På den modsatte yderfront har vi unge, der ikke kan finde plads i uddannelsessystemet, kulturlivet eller andre positive fællesskaber, og som reagerer med bål og brand i gaderne. Det relevante i denne sammenhæng er, at dette janusansigt er et udtryk for, at unges adgang til fællesskaber og kompetencer er forskellig, og at dette skaber en stigende spænding blandt særligt udsatte unge. Der er behov for, at alle unge oplever, at der er plads til dem i det danske samfund, og at adgangen til positive fællesskaber og kompetencer er ligeværdig. Kunst og kultur rummer en nøgle til kulturel dannelse, anerkendelse og positive fællesskaber, som unge kan bruge til at skabe udvikling og kompetencer. Derfor er det vigtigt, at rammerne for kunst- og kulturoplevelser lever op til unges behov, og at disse rammer kan favne mangfoldigheden blandt unge.

Regeringens ungeudspil i *Velfærdsreformer og investeringer i fremtiden* fra 2006 har en målsætning om "... at mindst 85 pct. af en ungdomsårgang gennemfører en ungdomsuddannelse i 2010 og mindst 95 pct. i 2015" og "... at Danmark i 2015 skal være blandt de lande i verden, der er mest innovative, og hvor der er flest vækstiværksættere (Regeringen, 2006). Disse målsætninger er relevante for denne rapport, fordi kunst- og kulturinitiativer kan være med til at vækste ungdommen med det resultat, at unge får mere appetit på uddannelse og iværksætteri. Der er således på nationalt plan en god grund til at investere ressourcer og forskning i ungekultur. At vækste ungdommen er ligeledes et fokus på EU-plan: "Unge prioriteres højt inden for rammerne af EU's sociale vision, og den nuværende krise understreger behovet for at udvikle ung menneskelig kapital" (Kommissionen for de Europæiske fællesskaber, 2009). Der er altså god grund til at sætte fokus på kunst og kultur for, med og af unge.

Formålet med denne rapport er at synliggøre behovet for at inddrage unge som en del af Børnekulturens Netværks målgruppe. Børnekulturens Netværk har gennem en årrække erfaret, at der er et behov for rådgivning om kunst og kultur for unge i kommunerne samt for at fremme dialog, udvikling og nytænkning på området. Børne- og

Kulturchefforeningen beskriver behovet således: "Vi skal skabe kulturtilbud for de unge, og vi skal give plads og sikre, at de unge ikke i en periode af deres liv vælger kulturen fra. Kultur hjælper den unge til en større selvforståelse og forståelse af verden. Og kultur kan være med til at integrere den unge i en verden, der for de fleste forekommer splittet. Ungdomskultur er ofte en modkultur, fordi ungdomslivet er en arena for identitetsudvikling, selvstændiggørelse og personligt udtryk. Derfor bør en kulturel handlingsplan for alle også give plads til en markant satsning i forhold til unge. Til eksperimenterende tiltag på teater- og musikområdet, til nye formidlingsformer på museerne og en håndsrækning til kommunerne i vores arbejde med at styrke arbejdet for det kulturelle vækstlag" (Per B. Christensen, tidligere Formand for Børne- og Kulturchefforeningen).

Det er nærliggende at spørge, hvorfor det er vigtigt, at unge støttes i deres kulturelle udvikling? Et væsentligt svar herpå ligger i den vekselvirkning, som foregår mellem samfundet og dets unge borgere. Samfundet er med til at udvikle unge, men samtidig er unge også med til at udvikle samfundet. Hvis vi i fremtiden ønsker at holde fast i den værdibærende målsætning, at kultur er for alle, så er der brug for, at kulturelle initiativer og tilbud udvikler sig i takt med samfundsudviklingen. Unge er en målgruppe, som i højere grad end andre aldersgrupper har modet til at eksperimentere og tage nye trends til sig, og derfor er det yderst vigtigt, at samfundet også er gearet til at udfolde og udvikle den kultur, som skabes for, med og af unge.

Udfordringen er at udvikle en bæredygtig ungdomskultur, som skaber betingelser for det gode ungdomsliv, der sikrer unges kulturelle identiteter, deres sociale integration i samfundet og skaber koblinger på tværs af ungdomskulturer med henblik på at fremme den sociale integration unge imellem.

Børnekulturens Netværk arbejder for at fremme og udvikle børnekulturen. Dette arbejde har været med til at skabe gode kunst- og kulturtilbud til børn. I samarbejde med kommunerne og kulturinstitutionerne sår vi således et "kulturelt frø", som vi giver næring op gennem barndommen, og som vi tillægger stor udviklingsmæssig værdi. Dette frø

har fortsat brug for næring, når ungdomsperiodens selvstændiggørelsesproces sætter ind, men der er en tendens til, at tilbuddene svinder ind, når barndom bliver til ungdom. Dette er problematisk, fordi vi efter det kulturelle afbræk i ungdomsperioden stadig ønsker, at unge, når de bliver voksne, nærer interesse for kunst og kultur. Formålet med en udvidelse af Børnekulturens Netværks målgruppe er således at fastholde, at kultur er for alle – også for unge.

Denne rapport tager afsæt i den nyeste ungdomsforskning med henblik på at vise, at unge er en målgruppe, der kræver andre greb og metoder end børn. Hvis vi ønsker at udvikle kunst og kultur for, med og af unge, så er det derfor en afgørende præmis, at vi interesserer os for unges behov og interesser i forhold til kunst og kultur, idet vores kulturinstitutioner, og kulturlivet i øvrigt, ellers risikerer at tabe de unges gunst. Dette kan få samfundsmæssige konsekvenser, fordi kunst og kultur på trods af øget kompleksitet, differentiering og mangfoldighed er med til at skabe sammenhængskraft og stabilitet i samfundet. Kunst og kultur er det kit, der binder samfundet sammen. Rapporten tegner et øjebliksbillede af det ungdomskulturelle felt gennem en række teser om unge og best practice-erfaringer med kunst- og kulturinitiativer for unge. Disse teser ligger til grund for en række anbefalinger til arbejdet med unge samt en ungestrategi, der præsenterer, hvordan Børnekulturens Netværk kan bidrage til udviklingen på det ungdomskulturelle felt.

Metodisk er rapporten baseret på det opsøgende og udforskende arbejde, Børnekulturens Netværk har iværksat i løbet af projektmodningen i perioden 1. februar til 15. november 2009. Børnekulturens Netværk har blandt andet afholdt en række fyraftensmøder i Roskilde, Odense og Viborg samt et dialogmøde for unge fra hele landet i København. Desuden baserer rapporten sig på den viden, som er opnået ved dialog med kulturinstitutioner, kommuner, ungdomskulturhuse og ungeinitiativer samt gennem samarbejde og sparring med kommunalt forankrede udviklingsprojekter med fokus på unge. Som kommunikationsredskab har Børnekulturens Netværk oprettet en facebookgruppe, som er blevet brugt til networking og dialog med unge.

Rapporten er bygget op som en fortælling, der er blevet til i samspillet mellem Børnekulturens Netværk og unge fra hele landet, ansatte i ungdomskulturhuse, projektmedarbejdere samt kommunale kulturkonsulenter. Den er derfor ikke en entydig beretning om ungdomskultur eller den eneste mulige beretning. Tværtimod er den baseret på forestillingen om, at ungdomskultur er et paraplybegreb, som favner et hav af forskellige unge, kunstformer, kulturforståelser mv. Med reference til det antropologiske kulturbegreb er ungekultur således flere slags kultur og noget, man er, ikke noget, man har (Drotner, 2007). Ungekultur er både subkulturer, der skabes af unge og dyrkes uden voksnes indblanding, og mainstream-kultur, der kontrolleres af voksne.

For at fremme kunst og kultur, der appellerer til unge, er det Børnekulturens Netværks mission, at unge bliver en del af Børnekulturens Netværks målgruppe, så Børnekulturens Netværk kan skabe videndeling samt være en national platform for rådgivning og inspiration. Målsætningen hermed er at fastholde, at kunst og kultur er for alle – også for unge, som i højere grad end børn og voksne søger deres egne kulturelle veje.

Kilder:

Per B. Christensen. 2009. *Styrk den kulturelle dannelse – 5 gode råd til ministeren fra de kommunale kulturdirektører*. DK: Børne- og Kulturchefforeningen.

Drotner, Kisten. 2007. "Kultur – begreber, analyse, praksis". I: Sørensen, Mogens (red.). 2007. *Dansk, kultur og kommunikation*. DK: Akademisk Forlag.

Regeringen. 2006. *Velfærdsreformer og investeringer i fremtiden*.

Kommissionen for de Europæiske fællesskaber. 2009. *En EU-strategi for unge – investering og mobilisering. En fornyet åben koordinationsmetode tilpasset udfordringer og muligheder på ungdomsområdet*. Bruxelles.

ANBEFALINGER

Nedenfor præsenteres rapportens 10 teser om kunst og kultur for, med og af unge og efterfølgende de anbefalinger, som Børnekulturens Netværk fremsætter på baggrund heraf.

1

Tese 1: Unge vil have ungdomskulturhuse

- At etablere flere ungdomskulturhuse.
- At udvikle nye organiseringsmodeller for ungdomskulturhuse.
- At ungdomskulturhuse får status som platforme for kunst og kultur, hvor midlertidige ungeaktiviteter og -events kan forankres. Eksempelvis kan projekter og events af tidsbegrænset varighed udspringe herfra og erfaringerne blive forankret i husets miljø. Samtidig kan ungdomskulturhuse være udgangspunkt for netværksdannelse både på tværs af ungegrupperinger og til professionelle miljøer.
- At skelne mellem ungdomskulturhuse og sociale integrationsprojekter. Særligt udsatte målgrupper kræver ekstra ressourcer, herunder til medarbejdere med særlige socialpædagogiske kompetencer.
- At udvikle nye metoder til at skabe koblinger på tværs af ungegrupperinger.
- At metoder til brugerdemokrati fremmes og videndeles på tværs af kommuner.

2

Tese 2: Unge vil have indflydelse og flade strukturer

- At etablere unge talerør med fokus på kunst og kultur.
- At traditionelle foreninger med unge som målgruppe søger horisontale organiseringsstrukturer.
- At udvikle nye typer af involvering og inddragelse.
- At udvikle faciliteringsredskaber til brug ved ungeinitiativer, herunder redskaber til at klæde unge på til at tage styring.
- At videndele erfaringer med brugerdemokrati og eksperimenterer med deltagelsesformer.

3

Tese 3: Unge vil kun repræsentere sig selv

- At fremme metoder til brugerinddragelse og brugerstyring.
- At udvikle og afprøve nye styringsredskaber og metoder, som tager højde for tesen om unge og repræsentation.
- At fremme interessen for ungeråd på kommunalt plan og blandt unge.

4

Tese 4: Unge vil have hurtige og fleksible procedurer

- At kommuner/regioner laver puljeordninger for projekter med og af unge. Eksempelvis kan disse puljeordninger tænkes ind i de kulturaftaler, som i forvejen fokuserer på unge.
- At puljeordningerne er fleksible og har en hurtig sagsbehandling.
- At der etableres platforme for projektrådgivning ift. projekter og søgning af midler.

Tese 5: Unge vil have selvorganiserede aktiviteter

- At udvikle aktiviteter sammen med unge.
- At organiserede fritidsaktiviteter eksperimenterer med fleksible strukturer og udtryksformer.
- At skabe nye rammer/fysiske steder, hvor selvorganiserede fritidsaktiviteter kan udfolde sig, fx "projekthaller" eller "fri-zoner", hvor unge kan udfolde kunst- og kulturinitiativer i det offentlige rum uden først at skulle indhente tilladelser fra kommunen.

5

Tese 6: Unge vil have netværk og sociale fællesskaber

- At tænke netværksstrategier ind i projektbeskrivelser for ungeinitiativer, fx netværksorienterede kommunikation.
- At fremme networking på tværs af unge grupperinger, fx lade den klassiskinspirerede unge malerinde møde graffitimaleren i fælles projekter.
- Støt unges egne netværk fx ved at kommunerne stiller lokaler til rådighed, som unge kan bruge til møder og arrangementer.
- At udvikle nye netværksplatforme, hvor midlertidige ungeinitiativer kan forankres.

6

Tese 7: Unge vil have kunst og kultur og ikke integrationsprojekter

- At afsætte ressourcer til drift af kunst- og kulturprojekter for særligt udsatte unge.
- At anerkende og understøtte at kunst og kultur har et socialt integrationspotentiale, som kan være med til at afhjælpe problemer blandt grupper af unge. Eksempelvis gennem forskning i effekterne af kunst- og kulturinitiativer blandt særligt udsatte unge.
- At fremme initiativer, hvor unge får mulighed for at agere rollemodeller for andre unge, fx ved at anerkende unge med særlige kompetencer og talenter.

7

Tese 8: Unge vil have ung-til-ung-metoden

- At bruge ung-til-ung-metoden, dvs. når unge kommunikerer til unge, som udviklings- og kommunikationsmetode.
- At udvikle og afprøve nye styringsredskaber til at styrke ung-til-ung-metoden, fx facilitering.

8

Tese 9: Unge vil være interaktive

- At støtte og udvikle interaktive ungeinitiativer særligt i forbindelse med institutionel kunst- og kulturformidling.
- At udvikle initiativer, der laver koblinger mellem vidensformidling, kunstoplevelser og kunstproduktion.
- At udvikle interaktive kommunikationsmetoder og gøre brug af sociale medier, fx www.myspace.com, www.youtube.com, www.flickr.com, www.facebook.com, www.arto.dk, ind i kommunikationsstrategier.

9

Tese 10: Unge vil have kunst og kultur i hele Danmark

- At udvikle strategier for udviklingen af kunst og kultur i de perifere geografiske områder.
- At udvikle ungeinitiativer, der er særligt tilpasset til mindre byer og perifere områder, og som passer til mindre lokalmiljøers behov og ressourcer.
- At skabe større synergi mellem lokale kulturinstitutioner og lokale unges behov i forhold til kunst og kultur.

10

UNGESTRATEGI

Kulturprinsen, Børnekulturens udviklingscenter. Foto: Take One



Børnekulturens Netværk (BKN) vil fremme udviklingen af kunst og kultur for, med og af unge gennem følgende tiltag:

Rådgivning

- BKN vil tilbyde generel information og rådgivning om unge, kunst og kultur i tråd med den service, BKN på nuværende tidspunkt yder i forhold til kunst og kultur for, med og af børn.

Dokumentation & videndeling

- BKN vil være en fælles national platform for videndeling på ungeområdet.
- BKN vil støtte og samarbejde med forskningsprojekter inden for det ungdomskulturelle felt.
- BKN vil etablere en oversigt over initiativer og aktiviteter for, med og af unge, som vil være tilgængelig på Børnekulturens Netværks portal www.boernogkultur.dk, så BKN er med til at skabe synlighed og inspiration til fremtidige ungeinitiativer på tværs af regionale og kommunale grænser.
- BKN vil gennemføre en række sparringssamarbejder med forskellige kommuner.
- BKN vil løbende formidle viden og best practice-eksempler via Børnekulturens Netværks portal www.boernogkultur.dk
- BKN vil udgive inspirationsmateriale om kunst og kultur for, med og af unge.
- BKN vil afholde inspirationskonferencer og videndelingsmøder med fokus på unge.

Udvikling

- BKN vil gennemføre modelforsøg på ungeområdet med udvalgte kommuner. Fx med fokus på, hvordan det etablerede foreningsliv kan komme i spil på nye måder.
- BKN vil udvikle samarbejdsprojekter med kommuner i hele landet.
- BKN vil fremme kompetenceudvikling af ungdomskulturkonsulenter gennem inspirationsmateriale og videndelingsmøder.
- BKN vil udvikle nytænkende metoder til at fremme det ungdomskulturelle i perifere områder.

Networking

- BKN vil skabe et netværk bestående af unge ambassadører, praktikere og ungdomsforskere og gennemføre tværgående møder og konferencer.

Internationalt samarbejde

- BKN har etableret en indledende kontakt med The Baltic Sea Secretariat for Youth Affairs og vil være med til at profilere den danske ungdomskultur og samarbejde og videndele på tværs af nationale grænser.
- BKN vil bidrage med sparring i forbindelse med EU-samarbejdet på ungeområdet.

MÅLGRUPPEN UNGE

Ungdom kan defineres som den periode, der varer fra pubertetens begyndelse i 11-13 års alderen og til etableringen af et voksenliv og en personlig identitet. Denne stabilitet indtræffer som oftest i løbet af 20'erne eller i starten af 30'erne og er typisk karakteriseret ved egen økonomi, arbejde, bolig og familie. Ungdomsperioden har udvidet sig gennem tiderne. Den mest markante grund hertil er, at unge tilbringer længere tid i uddannelsessystemet og derfor træder senere ind på arbejdsmarkedet.

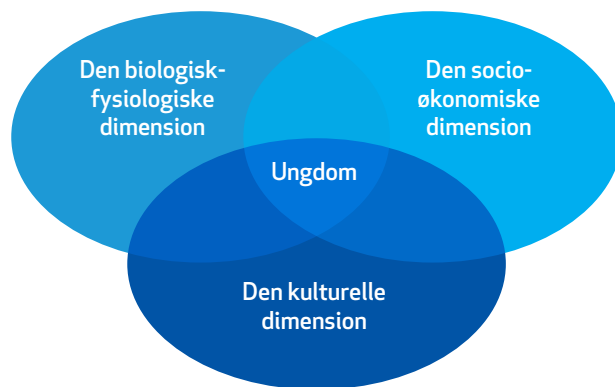
Ungdom kan således ansues som en social og kulturel konstruktion, der omfatter en række normer, bevidsthedsmønstre, selvforståelser og stilfælesskaber, som unge forholder sig til, og som præger samfundets opfattelser af og forventninger til unge (Illeris et al., 2009). Den personlige identitet kan i denne sammenhæng forstås som en gradvist erhvervet kompetence med hensyn til at skabe sammenhæng og kontinuitet i sit liv (Jørgensen, 2004).



Foto: Radiatorfabrikken

Ovenstående definition er en blanding af en biologisk-fysiologisk og en social-økonomisk kategorisering. Det betyder, at ungdom er bestemt ud fra fysiske/objektivistiske "milepæle", fx pubertet, men også på baggrund af samfundsmæssige kendetegn, fx juridiske forhold som myndighed eller institutionelle forhold som familie og ægteskab. En tredje kategorisering er den kulturelle, dvs. at ungdom er

bestemt ud fra livsstilssymboler. Eksempelvis brug af kulturtilbud eller produkter, som er indlejret i en ungdomskultur. Rapporten læner sig op ad denne treenighed af kategorier, som på den ene side udgør hver deres profil og betydningsramme, på den anden side et flersidigt og rummeligt ungdomsbegreb (Christiansen, 2005):



Der er således ikke én gyldig måde at karakterisere ungdom på, hvilket hænger sammen med, at der ikke længere er nogle afgrænsede optagelseskriterier for, hvornår man er og kan føle sig som ung (Christiansen, 2005).

Forgudet eller forbandet ungdom

Ungdomsforskere fra Center for Ungdomsforskning (CeFU) beskriver to gennemgående forståelser, som på samfundsniveau cementerer sig i forhold til unge. For det første associeres ungdom med noget positivt, attraktivt og tillokkende, og den forbindes med positive forestillinger om frihed, lethed, uforpligtethed, romantik og lykke. Eksempelvis spiller ungdommen en stor rolle som vækstlag for nye strømninger i oplevelsesmåder, adfærdsformer og symbolbrug, og den hyldes som et kommercielt felt, der er ekspanderet med ekspresfart i forlængelse af forskellige stilfællesskaber og livsstile. I kontrast hertil associeres ungdom for det andet med utilpasset adfærd, afvigelser, fejludviklinger og problematikker, der truer samfundets sammenhængskraft og stabilitet (Illeris et al., 2009).

Disse to forståelser ligger givetvis til grund for nogle af de fordomme, som unge møder i kulturlivet. På den ene side tendensen til gerne at ville de unge, fordi de opleves som trendsættende, nytænkende og eksperimenterende. På den anden side tendensen til at være skeptisk i forhold til, hvor meget ansvar man vil lægge på unges skuldre, og hvor meget indflydelse og ejerskab man er villig til at give de unge.

Unge kræver andre greb end børn

Ungdomsforskning peger på, at der er visse fællestrekk, som karakteriserer unge, fordi de lever i en fælles tid og står over for nogle livsvilkår, som er anderledes end dem, børn og voksne oplever. Unge deler nogle generationsbestemte forudsætninger,

som giver dem nogle særlige logikker at handle ud fra (Sørensen og Nielsen, 2008). At beskrive ungdommen som en bro (Wiedemann, 1999) er et poetisk udtryk for det særlige vilkår, at unge lever i en overgangsfase mellem det at være barn og det at være voksen.

Når man sammenligner børn og unge, er der ét vilkår, der kræver særlig opmærksomhed: At unge er ved at løsrive sig fra voksengenerationen, og at de derfor i højere grad end børn søger deres egne veje. Formålet med denne løsrivelsesproces er at opnå den uafhængighed fra voksne, som er en forudsætning for, at unge selv kan blive voksne (Sørensen og Nielsen, 2008). I langt højere grad end børn er unge således en målgruppe, der udforsker verden, og hermed også kunst og kultur, på deres egne måder. Unge gør eksempelvis krav på retten til at træffe selvstændige beslutninger og på at tage ansvar for sig selv. Det er gennem kulturel praksis, dvs. det at give udtryk for noget i forhold til andre, at man kan skabe mening med livet. Ved at give vores erfaringer og oplevelser form kan vi dele dem med andre. Kulturel identitet dannes således ved at *"anvende kulturens tegn til at skabe mening om os selv og for os selv i forhold til andre"* (Drotner, 2007).

I denne henseende adskiller børn og unge sig fra hinanden, idet udviklingen af kompetencer blandt de to målgrupper er meget forskellig. Dette betyder, at måderne, hvorpå kulturelle initiativer og tilbud kan favne unges lyst til at eksperimentere og udfordre verden, er anderledes end blandt børn, da unge i langt højere grad agerer selvstændigt i deres hverdagsliv.

Kulturel dannelse

Ungdomslivet kan anskues som et "rum" for identitets- og kompetenceudvikling (Kofod og Nielsen, 2005). Kulturelle aktiviteter og projekter danner frirum, der netop fokuserer på udviklingen af

»Forestil dig en dj, som sampler forskellige beats til en stor lydkulisse«

kreative, kulturelle og sociale kompetencer blandt unge. Æstetisk praksis, dvs. det sansende, og det at kunne erkende gennem sanserne (Drotner, 1993), er en vigtig medspiller i forbindelse med kulturel dannelse: For det første fordi unge i stigende grad er henvist til at danne sig egne fortolkninger af verden. For det andet fordi det i et samfund som er præget af kontingens, kompleksitet og uforudsigelighed bliver stadig vigtigere at kunne stole på vores fornemmelser og sansninger. For det tredje fordi æstetisk praksis, dvs. skabende arbejde i kunstnerisk forstand, er en måde at fortolke sit forhold til verden og give udtryk for konflikter gennem symbolske handlinger (Lanager, 2004). Kunst og kultur kan derfor fremhæves som redskaber til at fremme udvikling og kompetencer, som på sigt kan hjælpe unge med at håndtere de mange valg, herunder til- eller fravalg af uddannelse, som netop karakteriserer ungdomslivet, og som har stor betydning, fordi de er med til at forme unges fremtid.

Kunst og kultur får en særlig fremtrædende rolle i den moderne dannelsesrejse, fordi dannelsesidealet, ifølge Kirsten Drotner, dr.phil og docent ved Københavns Universitet, er blevet refleksivt (Drotner, 2001). Den traditionelle forestilling om dannelse, som handler om tilegnelsen af nogle bestemte normer og værdier, er i høj grad blevet overhalet af et dannelsesbegreb, som handler om at kunne forholde sig til og kunne erkende modsætninger.

Kort karakteristik af unge

Forestil dig en dj, som sampler forskellige beats til en stor lydkulisse. På samme måde samler unge deres liv til fortællinger ved at sammensætte deres liv af forskellige brudstykker. Unge sammenstykker således en mosaik af oplevelser, erfaringer, holdninger og præferencer, som danner rammen for deres livsstil og ageren i verden. Denne mosaik er i konstant forandring, idet den hele tiden udvides. Dette kan føre til, at unge i fremtiden ikke længere vil søge de store sammenhænge i livet, men i stedet være optaget af nuets muligheder (Jensen, 2009b). Der er således sket et skift i opfattelsen af personligheden. For unge handler det ikke om modning og dannelse, men om at få så mange oplevelser som muligt (Jensen, 2009a). Unges ageren er altså i høj grad oplevelsesorienteret.

Unge vil i fremtiden blive mere situationsbestemte end nutidens unge, og de er allerede nu mere omskiftelige end tidligere tiders unge. De kan betegnes som *situider*. Nutidens unge har fra barnsben lært at manøvrere i mange forskellige miljøer, og de socialiseres til at skifte imellem forskellige miljøer uden forvirring eller ubehag og dyrker personligheder, som er tids- og stedafhængige (Jensen, 2009c). Mediemæssigt lever unge i en zapperkultur. Men til forskel fra tidligere generationer, så zapper de ikke blot rundt i underholdningstilbuddene, de zapper rundt mellem alle livets facetter – lige fra venner til skole, musik, film, sport og jobs. Unge er opflasket med et stort udvalg af muligheder og er ekstremt hurtige til at vælge til og fra – de vil have øjeblikkelig tilfredsstillelse, ellers zapper de videre til andre tilbud (Bay og Ralund, 2006). Carsten Jessen, lektor og ph.d. ved Danmarks Pædagogiske Universitet, mener i modsætning hertil, at unges mediebrug ikke er præget af zapperi og forvirring, men derimod af simultane processer, dvs. at de på én og samme tid indgår i parallelle relationer og samtaler (Jessen, 2001). Unges brug af mobiltelefoner er et godt eksempel på, hvordan de dyrker simultane processer. På en og samme tid kan de deltage i en familiemiddag og sms'e med venner.

Alfa og omega er det altså, at unge er klædt på til træffe deres egne valg. De mange valg bliver grundlaget for unges livsfortællinger, hvor unge skal mestre det, der kan betegnes som "gør-det-selv-biografier" (Beck & Beck-Gernsheim, 2002). Disse biografier skabes løbende med udgangspunkt i de skiftende positioner, situationer, omstændigheder mv., som unge befinder sig i gennem deres livsforløb.

Kulturel frisættelse og ambivalens

Den tyske ungdomssociolog Thomas Ziehe knytter to centrale begreber til ungdomskulturen, nemlig kulturel frisættelse og ambivalens, som kan bruges til at forstå unges forestillinger om individualitet og fællesskab. Den kulturelle frisættelse betegner det nedbrud i traditioner, værdier og normer, som siden 70'erne har manifesteret sig ved, at social baggrund mister betydning for udformningen af værdier og målsætninger for unge. Denne frisættelse bevirker også, at samfundet ændrer sig fra et skæbnesamfund til et valgsamfund, hvor det



Foto: Radiatorfabrikken

enkelte individ aktivt skaber sin egen identitet og ikke længere er bundet af tidligere generationers tilhørsforhold. I kølvandet på den kulturelle frisættelse følger en ambivalens, idet frisættelsen på den ene side skaber åbninger og muligheder og på den anden side omkostninger og trusler (Jacobsen, 2004).

Eksempelvis er ungdomsperioden præget af mange valg i forhold til uddannelse, arbejde, livsstil og forbrug. På den ene side medfører disse valg oplevelsen af en næsten grænseløs frihed til at forme sin egen tilværelse og identitet. På den anden side er friheden og de mange valgmuligheder forbundet med den ufrihed, der er forbundet med ikke at kunne fravælge eller frigøre sig fra disse muligheder og valg. Og disse valg er, når alt kommer til alt, begrænset af den unges situation, handlekraft, evner, kompetencer og økonomi (Illeris et al., 2009).

Individualitet

Ovenstående teorier om unge lægger op til et individualistisk menneskesyn, som hele tiden fokuserer på, hvad det enkelte individ har lyst til og behov for i nuet. Individualiseringen kan ifølge ungdomsforskning ansues som et centralt begreb i forhold til unges søgen efter identitet (Illeris et al., 2009; Ziehe, 2004). Baggrunden for individualiteten er,

at de traditionsbefæstede livssammenhænge er under opløsning, herunder bindinger til sted, stand, slægt, religion og køn. Dette medfører, at individuelle fortolkninger og modelleringer bliver centrale for udviklingen af den enkeltes identitet. Identitetsdannelsen er på mange måder den bagvedliggende mulighed for at styre den enkeltes valgmuligheder, som i dag står som den primære opgave i ungdomsperioden (Illeris et al., 2009). Samtidig er individets identitet forbundet i et vekselvirkningsforhold med kultur, idet identitetsdannelse og kultur er gensidige forudsætninger for hinanden (Jørgensen, 2004).

Individualiseringen betyder, at koblingen mellem identitet og fællesskab er blevet mere kompleks, idet det enkelte individ på én og samme tid ønsker at være frit og indgå i fællesskaber. At deltage i et fællesskab sætter begrænsninger for individets frie handlemuligheder, men fællesskabet er samtidig med til at skabe muligheder og til at give handlinger mening. Således balancerer ungdommen mellem denne ambivalens i forsøget på både at skabe sin egen identitet og indgå i fællesskaber. Så længe individet har muligheder for at udfolde sig, vil fællesskabet ikke være begrænsende, men derimod frigørende. Hvorimod fællesskabet bliver begrænsende, hvis det

bliver pålagt individet, og individet ikke er med til at definere fællesskabet (Illeris et al., 2009).

Generation MeWe

Den svenske tænketank Kairos Future hæfter betegnelsen MeWe Generation på unge i deres forsøg på at indkapsle det tvetydige forhold, at unge er både individualistiske og fællesskabsøgende på samme tid. Deres undersøgelse peger på, at det at have fælles mål og tage fælles beslutninger er centrale værdier for unge. Derved punkteres myten om, at unges individualistiske syn på tilværelsen er lig med egoisme, selvcentrering og selvtilstrækkelighed. Deres individualisme er måske snarere en afstandstagen fra konformiteten, idet unge selv ønsker at vælge, hvad de gerne vil, og søger at være tro mod sig selv (Lindgren et al., 2005). Dette kommer bl.a. til udtryk i tendensen til at stå af over for uniformerede udtryk, som vi eksempelvis ser i spejderbevægelsen, hvor nogle unge, pga. uniformen, oplever, at der mangler plads til individuelle udtryk og holdninger (Illeris et al., 2009).

Generation Netværk

Unge kan også defineres som Generation Netværk. For dem er netværkstankegangen et livsvilkår, og de tager det som en selvfølge hele tiden at vedligeholde deres netværk, fx ved konstant at være online via mobiltelefoner. Generation Netværk er altid på vej, og når de når frem til en destination, kalder et andet sted i Netværket på dem. Der er kun kort tid til at overbevise dem om, at de skal blive, inden de haster videre. Der er derfor behov for, at unge kan se fordele og muligheder med det samme (Bay og Ralund, 2006).

Unge identiteter bygger i høj grad på en handlingsorienteret individualisme. Det vil sige, at den tager udgangspunkt i, at individet hele tiden har nogle muligheder for at markere sig over for andre. På den ene side foretager individet valg med udgangspunkt i egne interesser. På den anden side opererer individet inden for en netværkslogik, som hele tiden tager afsæt i, at der er andre til stede, og at individer i fællesskab kan gøre noget. Konsekvensen af den handlingsorienterede individualisme er en ny form for identitet, som udfoldes mellem individuelle valg og interesser på den ene side og aktive netværk med mange involverede parter på den anden (Andersen, 2008).

Unge med eller uden risikoadfærd

Dette indledende kapitel om unge tegner således et øjebliksbillede af en generation, som generelt har mange muligheder og kompetencer. Men for

nogle unge fremstår disse muligheder ikke som reelle muligheder, og kravet om kompetencer virker som en barriere pga. forskellige sociale og kulturelle forhold. Ungdomsperioden er for nogle unge en skrøbelig og turbulent periode, fordi deres selvstændiggørelsesproces fra deres forældre medfører en masse valgmuligheder, som både indebærer mulige succeser og mulige nederlag. *"Helt overordnet drejer det sig om at vælge, hvem man vil være, og hvordan man vil forme sin tilværelse. Men det indebærer også, at man kun har sig selv at skyde skylden på, når man har valgt forkert, eller man ikke kan leve op til sine egne drømme og forhåbninger. På denne måde er ungdommen i dag en risikofuld sammenvævning af overvældende tilbud, og uoverskuelige faldgruber, en evigt krævende og ofte smertefuld konfrontation med stadig nye udfordringer, som nogle kan klare og trives med, mens andre mister orienteringen og må springe fra tue til tue i en proces, der hverken synes at have mål eller retning, og hvor fællesskaber og samskindsforhold let kan opleves som mere truende end støttende"* (Illeris et al., 2009). Netop af denne grund er det vigtigt at bruge de muligheder, kunst og kultur giver for succesoplevelser og talentudvikling samt for at indgå i sociale fællesskaber og netværk.

Forskere fra CeFU skønner, at der er *"... en betydelig gruppe af unge, der samlet set befinder sig i en risikosituation med store problemer uddannelsesmæssigt og/eller af personlig karakter, og som kun med forskellige former for støtte eller særbehandling vil kunne klare sig igennem ungdomsfasen og frem til en nogenlunde stabil voksentilværelse (...)* yderligere er der en betydelig del af de unge, som har forskellige problemer, der gør det nødvendigt for dem at bruge ekstra tid, opsøge risikoadfærd, lejlighedsvis at søge støtte eller særbehandling, men trods alt som regel er i stand til at klare sig nogenlunde "helskindet" igennem ungdomsprocessen. Og endelig er der skønmæssigt omkring halvdelen eller lidt flere af de unge uden truende problemer..." (Illeris et al., 2009).

De særligt udsatte unge er en gruppering, som betegner unge uden uddannelse, unge med psykiske problemer, unge med fysiske problemer, unge med vægtproblemer, unge med misbrugsproblemer og unge med straffeattester (Illeris et al., 2009). Særligt udsatte unge oplever de samme krav og udfordringer som andre unge, men samtidig bærer de rundt på en "tungere" bagage, som betyder, at de har særlige behov. For at sikre unge med risikoadfærd en positiv udvikling, i modsætning til den so-

cialle og kulturelle marginalisering, som ofte er en følge af risikoadfærd, peger forskning på, at unge i risikogrupperne skal gøres i stand til at fastholde konstruktive relationer til kultur, sociale netværk og sig selv (Jørgensen, 2000). Det interessante i denne forbindelse er, hvordan kunst og kultur kan afhjælpe risikoadfærd blandt unge og styrke den kulturelle dannelse blandt særligt udsatte unge såvel som blandt alle andre unge.



Foto: Radiatorfabrikken

Kilder:

- Andersen, Johannes. 2008. "Mellem individ og netværk". I: *Ungdomsforskning: Begreber om den nye ungdomsgeneration*. Center for Ungdomsforskning, nr. 3 2008, årgang 7.
- Bay, Morten og Ralund, Julie Schytte. 2006. *Generation Netværk*. DR. DK.
- Beck, Ulrich og Beck-Gernsheim, Elisabeth. 2002 (1994). *Individualiseringen i moderne samfund – en subjektorienteret sociologisk perspektiver og kontroverser*. Slagmark – tidsskrift for idéhistorie, 34, s. 13-38.
- Christiansen, Trine-Amalie Fog. 2005. "Unge – en konstruktion med en lang historie". I: Skårhøj, Rie Frilund og Østergaard, Søren. "Generation Happy" – Et studie i danske teenagers hverdagsliv, værdier og livsfortolkninger. DK: Unitas Forlag.
- Drotner, Kirsten. 1993. *At skabe sig – selv*. København: Gyldendal.
- Drotner, Kirsten. 2001. "Ungdom i en globaliseret verden". I: Frederiksen, Peter Rosendahl og Klee, Nikolaj og Nefer, Jesper. 2001. *Individualitet, Værdier, Fællesskab*. DK: Dafolo Forlag.
- Drotner, Kisten. 2007. "Kultur – begreber, analyse, praksis". I: Sørensen, Mogens (red.). 2007. *Dansk kultur og kommunikation*. DK: Akademisk Forlag.
- Illeris, Knud og Katznelson, Noemi og Nielsen, Jens Christian og Simonsen, Birgitte og Sørensen, Niels Ulrik. 2009. *Ungdomsliv – mellem individualisering og standardisering*. DK: Samfundslitteratur.
- Jacobsen, Jens Christian. 2004. "Den frisatte ambivalens. En introduktion til Thomas Ziehe". I: Ziehe, Thomas: *Øer af intensitet i et hav af rutine*. Politisk Revy, København.
- Jensen, Jesper Bo. 2009a. *De unge*. www.fremtidsforskning.dk
- Jensen, Jesper Bo. 2009b. *De samlede unge og monolitterne*. www.fremtidsforskning.dk
- Jensen, Jesper Bo. 2009c. *De unge samlede og den virtuelle selvfølgelighed*. www.fremtidsforskning.dk
- Jessen, Carsten. 2001. "Simultane Dialoger". I: *Unge og Medier 2*, CeFU (Center for Ungdomsforskning), oktober 2001.
- Jørgensen, Per Schultz. 2000. "Unge i en risikogruppe og deres medieforbrug: en undersøgelse af mediebrug blandt 15-18-årige uden uddannelse og job". I: *MedieKultur*. 2000. Tema: Børns og unges mediebrug. Særtema.
- Jørgensen, Per Schultz. 2004. "Kultur og identitet". I: Knudsen, Anne og Jensen, Carsten Nejst (red). 2004. *Ungdomsliv og læreprocesser – i det moderne samfund*. DK: Billesø & Baltzer.
- Kofod, Anne og Nielsen, Jens Christian. 2005. *Det normale ungdomsliv*. Forfatterne, Center for Ungdomsforskning og Ungdomsringen.
- Langager, Søren. 2004. "Den æstetiske dimension". I: Knudsen, Anne og Jensen, Carsten Nejst (red). 2004. *Ungdomsliv og læreprocesser – i det moderne samfund*. DK: Billesø & Baltzer.
- Lindgren, Mats og Luhti, Bernhard og Furth, Thomas. 2005. *The MeWe Generation: What Business and Politics Must Know About the Next Generation*. Stockholm: Bookhouse Publishing.
- Sørensen, Niels Ulrik og Nielsen, Jens Christian. 2008. "Når unge ved bedst". I: *Ungdomsforskning: Begreber om den nye ungdomsgeneration*. Center for Ungdomsforskning, nr. 3, 2008, årgang 7.
- Wiedemann, Finn. 1999. "Is there anybody out there – om ungdomsbegrebet før og nu". I: Olesen, Jesper. *Tolkning og fællesskab*. DK: Børne- og ungdomskultursammenslutningen.
- Ziehe, Thomas, 2004. *Øer af intensitet i et hav af rutine*. Politisk Revy, København.

FORTÆLLINGER OM **TENDENSER** OG **BEST PRACTICE**

I det følgende vil Børnekulturens Netværk med udgangspunkt i den nyeste danske ungdomsforskning skitsere de tendenser, som er mest markante i forhold til kunst og kultur for, med og af unge, samt præsentere nogle anbefalinger til, hvordan man kan fremme en målrettet og kvalitetsorienteret udvikling på det ungdomskulturelle område. Disse anbefalinger udspringer dels af rapportens teoretiske fundament, dels af dialog med unge, ansatte i ungdomskulturhuse, projektmedarbejdere og kommunale kulturmedarbejdere fra hele landet.

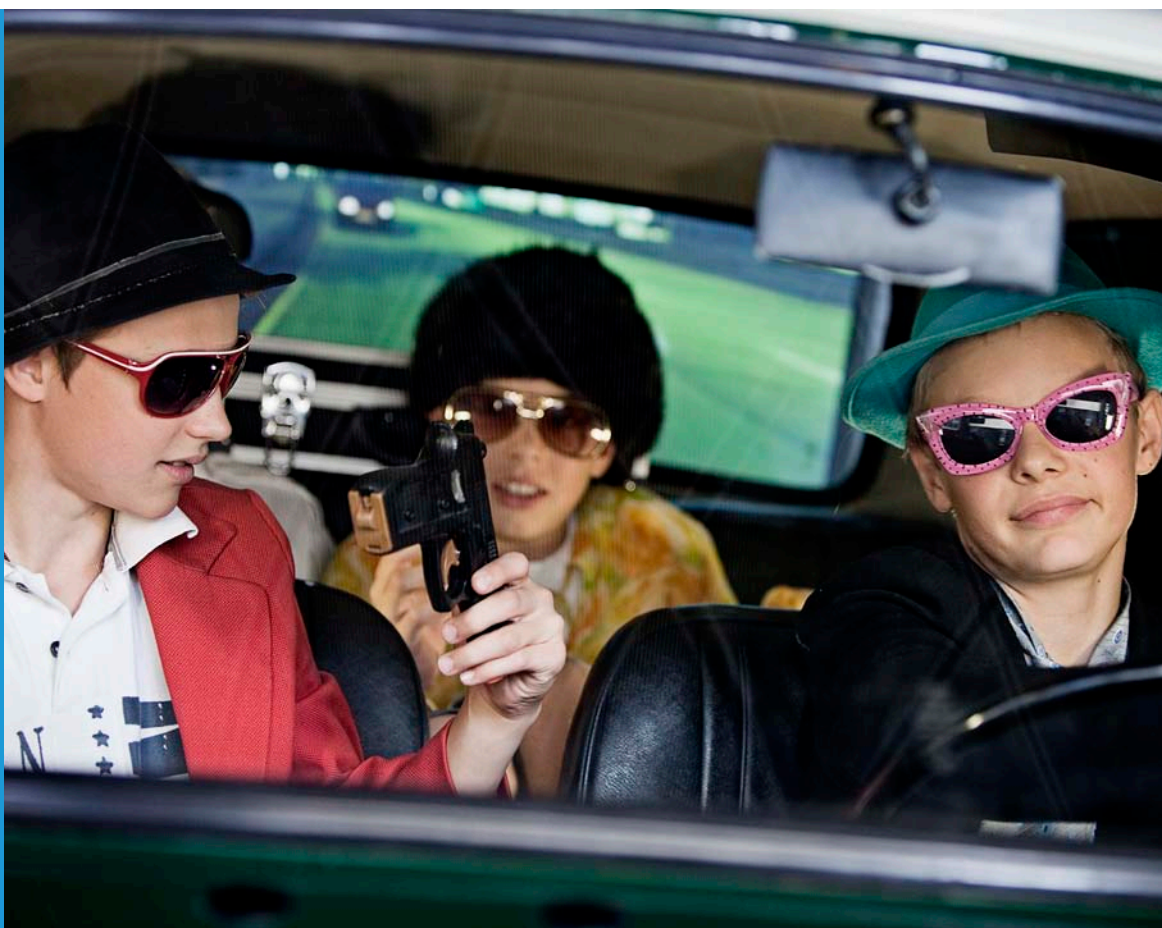


Foto: Henning Hjorth

» Vi vil have/ønsker: Frie steder for unge (steder, hvor man kan drømme og realisere sine drømme ved at tage ansvar og vise de voksne, at vi er ansvarlige nok til at varetage ansvar) «

Deltagerne ved Y-city

Børnekulturens Netværk har gennem dialog med unge erfaret, at der er stor efterspørgsel blandt unge på ungdomskulturhuse, dvs. miljøer, hvor unge kan udvikle og afvikle kunstneriske og organisatoriske kompetencer, og hvor de kan eksperimentere med forskellige kunstneriske og kulturelle udtryksformer. Eksempelvis gennem koncerter, poetry slam, fester, værksteder, øvelokaler, caféer og fællesspisning. Ungdomskulturhuse kan således fungere som platforme for kunstneriske og kulturelle aktiviteter og som platforme for nye typer af kulturelle forankringer.

Drømmen om et ungdomskulturhus er en drøm, som unge fra hele landet deler. De geografiske forskelle består udelukkende i, at unge fra storbyer er vant til større ungdomsmiljøer og derfor ofte har mere omfattende drømme om ungdomskulturhuse, mens unge fra mindre provinsbyer og landområder blot drømmer om et sted at mødes i lokalområdet. En 16-årig pige fra Brønderslev-området udtaler: "Det behøves ikke være stort eller vildt, bare man finder noget, man kan være fælles om. Det kan sagtens være småt men godt" (Cecilie Rasmussen 16 år, Børnekulturens Netværks dialogmøde for unge). Det helt centrale i unges drømme er ønsket om lokale mødesteder, hvor ungeaktiviteter kan samles under ét tag. Flere unge fremhæver vigtigheden af, at ungdomskulturhuse får en central placering i nærmiljøet, da beliggenhed ellers kan virke om en barriere for brugen af huset. Et andet vigtigt forhold er, at brugen af lokaler og faciliteter ikke må koste penge for de unge brugere.

De unge, som Børnekulturens Netværk har været i dialog med, deler sig i spørgsmålet omkring organiseringen af ungdomskulturhuse. Nogle drømmer om et brugerdrevent hus uden voksnes indblanding. Andre udtaler et behov for hjælp fra kommunalt hold til drift og økonomistyring. Men der er bred enighed om rollefordelingen, dvs. at unge skal stå for det kunstneriske, mens voksne skal hjælpe

med det administrative. Unge fremhæver, at etableringen af brugerråd eller styregrupper er den optimale måde at organisere ungdomskulturhuse på, og at disse råd eller grupper skal bestå af unge, som varetager unges interesser.

Erfaringer fra Radiatorfabrikken

Radiatorfabrikken i Herlev er et best practice-eksempel på et kommunalt drevet ungdomskulturhus, hvor street culture – dvs. street art og gadesport – er et bærende element. Huset er indrettet i en fabriksdal på 1000 kvm og rummer indendørsfodbolbane, parkourbane, malerværksted, scene samt sofa- og computerhjørner. Denne type kulturhus kan således favne en bred vifte af unge med forskellige behov og interesser. Lederen af Radiatorfabrikken Peter Bensted fremhæver: "Vi mener, at arbejdet med street culture ikke alene er utrolig værdifuldt set med kunstneriske/kulturelle øjne i forhold til udvikling for alle unge (især vores målgruppe - 15 til 25), men også at det er et fantastisk socio-kulturelt værktøj – både overfor almindelige unge samt udsatte unge. Det er endvidere et arbejdsredskab, der ofte kan fungere som en form for brobygning mellem disse to grupperinger" (Peter Bensted, Leder af Radiatorfabrikken).

Fleksible ruminddelinger, fx reoler på hjul og flytbare vægge, er en manifestation af fleksibilitet og rummelighed og kan anvendes til at underbygge visionen om, at man gerne vil imødekomme unges behov her og nu. Dagens rammer er ikke nødvendigvis morgendagens. Den ene aften er der måske filmnat med madrasser på gulvene, den næste dag kunstateliet, hvor der arbejdes på vægmalerier og forskellige visuelle installationer. Den fleksible ruminddeling fungerer godt i arbejdet med unge, fordi den understøtter deres muligheder for at udfolde sig og ændre på de fysiske rammer. Dette kan have en afsmittende virkning på oplevelsen af sted og rum, og den fysiske fleksibilitet kan være med til at skabe social og mental fleksibilitet.

Radiatorfabrikken drives med udgangspunkt i de unges ønsker og behov i samarbejde med ansatte kulturpiloter, som faciliterer kunstneriske projekter og hjælper med driften i huset. Kulturpiloterne er en del af husets faste personale, som bidrager til at skabe et hus, hvor unge mødes om tværkulturelle og tværkunstneriske aktiviteter. Kulturpiloterne agerer kunstneriske rådgivere og sparringspartnere i forbindelse med unges idéer og projekter. Ved at ansætte kunstnere til at formidle og facilitere forskellige udtryk for kunst og kultur kvalificerer ungdomskulturhuset deres kunstneriske aktiviteter og tilbud til unge. Kulturpiloterne giver i kraft af deres forhold til kunst en energi til unge, som er anderledes end den, pædagogiske medarbejdere kan bidrage med, fordi de tager udgangspunkt i kunsten og ikke i den pædagogiske situation. Dermed bringes den æstetiske produktion, dvs. det skabende arbejde i kunstnerisk forstand, i centrum. Denne model ser ud til at have positive effekter, fordi den signalerer, at man anerkender unges kunstneriske ambitioner og talenter.

Inaams vision

Inaam Abou-Khadra er en pige på 19 år fra Odense, som har en vision om, hvordan ungdomskulturhuse kan organiseres på en nytænkende måde. Inaam drømmer om at samle forskellige grupperinger af unge under ét tag: *"Man kunne bygge et kulturhus, hvor unge foreninger, organisationer osv. fik deres egne lokaler. På den måde kunne man samle de unges interesser ét kendt sted. Interesserer man sig for musik, og har man en gruppe, fik man et lokale, der var ens eget, hvor møder og arrangementer kunne drøftes. Var man interesseret i computer, var der en gruppe unge, der havde eget lokale at arbejde ud fra. Ideen er i bund og grund, at kulturhuset skal kunne rumme de unges forskellighed [...]* På den måde vil man som musikinteresserede lige komme forbi computerlokalet; sige hej, og få en snak. Dermed har man skabt et sted, hvor unge kan lære hinanden at kende på kryds og tværs – et sted som kan være et samlingspunkt for dem" (Inaam Abou-Khadra, 19 år).

Det særlige ved Inaams vision er at basere ungdomskulturhuse på unges egne foreninger og organisationer. Inaam forestiller sig, at sådanne huse skal ledes af unge, der kan sparre med en gruppe voksne, som kan hjælpe de unge med at navigere rundt i de kommunale/regionale systemer. *"Selvfølgelig skal der være en uddannet gruppe, der har forstand på systemet, og hvordan man videregiver de unges projekter, men de er der blot for dette. De må ikke blande sig i de unges interesser*

og måde at lede kulturhuset på" (Inaam Abou-Khadra, 19 år). Hun fremhæver også muligheden for at ansætte ældre unge, der har kvalifikationer til at varetage ledelsesfunktioner, og på den måde fastholde, at huset er et ungdomskulturhus for, med og af unge.

Fremtidens udfordring

En væsentlig problematik, som de unge, Børnekulturens Netværk har været i dialog med, sætter fokus på i forbindelse med ungdomskulturhuses rummelighed, handler om social integration af særligt udsatte unge. Nogle unge fremhæver, at de ikke ønsker ungdomskulturhuse, der samtidig skal fungere som sociale integrationsprojekter. For disse unge er det vigtigt, at ungdomskulturhuse fastholder fokus på aktiviteter af kunstnerisk eller kulturel karakter, og at husene af kommunen ikke bruges som værested for særligt udsatte grupper eller som hjælpe- og rådgivningscentral i forbindelse med sociale problemer. Samtidig fremhæver unge, at ungdomskulturhuse skal være for alle, og at de ikke ønsker at ekskludere særlige grupper. Men de mener samtidig, at særligt udsatte unge udgør en risiko i forhold til sammenhængskraften for ungdomskulturhuse og i forhold til muligheden for ungestyring. En erfaring, der deles af ungdomskulturhuse som Radiatorfabrikken i Herlev og Kraftverket i Valby.

Lederen af Kraftverket, Nana Friis Madsen, mener eksempelvis, at det er naivt at tro, at særligt udsatte og ressourcesvage unge kan integreres i ungdomskulturhuse, der er dialog- og værdibaserede, og som ikke har ansatte med socialpædagogiske kompetencer. Derimod mener hun, at et sted som Kraftverket kan favne andre grupperinger af marginaliserede unge, fx ensomme unge, unge med problemer i skolen og unge med tilknytning til diverse subkulturer (Nana Friis Madsen, Leder af Kraftverket). Ungdomskulturhuse giver således mulighed for at skabe ungdomskulturelle miljøer, hvor unge kan mødes på tværs af subkulturelle grupperinger, selvom der kan være en risiko for, at miljøerne lukker sig om sig selv.

Børnekulturens Netværk anbefaler

- At etablere flere ungdomskulturhuse.
- At udvikle nye organiseringsmodeller for ungdomskulturhuse.
- At ungdomskulturhuse får status som platforme for kunst og kultur, hvor midlertidige ungeaktiviteter og -events kan forankres. Eksempelvis kan projekter og events af tidsbegrænset varighed udspringe herfra og erfaringerne blive forankret i husets miljø. Samtidig kan ungdomskulturhuse



Foto: Henning Hjorth

være udgangspunkt for netværksdannelse både på tværs af ungegrupperinger og til professionelle miljøer.

- At skelne mellem ungdomskulturhuse og sociale integrationsprojekter. Særligt udsatte målgrupper kræver ekstra ressourcer, herunder til medarbejdere med særlige socialpædagogiske kompetencer.
- At udvikle nye metoder til at skabe koblinger på tværs af ungegrupperinger.
- At metoder til brugerdemokrati fremmes og videndeles på tværs af kommuner.

Kilder:

Abou-Khadra, Inaam. 2009. Artikel om ungdomskulturhuse (Se Bilag)

Bensted, Peter. Leder af Radiatorfabrikken. Møde den 4. juni 2009 i Herlev.

Deltagerne ved Ycity. 2009. *Dokument om Ycity*. Roskilde.

Madsen, Nana Friis. Leder af Kraftverket. Møde den 9. juni 2009 i Valby.

Rasmussen, Cecilie. Børnekulturens Netværks dialogmøde for unge. Den 27. august 2009 i København.

» Unge skal involveres, og arbejdet skal tage udgangspunkt i unges virkelighed, så unge oplever at der bliver lyttet, og at de ting som den enkelte bærer med sig ind i arbejdet, bliver brugt konstruktivt. På den måde skaber vi en kultur af medejerskab «

Unge Visioner for København, 2008

Et af de mantraer, Børnekulturens Netværk hører blandt unge, er indflydelse og ansvar. Dette mantra giver ligeledes genklang i Børnekulturens Netværks dialoger med ungdomskulturhuse og projekter for unge. Det er derfor heller ikke overraskende, at ungdomsforskning fremhæver, at graden af indflydelse og måden at organisere foreninger og projekter på har indflydelse på unges lyst til at deltage og tage ejerskab (Illeris et al., 2009).

Der har længe været en tilbagegang i det traditionelle foreningsliv for unge, fx spejderbevægelsen, de kirkelige ungdomsorganisationer og de partipolitiske ungdomsforeninger. Derimod er der en stigende tendens til deltagelse i mere ekspressive fritidsaktiviteter som dans, rollespil, teater og musik. Forskere fra CeFU peger på to forhold, som fastholder denne tilbagegang. For det første at unge mangler oplevelsen af at blive inddraget i foreningernes beslutningsprocesser, og at der vises interesse for deres deltagelse. For det andet forstærkes tendensen af, at mange foreninger har en hierarkisk opbygning og trange beslutningsprocesser, samtidig med at beslutninger ofte baseres på uformelle aftaler. "For mange unge er det vigtigt, at foreningernes værdigrundlag ikke er alt for faste og ufleksible, men snarere noget, der til stadighed kan diskuteres, og som man selvstændigt kan tage stilling til" (Illeris et al., 2009). Unge står altså af på kravet om tilpasning til nogle traditioner, som i deres optik er forældede.

Foreninger, som primært drives af unge, fokuserer derimod i mindre grad på traditionelle forståelser af medlemskab og forpligtende frivilligt arbejde, og de synes at have større succes med at involvere unge deltagere. En af grundene til den større succes hænger øjensynligt sammen med, at disse foreningers aktiviteter udspringer af unges egne behov og problemer, samt at de ikke så ofte stiller krav om, at unge skal forpligte sig for en længere periode (Illeris et al., 2009).

Erfaringer fra Ydun

Foreningen Ydun er et best practice-eksempel på en vejlejsk kulturforening, der er styret af unge. Ydun tog sine første spæde skridt i efteråret 2008 og arbejder for at skabe kulturelle events i Vejle og opland. Foreningens initiativtagere mener, at der mangler kunst- og kulturevents for unge i deres lokalområde. Ydun har i løbet af 2009 eksempelvis arrangeret teaterure, film-workshops, fester og koncerter. Kommunikationen til netværksmedlemmer foregår primært gennem en facebook-gruppe og planlægningsmøder og eventplanlægningen foregår via metoden "learning by doing". Yduns events blomster op og forsvinder igen, men det er Yduns håb, at de oplevelser, de fører med sig, vil kunne huskes i lokalsamfundet længe efter (Ellen Kielland Lund, 19 år, Medlem af Ydun).

Et medlem af Ydun beskriver foreningens styrker og svagheder således: "På sin vis er Ydun ikke noget særligt, da foreningens mål set i et overfladisk lys nok udelukkende er at have det sjovt. Den er en sammenslutning af meget forskellige unge individer, der forenes i et håb om at krydre provinsbyen (i dette tilfælde Vejle) med kultur. Disse unge mennesker har udelukkende af praktiske grunde valgt at danne en forening. Her kan årsager som ansøgning om forskellige tilskud, leje af lokaler nævnes samt et behov for, at byens rum bliver booket, når der skal afholdes arrangementer. I Yduns dagligdag er det dog ikke ordet forening, der bringes på banen, da dette begreb godt kan have en negativ klang af kedelige møder og faste principper, men snarere vanlige diskussioner og idéovervejelser. Det, at samlings af mennesker er organiseret, kommer først til skue, når Ydun skal forsøge at forklare, hvad Ydun er og selvfølgelig til generalforsamlingerne. For begrebet "forening" har mange højest sandsynligt et forhold til, hvorfor det er vigtigt at understrege, at Ydun ikke er en forening af statisk og traditionel

karakter. På den anden side nyder Ydun også godt af foreningsprincippet, da den har et ganske vel-etableret hierarki. Af ganske logiske årsager har de, som bærer det meste ansvar, stille og roligt under medlemmernes bifald besat rollerne. som følge heraf er det de unge, der yder den største indsats, som kommer til at definere og styre Ydun. Foreningen har derfor den fordel, at brugerne selv bestemmer, hvad Ydun udvikler – og ikke udvikler sig til. Set i et andet lys, er denne meget bruger-drevne opsætning også en ulempe, for når det virkelig gælder, er der oftest kun en lille håndfuld trofaste støtter, der hjælper. Noget er dog ganske sikkert: Der er utallige muligheder og sammen-slutningen kan gå mange veje, for Ydun vil – både som gudinde for evig ungdom og som forening – altid være ude for at dele ud af sine modne æbler” (Ellen Kielland Lund 19 år, medlem af Ydun).

Erfaringer fra Kraftverket

Det veletablerede ungdomskulturhus Kraftverket i Valby har best practice-erfaringer med direkte brugerdemokrati. Huset afholder åbne møder hver 3. uge, hvor husets aktiviteter diskuteres, og har blandt andet succes med at inddrage unge brugere i forbindelse med ansættelser af nye medarbejdere. Brugerdemokratiet i Kraftverket er ifølge lederen Nana Friis Madsen med til at engagere de unge i huset og give dem ejerskab. Brugerdemokrati har også en betydning for samspillet mellem unge og medarbejdere, idet det gør lederen, medarbejderne og de unge mere ligeværdige: *“Nogle gange rådgiver jeg et projekt, andre gange samler jeg flasker til en punkfest”* (Nana Friis Madsen, leder af Kraftverket). Medarbejdernes primære rolle i huset er således at fastholde huset ved at være talspersoner udadtil, fx over for politikere, og ved at være bindeled mellem unge med forskellige subkulturer og stilfællesskaber. Derudover bidrager medarbejderne med ekspertise og kompetencer ved at agere sparringspartnere over for de unge.

Fremtidens udfordring

“Det der mangler for at unge kan sætte deres præg på udviklingen af demokratiet er i høj grad tillid fra voksne og ikke mindst mod fra voksne til at gøre tingene på en uvant måde. At turde åbne op for indflydelsesformer man ikke selv behersker” (Unge Visioner for København, 2008). Sådan lyder ordene i en opsamling på en række dialogmøder m.m. med unge i Københavns Kommune. Udfordringen er således, at det kræver nogle andre styringsredskaber fra kommunalt hold end dem, man anvender til traditionelle voksenstyrede aktiviteter, og en villighed til at lade unge tage ansvar og selv gør deres egne



Foto: Radiatorfabrikken

erfaringer. Denne type initiativer kræver altså for det første en form for risikovillighed og en villighed til at lade de unge eksperimentere og kritisere de rammer, der sættes fra kommunalt hold. For det andet kræver denne type initiativer succeskriterier, som ikke udelukkende er resultatorienterede, men også procesorienterede, idet unge må have tid til at gøre deres egne erfaringer for at kunne udvikle egne miljøer, som ikke nødvendigvis kopierer voksnes forestillinger om ungdomsmiljøer.

Børnekulturens Netværk anbefaler

- At etablere unge talerør med fokus på kunst og kultur.
- At traditionelle foreninger med unge som målgruppe søger horisontale organiseringsstrukturer.
- At udvikle nye typer af involvering og inddragelse.
- At udvikle faciliteringsredskaber til brug ved ungeinitiativer, herunder redskaber til at klæde unge på til at tage styring.
- At videndele erfaringer med brugerdemokrati og eksperimentere med deltagelsesformer.

Kilder:

Illeris, Knud og Katznelson, Noemi og Nielsen, Jens Christian og Simonsen, Birgitte og Sørensen, Niels Ulrik. 2009. *Ungdomsliv – mellem individualisering og standardisering*. DK: Samfundslitteratur.

Lund, Ellen Kielland. medlem af Ydun. Artikel om Ydun (Se Bilag).

Madsen, Nana Friis. Leder af Kraftverket. Møde den 9. juni 2009 i Valby.

Unge Visioner for København. 2008. Udarbejdet af Kraftverket, Ungdomskultur.nu og Yngresagen.

» ... der er delte meninger blandt unge, om hvorvidt de vil repræsentere andre. I nogle tilfælde ønsker jeg at repræsentere andre, men det er alt efter, hvad det er for en sammenhæng. Der er steder, hvor jeg synes, det er en fordel at repræsentere andre (...) Men det kan også blive for bureaukratisk (...) Det, at unge søger nye alternative måder at bruge demokratiet på, er måske et tegn på, at der findes andre måder at leve i et samfund på, end sådan som vi nu engang gør «

Andreas Jørgensen, 15 år, fra Ycity-projektgruppen

At unge generelt kun ønsker at repræsentere sig selv, er en tese, der bekræftes af ledere i flere af de ungdomskulturhuse, som Børnekultuens Netværk har besøgt i løbet af projektmodningen, og som manifesterer sig i forskellige ungeprojekter. Men som en ung fyr argumenterer for i det indledende citat, så afhænger spørgsmålet om repræsentation af den specifikke kontekst. I nogle sammenhænge repræsenterer unge gerne andre unge, mens de i andre kun vil repræsentere sig selv.

For nogle unge er det repræsentative demokrati ikke idealet, og de udforsker andre former for demokrati og ledelsesstrategier. Flertalsafgørelser baseret på en rational interessemediering, som kendetegner det repræsentative demokrati, ligger langt fra disse unges forestillinger om individualitet og fællesskab. Tendensen er, at unge i højere grad hylder demokratiidealer, der er baseret på den enkeltes aktive rolle i den demokratiske proces, og hvor interesser ikke er givet på forhånd, men derimod bestemt af den specifikke sociale, politiske og økonomiske kontekst.

En anden konsekvens af tesen om repræsentation er, at unge i højere grad end tidligere står af på uiformerede udtryk og konformitet, idet de først og fremmest ønsker at blive opfattet som sig selv. Dette betyder, at foreninger i højere grad end tidligere er "identitetsbyggere" frem for "interessebærere" (Illeris et al., 2009).

Erfaringer fra Ycity

Ycity er et best practice-eksempel på, hvordan projekter kan bygges op omkring forestillingen

om, at unge kun vil repræsentere sig selv. Projektets formål er, at unge i løbet af en uge skal bygge en by i en gammel fabriksdal i Roskilde. Det er op til de unge deltagere at definere, hvad og hvordan byen skal være. Projektet bygger således på unges egne visioner for byens rum, byens kulturelle aktiviteter og fællesskabet i byen. Gennem workshops med ekstern konsulentbistand, som hjælper med at facilitere kreative processer og flow, klædes de unge på til at handle og realisere deres drømme og visioner.

Grundtanken bag Ycity er forestillingen om den kosmopolitiske stat, hvor idealet er ikke at miste sit sprog, kultur eller identitet (Team Ycity, 2009). Projektet er et eksempel på, hvordan fællesskaber kan baseres på anerkendelse af andres anderledeshed og en individforståelse, som binder i, at alle er ens og forskellige på samme tid. I praksis realiseres dette ideal ved, at projektet tager udgangspunkt i den enkeltes visioner, men visioner, som er del af fællesskabet i den fælles by. Pointen er: "at realisere sig selv i forhold til andre og samtidig være en del af et fællesskab med frie handlemuligheder" (Team Ycity, 2009). Andreas fra Ycity-projektgruppen fremhæver i tråd hermed: "Hvis man kan realisere sig selv i forhold til andre og samtidig udfylde sine egne ønsker, så er målet nået. Hvis man kan tage hensyn til andre i en gruppe, hvor man stadig gør, hvad man vil, så er der mere fremtid i gruppen" (Andreas Jørgensen, 15 år, fra Ycity-projektgruppen).

Princippet om *den bedre forskel* er et beslutningsprincip til at anerkende unges behov for ikke at re-

præsentere andre end sig selv, idet princippet er et alternativ til konsensus- og flertalsafgørelser. Den bedre forskel indebærer, at der ikke søges efter en fælles holdning, men i stedet søges efter at finde sammenhænge og kombinationsmuligheder i forskellige handlinger, uden at den enkelte skal gå på kompromis. Sif fra Ycity-projektgruppen fremhæver i evalueringen af Ycity 2008, at den bedre forskel var en velfungerende metode, idet det ikke ville have fungeret at presse beslutninger ned over hovedet på de unge deltagere (Villadsen, 2008).

En fordel ved at sætte fokus på den enkeltes rolle i demokratiske processer er, at dette styrker unges lyst til at deltage. Muligheden for indflydelse kan i høj grad være et virkemiddel til at skabe ejerskab og handlekraft blandt unge og derved skabe empowerment, dvs. skabe kontrol over ens eget liv ved at skabe kontrol over de faktorer, som er med til at positionere én som undertrykt eller disempoweret (Breton, 1994). På længere sigt kan denne type kompetenceudvikling blandt unge gennem kunst- og kulturaktiviteter være med til at udvikle unges kompetencer inden for deltagelse og ledelse samt være med til at udvikle nye organisationsformer.

Fremtidens udfordring

Der ligger en udfordring i at arbejde mere horisontalt med initiativer for unge og udvikle nye metoder til brugerstyring og brugerinddragelse. Børnekulturens Netværk oplever et udtalt behov blandt unge for at få lov til at deltage aktivt i de aktiviteter, som interesserer dem, frem for kun at have indflydelse gennem repræsentation. Det er værd at fremhæve, at det i mange sammenhænge er voksne, der repræsenterer unge, fx i kommuner uden ungeråd, og at der er behov for at styrke mulighederne for, at det er unge, der repræsenterer unge, i tilfælde hvor det er nødvendigt at have en repræsentant for unge. Ungeråd er et redskab til både at styrke unges deltagelse og indflydelse og til at skabe kulturpolitisk interesse blandt unge.

Børnekulturens Netværk anbefaler

- At fremme metoder til brugerinddragelse og brugerstyring.
- At udvikle og afprøve nye styringsredskaber og metoder, som tager højde for tesen om unge og repræsentation.
- At fremme interessen for ungeråd på kommunalt plan og blandt unge.



Foto: Henning Hjørth

Kilder:

Breton, Margot. 1994. "On the Meaning of Empowerment and Empowerment-oriented Social Work Practice". I: *Social Work with Groups*. Vol. 17. No. 3.

Illeris, Knud og Katznelson, Noemi og Nielsen, Jens Christian og Simonsen, Birgitte og Sørensen, Niels Ulrik. 2009. *Ungdomsliv – mellem individualisering og standardisering*. DK: Samfundslitteratur.

Jørgensen, Andreas. Ycity-projektgruppe. Artikel om repræsentation (se Bilag).

Team Ycity. 2009. *Projektbeskrivelse Ycity 2009*.

Villadsen, Jakob Sejrup. 2008. *Evalueringsrapport Ycity 2008*. DK: Netværket af Ungdomsråd.

Tese 4: Unge vil have hurtige og fleksible procedurer

» De unge gider ikke, hvis det er for besværligt og tager for lang tid «

Signe Lund Hansen, Leder af Frontløberne

Børnekulturens Netværk møder et ønske blandt unge og voksne, som arbejder med projektrådgivning for unge, om at der bliver skabt hurtige og fleksible procedurer i forbindelse med rådgivning, puljer og tilladelser, fordi unge står af på komplicerede og langtrukne procedurer. Procedurer i forbindelse med ungeprojekter skal således kunne favne spontanitet.

På de fyraftensmøder, Børnekulturens Netværk har afholdt i forbindelse med projektmodningen, har der været et udtalt ønske om, at der skal være ungepuljer i kommunerne med en fast økonomisk ramme til projekter af unge. Disse ungepuljer skal

ikke stille krav til unge ansøgere om forkromede projektbeskrivelser, og både store og små projekter skal kunne søge.

På Børnekulturens Netværks dialogmøde for unge blev der desuden rettet opmærksomhed på et behov for projektrådgivning. For kreative unge har det stor værdi at kunne få rådgivning til at realisere projekter; dels omkring projektstyring og -udvikling, dels omkring søgning af puljer og fonde til finansiering af kunst- og kulturprojekter.

I denne sammenhæng skal det fremhæves, at unge har en klar forventning om professionalitet både i



forhold til rådgivning og puljer, men også i forhold til lån af udstyr og andre rekvisitter i forbindelse med kunst- og kulturproduktioner. Der er således et udbredt ønske blandt de unge, som Børnekulturens Netværk har været i dialog med, om, at projektrådgivning eller undervisning i forbindelse med projekter varetages af voksne, som har "hands on"-erfaringer, fx kunstnere og eventmagere, og at der er muligheder for at låne produktionsudstyr af høj kvalitet, fx film- og musikudstyr.

Erfaringer fra Snapslanten

Snapslanten er et best practice-eksempel på en kommunal ungdomskulturpulje. Puljen er på ca. 450.000,- årligt til udvikling og afvikling af kulturelle aktiviteter, arrangementer/projekter for og af unge i aldersgruppen 13 til 30 år, der er forankret i Københavns Kommune. Projekter, som støttes af Snapslanten, skal munde ud i et offentligt tilgængeligt arrangement. Snapslanten er indrettet, så der er mindst muligt bureaukrati forbundet med at ansøge puljen, og formålet med puljen er, at unge hurtigt kan komme fra idé til handling og få realiseret mindre projekter. Unge kan søge om projektstøtte på op til 10.000,- og kan forvente en sagsbehandling på 14 dage. Snapslanten administreres af ungdomskulturhuset Kraftverket i Valby. Unge, der gerne vil søge midler i Snapslanten, kan desuden få rådgivning og praktisk hjælp af Kraftverkets projektrådgivere i forbindelse med deres projekter, herunder hjælp til fundraising, til at finde frivillige og til økonomisk styring.

Erfaringer fra Frontløberne

Frontløberne, som er et ungdomskulturhus i Århus, har best practice-erfaringer med projektrådgivning. Lederen, Signe Lund Hansen, betegner Frontløberne som et kulturorienteret projekthus. Deres rådgivning er baseret på, at unge skal være tro mod deres egne idéer og selv stå for udvikling og afvikling af dem. Denne type rådgivning giver således unge en ramme, som de selv kan lægge indhold ind i. "Vi [De ansatte på Frontløberne] fortæller ikke hvad du skal, men hjælper med det du vil" (Signe Lund Hansen, Leder af Frontløberne). Essentielt for Frontløberne er det, at kulturprojekter ikke sættes på formel, men udvikles og afvikles af unge brugere, og at unge finder deres egne veje i stedet for at skulle udleve omverdenens forventninger. Det handler om at lade de unge handle selv (Signe Lund Hansen, Leder af Frontløberne) og at tage JA-hatten på, så unge kan få hjælp og rådgivning i forbindelse med idéer og projekter, så længe projekterne er lovlige (Anna Andersen, F16 ansvarlig på Frontløberne).

Fremtidens udfordring

Der er behov for, at kommuner og/eller regioner udvikler ungdomskulturpuljer, som kan favne unges projektorienterede tilgang til kunst og kultur. Et forandringsforslag til at gøre ansøgningsprocedurer mere i øjenhøjde med unge er at åbne for utraditionelle ansøgningsmuligheder, fx ansøgninger via billeder eller video. Et andet forbedringsforslag er, at kommunerne laver skabeloner til ansøgninger og budgetskabeloner, som unge kan bruge, når de ansøger kommunale puljer om projektmidler.

Behovet for professionalisme i forhold til projektrådgivning, puljer og facilitering af ungeinitiativer kan imødekommes ved at skabe flere tværgående projekter mellem ungeinitiativer, kulturinstitutioner og kunstnere og andre relevante praktikere.

Børnekulturens Netværk anbefaler

- At kommuner/regioner laver puljeordninger for projekter med og af unge. Eksempelvis kan disse puljeordninger tænkes ind i de kulturaftaler, som i forvejen fokuserer på unge.
- At puljeordningerne er fleksible og har en hurtig sagsbehandling.
- At der etableres platforme for projektrådgivning af unge ifm. projekter og søgning af midler.

Kilder:

Andersen, Anna. F16 ansvarlig på Frontløberne. Møde den 9. juni 2009 i Århus.

Børnekulturens Netværks dialogmøde med unge. Den 27. august 2009 i København.

Børnekulturens Netværks fyraftensmøder. Marts og april 2009 i Roskilde, Odense og Viborg.

Hansen, Signe Lund. Leder af Frontløberne. Møde den 30. juni 2009 i Århus.

Madsen, Nana Friis. Leder af Kraftverket. Møde den 9. juni 2009 i Valby.

Snapslanten. www.snapslanten.dk

Tese 5: Unge vil have selvorganiserede aktiviteter

» De vil eksperimentere, igangsætte og udvikle inden for så mange aspekter som muligt. Byens unge vil have plads til at udfolde sig og udfordre de rammer omgivelserne sætter for deres tilværelser (...) særligt i forhold til kultur og fritidsliv savnes der rum til at gøre tingene på en anden måde og bryde rammerne. «

Unge Visioner for København, 2008

Ungdomsforskning viser, at unge opfatter fritiden som det tidsrum, hvor livet leves her og nu. Men fritiden spiller også en stor rolle i forbindelse med unges personlige udvikling og sociale integration i overgangen fra barn til voksen. Fra alderen omkring 12-14 år er det almindeligt, at unge selv tager ansvar for at organisere og skabe sammenhæng i deres fritid (Illeris et al., 2009). Det er også en tendens, at jo ældre unge bliver, desto større indflydelse og ansvar får de for selv at sammensætte og prioritere deres fritidsliv (Kofod og Nielsen, 2005).

Unge fritid kan inddeles i to kategorier: Den selvorganiserede/uorganiserede fritid. Den selv-

organiserede fritid er planlagte aktiviteter, fx i sportklubber, musik- og billedkunstskoler, eller foreningsbaserede aktiviteter. Kendetegnet for denne type aktiviteter er krav om tilmelding, faste mødetidspunkter og voksenstyring. Den selvorganiserede fritid er aktiviteter, som har en mere fleksibel karakter, og som kan arrangeres eller ændres med kort varsel, uden at det får større konsekvenser. Det er typisk aktiviteter, som unge selv organiserer. Eksempelvis biblioteksbesøg, klubbesøg, samvær med venner og familie. Socialt samvær med venner er en helt central faktor i det selvorganiserede fritidsliv (Kofod og Nielsen, 2005).

Der er en stigende tendens til, at unge vælger organiserede aktiviteter fra til fordel for selvorganiserede aktiviteter (Kofod og Nielsen, 2005). Den stigende interesse for selvorganiserede aktiviteter kan forstås som en forlængelse af en moderne livsstil, som er både fleksibel, organisk og hyperdynamisk, samt en livsstil, hvor det i højere grad end tidligere er muligt at færdes på tværs af tid og sted, fx via mobiltelefoner og internet. Mulighederne for at organisere aktiviteter er således under forandring. Brugen af mobiltelefoner har eksempelvis medført en revolution i unges selvorganiserede fritidsliv (Illeris et al., 2009), og de unge kan på kort tid mobilisere og organisere aktiviteter og events på en helt anden måde, end det var muligt før mobiltelefoni.

Erfaringer fra Streetmekka

Streetmekka er et best practice-eksempel på et ungeinitiativ, der forsøger at bevare gadens frihed og fleksibilitet ved at skabe et "udenfor", som er placeret "indenfor" i de nedlagte remisehaller på Enghavevej i København. Streetmekka består af en hal på 890 m² med asfalteret underlag, der danner rammen om sportsfaciliteter, herunder streetbasket og streetdance, øvelokaler, kontorfaciliteter, mødelokaler og café. Tre store porte i hallens en-



Foto: Teaterkompagniet

devæg kan åbnes ud til det tilhørende gårdmiljø. Gårdmiljøet er på 4000 m² og skal udstyres med faciliteter til at udøve basket, parkour, akrobatik, streetfodbold og til at stå på skateboard. Streetmekka handler således om: "... At engagere brugerne ved at nytænke selv de fysiske rammer for sportshallen" (GAM3, 2004).

Dette ungeinitiativ eksperimenterer med de organisatoriske rammer for fritidsaktiviteter ved at skabe et fysisk sted, hvor unge kan udfolde de aktiviteter, de er interesseret i, når de har tid og lyst. Flexibiliteten betyder, at unge ikke skal tilpasse sig tidsmæssige begrænsninger på samme måde som ved organiserede aktiviteter, hvor begrænsningerne både handler om det at skulle noget på et bestemt tidspunkt på en bestemt dag i ugen og det at skulle binde sig til aktiviteten i en bestemt periode.

Foreningen GAM3, som står bag Streekmekka, fremhæver, hvordan Streetmekka er et alternativ til det traditionelle foreningsliv: "Streekmekka er definitionen på 'fremtidens foreningsliv'. De kommende generationer af aktive københavnere vil kræve mere fleksibilitet, mere indflydelse og løsere rammer. Streekmekka er fleksibelt og brugerinddragende i dets grundsubstans. Streetkulturens 'værdikodeks' inkluderer netop brugernes medbestemmelse, medejerskab og aktive deltagelse (...) Streetmekka er en nyskabende og tidssvarende måde at tænke fremtid, fritid og foreningsliv på" (GAM3, 2004). Streetmekka er således en platform for mange typer aktiviteter, som har det til fælles, at de unge brugere har behov for at have løsere rammer end dem, det traditionelle foreningsliv som oftest kan tilbyde.

Fremtidens udfordring

Unge københavnere præsenterer følgende relevante behov, som de mener, der er brug for i fremtidens kulturliv: "Behovet for projektværksteder bliver mere og mere udtalt jo mere projektkulturen og netværksbaserede aktiviteter vinder frem. Den gamle foreningsmodel passer ikke til de nye behov. Foreningerne bygger på, at man år efter år beskæftiger sig med den samme type aktivitet f.eks. fodbold, spejder m.m. (...) Den netværks- og projektbaserede aktivitetsform tiltrækker folk, som gerne vil have indflydelse på hele aktiviteten. Det er det der giver dem energi og tænder deres engagement - at de ikke skal passe ind i andres rammer og indhold, men her og nu kan eksperimentere konkret med deres egne tanker om, hvordan indhold og rammer skal være (...) Der er behov for begge

typer aktivitetsformer. Problemet er bare at den netværks- og projektbaserede aktivitetsform har væsentlig dårligere vilkår end den foreningsbaserede" (Unge Visioner for København, 2008).

Unge er i højere grad end ældre generationer situationer, der lever her og nu, og som i høj grad lader sig styre af øjeblikkets behov og situationernes muligheder, hvilket har betydning for, hvordan de udfolder deres fritid. "Unge ønsker en by hvor de i højere grad oplever, at der er plads til mangfoldighed og hvor kommunen også giver plads til det anderledes og det provokerende (...) De ønsker meget friere rammer end i dag til spontant at kunne bruge byrummet til teater, performance, musik, kunst m.m. F.eks. fri-zoner, hvor man her og nu kan udstille, spille m.m." (Unge Visioner for København, 2008). Dette betyder, at ungeinitiativer i stigende grad skal arbejde på at favne fleksibilitet og spontanitet samt til stædighed være indstillet på udvikling og forandring.

Børnekulturens Netværk anbefaler

- At udvikle aktiviteter sammen med unge.
- At organiserede fritidsaktiviteter eksperimenterer med fleksible strukturer og udtryksformer.
- At skabe nye rammer/fysiske steder, hvor selvorganiserede fritidsaktiviteter kan udfolde sig, f.eks. "projekthaller" eller "fri-zoner", hvor unge kan udfolde kunst- og kulturinitiativer i det offentlige rum uden først at skulle indhente tilladelse fra kommunen.

Kilder:

CPHSTREET. 2005. *Rapport fra Streekmekka Workshop*. DK: 2+1.

GAM3. 2004. Copenhagen Streetmekka (Synopsis) www.streetmekka.dk.

Illeris, Knud og Katznelson, Noemi og Nielsen, Jens Christian og Simonsen, Birgitte og Sørensen, Niels Ulrik. 2009. *Ungdomsliv - mellem individualisering og standardisering*. DK: Samfundslitteratur.

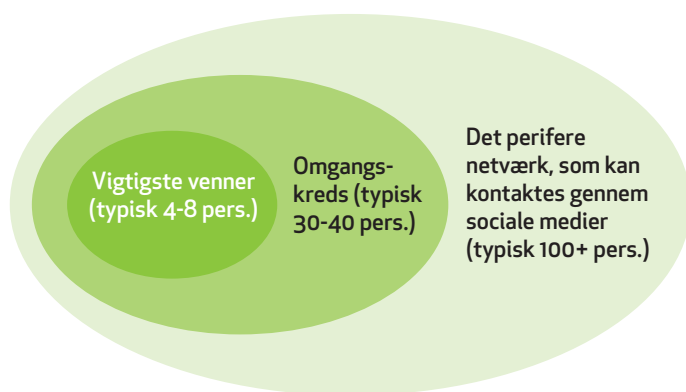
Kofod, Anne og Nielsen, Jens Christian. 2005. *Det normale ungdomsliv*. Forfatterne, Center for Ungdomsforskning og Ungdomsringen.

Unge Visioner for København. Udarbejdet af Kraftverket, Ungdomskultur.nu og Yngresagen. 2008.

» Oplevelsen er, at de unge smutter ind og ud af forskellige grupper - og yder en indsats i forskellige sammenhænge (...) Oplevelsen er, at den unges interesse og talent får lov til at komme til udtryk i netværksgrupperne som æstetisk produktion. «

Viviann Skjold Henriksen, Ungdomskonsulent i Frederikshavn Kommune

Unge er en uhyre netværksorienteret generation. For unge er venskabskredsen ikke bare nogle, man kender, men et netværk, der konstant skal vedligeholdes. Det er vigtigt at fremhæve, at netværket ikke bare er en smart måde at kommunikere på, men at det er et livsvilkår, som unge ikke tænker over i det daglige. Evnen til at netværke og opfattelsen, at verden er et sammenhængende netværk, er således en integreret del af unges liv (Bay og Ralund, 2006). Unges primære sociale netværk består af familie, venner, aktivitetsvenner og kærestere, men i modsætning til tidligere har unge et langt større og mere omfattende netværk, som kan visualiseres på følgende måde (Jensen, 2009a):



Unge netværk er vigtige, fordi de sociale fællesskaber og relationer er redskaber, hvormed unge definerer og bekræfter egen identitet, og fordi den personlige anerkendelse, som unge oplever via sociale relationer, har stor betydning for deres velbefindende og integration i diverse fællesskaber (Kofod og Nielsen, 2005).

Erfaringer fra Ungdomsnetværket

Ungdomsnetværket (UN) i Frederikshavn er et best practice-eksempel på, hvordan kommuner kan

være med til at skabe netværk blandt unge. Ungdomskonsulent Viviann Skjold Henriksen i Frederikshavn Kommune beskriver erfaringer med Ungdomsnetværket således: "I Ungdomsnetværket sidder unge fra de respektive ungdomsuddannelser samt 4 voksenrepræsentanter fra henholdsvis ungdomsskole, FUF, ungdomsklubber samt ungdomskonsulenten. Ungdomsnetværket er i gang med at ændre på strukturen for at kunne involvere flere unge i netværket. Der er pt. 20 medlemmer i UN, som foruden at være i UN er med i forskellige undergrupper, hvor også andre unge er repræsenteret. Dette vil vi ændre på, således at der for hver aktivitetsgruppe/netværk vælges en tovholder, som repræsenterer gruppen i UN's koordinationsudvalg. Forretningsgang bliver lettere, og grupper nedlægges, når event'en er gennemført. Eksempler på netværksgrupper: 20 Minutes of Fame (arrangement, hvor lokale musikere får mulighed for at stå på en stor scene i 20 min.), koncertudvalg (planlægger og gennemfører koncerter med kendte og ukendte musikere) pr-udvalg, filmudvalg (fremstilling af film) m.m. Man kan altså som ung gøre en indsats i et udvalg/netværksgruppe uden at skulle arbejde med det organisatoriske. Samtidig vil vi oprette et "crew", som kan hjælpe til, når de har tid og lyst. Der er så mange tilbud i dag, at det indimellem kan være svært at vælge - her er altså en mulighed for at yde en indsats indimellem eller i flere grupper uden tidsmæssige bindinger og stadig være en del af et netværk" (Viviann Skjold Henriksen, Ungdomskonsulent i Frederikshavn Kommune).

Erfaringer fra Young Docs

Et andet best practice-eksempel er dokumentarfilmprojektet Young Docs i Odense. To unge filmskabere på 17 og 18 år fra Young Docs fremhæver, at det er en styrke ved projektet, at det er netværkskabende. For det første er projektet netværkska-



bende ved, at unge filmskabere indgår i et socialt fællesskab omkring projektet og derved etablerer nye kontakter til andre unge med samme interesse for dokumentarfilm. For det andet fortsætter Young Docs kontakten til unge filmskabere efter projektets afslutning via en mailingliste, som videre sender relevant information om lignende projekter. For det tredje hjælper Young Docs unge videre efter projektafslutningen, så de kan fortsætte deres kompetenceudvikling. Eksempelvis hjælper Young Docs unge med at etablere nye kontakter til relevante miljøer, herunder Filmværkstedet i Odense, og de to unge filmskabere blev efterfølgende optaget på en Talent Camp for filmtalenter efter anvisning af projektlederen på Young Docs.

Fremtidens udfordring

Denne tendens til netværksorientering betyder noget for unges motivation og behov i forhold til kunst- og kulturinitiativer, fordi den har en afsmitende effekt og er med til at præge nytænkning på ugeområdet.

Tendensen til, at unge bliver mere og mere netværksorienterede, bevirker, at ungeinitiativer i langt højere grad end tidligere skal tænke netværk ind i deres projektbeskrivelser og kommunikationsstrategier. Kunst- og kulturprojekter for unge skal ikke blot give kreative udfoldelsesmuligheder, men også skabe sociale fællesskaber og netværk unge imellem og mellem unge og relevante miljøer, initiativer og personer.

Netværk er potentielle kommunikationskanaler, og det er derfor vigtigt at få unge til at tage ejerskab i forbindelse med ungeinitiativer og at få dem til at bru-

ge deres netværk til at sprede budskaber. På denne måde er det muligt at kommunikere til et stort antal unge på meget kort tid, idet budskaberne kan forgrenes sig som ringe i vandet. Netværkskommunikationen er dog også en kommunikationsform, som kan være svær at styre, fordi det er svært at kontrollere budskaber, når de går gennem mange led.

Børnekulturens Netværk anbefaler

- At tænke netværksstrategier ind i projektbeskrivelser for ungeinitiativer, fx netværksorienteret kommunikation.
- At fremme networking på tværs af ungegrupperinger, fx ved at lade den klassiskinspirerede unge malerinde møde graffitimaleren i fælles projekter.
- At støtte unges egne netværk, fx ved at kommunerne stiller lokaler til rådighed, som unge kan bruge til møder og arrangementer.
- At udvikle nye netværksplatforme, hvor midlertidige ungeinitiativer kan forankres.

Kilder:

Bay, Morten og Ralund, Julie Schytte. 2006. *Generation Netværk*. DR. DK.

Henriksen, Viviann Skjold. Ungdomskonsulent i Frederikshavn Kommune. Artikel om Ungdomsnetværket (se Bilag).

Jensen, Jesper Bo. 2009a. *De unge*. www.fremtidforskning.dk

Kofod, Anne og Nielsen, Jens Christian. 2005. *Det normale ungdomsliv*. Forfatterne, Center for Ungdomsforskning og Ungdomsringen.

Young Docs deltagere. Møde den 21. august i Odense.

Tese 7: Unge vil have kunst og kultur og ikke integrationsprojekter

» Tilgangen til de unge i BazarMusicShop er centreret omkring ligeværd og respekt for den musikalske udfordring, vi sammen står over for at skulle løse, og ord som resocialisering, integration og etablering af rollemødel er ord, som kun finder vej til fondsansøgninger og møder med kommunale myndigheder «

John Brøndum Pedersen, Projektmedarbejder i BazarMusicShop

Ud over at handle om udvikling og dannelse handler kunst og kultur i høj grad også om inklusion og fællesskaber. Kunst- og kulturinitiativer for unge er værdifulde redskaber til at skabe social inklusion i marginaliserede eller særligt udsatte ungegrupperinger. *"I forhold til at bryde negativ social arv er udviklingen af kulturelle kompetencer måske et af de vigtigste parametre. Det er derfor centralt, at de kommunale rammer, der stilles til rådighed for unges fritidsliv, også er med til at befordre de unges kulturelle muligheder. I fritidslivet skal der være mulighed for mødet med autentiske voksne, der også har en mission med de unge, hvor det kulturelle er i fokus. Forskellige unges mødes i "et fælles tredje" – den kulturelle oplevelse – har stor integrerende kraft"* (Børne- og Kulturchefforeningen, 2008). Eller skrevet på en anden måde: *"... løsninger på unges risikoadfærd skal ikke nødvendigvis fokusere på risikoadfærd, men snarere på hvordan unge generelt trives og er integreret i sociale fællesskaber"* (Illeris et al., 2009).

En undersøgelse om ungdomsliv viser, at det er omkring 10 pct. af de unge, der har svært ved at blive del af fællesskaber og samtidig har et dårligt forhold til deres forældre (Kofod og Nielsen, 2005: 35). Disse unge er en særligt sårbar gruppe, og det er derfor yderst vigtigt i forhold til idealet om det gode ungdomsliv, at vi gør en særlig indsats for, at disse unge inkluderes i forskellige former for netværk og fællesskaber. Kunst og kultur er et af de redskaber, som samfundet kan anvende til at skabe social inklusion og empowerment blandt disse unge. Følgende faktorer er et bud på faktorer, som kan fremme integration i det danske foreningsliv (Ibsen og Rasmussen, 2008):

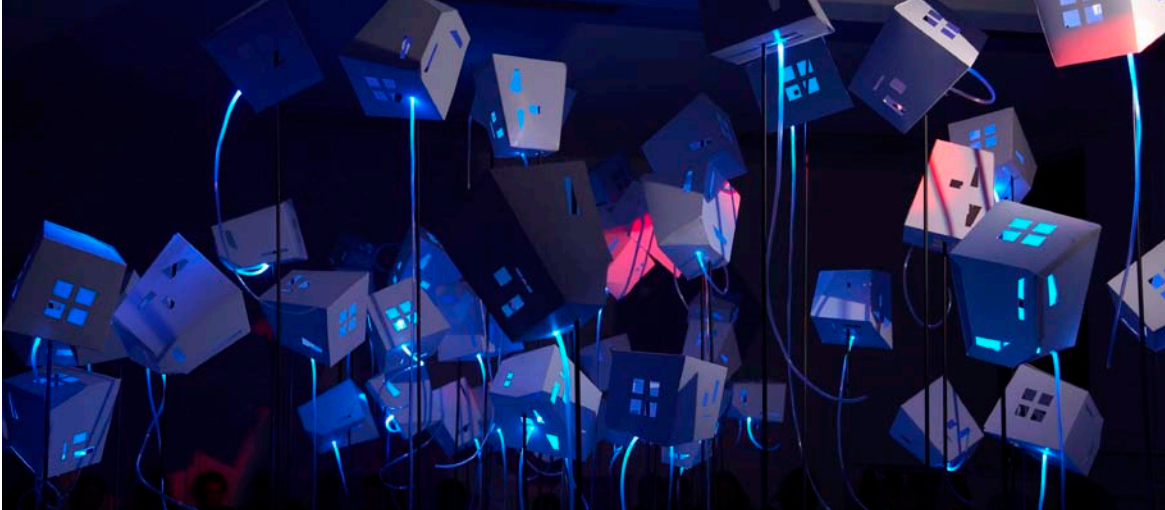
- Åbenhed, rummelighed og evne til at ændre de normale praksisformer.
- En fleksibel, åben og inkluderende struktur for træning, møder og aktiviteter.
- En international og multikulturel atmosfære
- Social anerkendelse og respekt over for unge medlemmer.
- Ressourcestærke rollemødel, som ungemedlemmerne har tillid til og respekt for.

Erfaringer fra BazarMusicShop

BazarMusicShop er et best practice eksempel fra det Københavnske musikmiljø.

"I Bazaren mødes man om musikken. Fra det øjeblik de unge træder ind i Bazaren og siger de gerne vil arbejde med musik, bliver de accepteret som musikere og kunstnere og behandlet som sådan. Fokus er, hvad de positivt ønsker at udrette, mere end hvilke problemer de evt. måtte bringe med sig som mennesker. I Bazaren mødes brugerne og de voksne om et fælles tredje, som kræver, at begge parter yder; nemlig musikken" (John Brøndum Pedersen, projektmedarbejder i BazarMusicShop).

Bazaren er en alternativ musikungdomsklub beliggende på Ydre Nørrebro (Mjølnerparken/Aldersrogade), som gennem de sidste to år har eksperimenteret med et nyskabende undervisningsprogram, hvor hiphop-musik og rap-tekst bruges som indlæringsværktøj. I arbejdet med musikteksterne udfordres og hjælpes den enkelte unge til at prøve sine sproglige grænser af og til at reflektere over omgivelserne og sig selv. Bazaren søger både at skabe talentudvikling hos målgruppen og at udvikle det musikpædagogiske område og inddrage nye metoder i musikundervisningen, som kan få afsmitende effekt i de unges øvrige aktiviteter.



Kulturprinsen. Børnekulturens udviklingscenter.
Foto: Take One

I Bazaren lærer unge at bruge musikken som talerør. "I stedet for at bruge vold på en facade eller på en person, er det ønsket, at de unge bruger musikken til at fortælle omverdenen, hvad der påvirker deres dagligdag, og hvad de er utilfredse med. BazarMusicShop giver de unge musikværktøjer, redskaber og netværk, så de kan udvikle sig og kommunikere på deres egne præmisser (...) Deltagerne er rødder, som ikke overholder aftaler, laver småkriminalitet og går i bandede. Det er også den målgruppe de offentlige instanser generelt har svært ved at komme i kontakt med (...) Deltagerne har generelt mange udfordringer og konflikter i deres dagligdag. Især har mange dagligdagskonflikter i forhold til deres bagland, kulturelle baggrund, generationsskift og hele deres identitet som teenager" (BazarMusicShop).

Kodeordet i Bazaren er respekt. Respekt for hinanden, for inventaret, for de voksne og vigtigst af alt: respekt for sig selv. De unge kan få nøgler udleveret til studiet og andre faciliteter, uden at tingene bliver ødelagte eller forsvinder. Det handler i høj grad om at skabe gensidig tillid. Desuden møder og opsøger Bazaren unge gennem deres egne platforme: Facebook, Youtube, MySpace og via SMS. Der holdes tæt kontakt til de unge, og de bliver gerne mindet om aftaler i Bazaren flere gange, idet Bazaren accepterer, at de unge er forvirrede, søgende, ufokuserede og herlige teenagere, som har brug for lidt hjælp en gang imellem (John Brøndum Pedersen, projektmedarbejder i BazarMusicShop).

Fremtidens udfordring

At afsætte ressourcer til at drifte kunst- og kulturinitiativer for særligt udsatte unge og ikke blot til midlertidige projekter, idet der er brug for kontinuerlig kontakt til de særligt udsatte unge, hvor tillid kan opbygges, og for erfaringsakkumulation på området. Det er også vigtigt at anerkende, at arbejdet med udsatte unge kræver et meget tæt samarbejde med andre kommunale instanser – og at det

ofte kræver flere ressourcer end dem, der er tilgængelige i forhold til mere "almindeligt" kulturarbejde (Peter Bensted, Leder af Radiatorfabrikken).

Børnekulturens Netværk anbefaler

- At afsætte ressourcer til drift af kunst- og kulturprojekter for særligt udsatte unge.
- At anerkende og understøtte, at kunst og kultur har et socialt integrationspotentiale, som kan være med til at afhjælpe problemer blandt grupper af unge. Eksempelvis gennem forskning i effekterne af kunst- og kulturinitiativer blandt særligt udsatte unge.
- At fremme initiativer, hvor unge får mulighed for at agere rollemodeller for andre unge, fx ved at anerkende unge med særlig kompetencer og talenter.

Kilder:

BazarMusicShop. 2009. *Information om MusicBazarShop*.

Bensted, Peter. Leder af Radiatorfabrikken. Møde den 4. juni i København.

Børne og Kulturchefforeningen. 2008. Notat – Ungestrategi med afsæt i et kulturelt perspektiv. 22. august 2008.

Ibsen, Bjarne og Rasmussen, Pernille Vibe. 2008. *Foreninger og Integration*. DK: Københavns Kommune. Kultur- og fritidsforvaltning.

Illeris, Knud og Katznelson, Noemi og Nielsen, Jens Christian og Simonsen, Birgitte og Sørensen, Niels Ulrik. 2009. *Ungdomsliv – mellem individualisering og standardisering*. DK: Samfundslitteratur.

Kofod, Anne og Nielsen, Jens Christian. 2005. *Det normale ungdomsliv*. Forfatterne, Center for Ungdomsforskning og Ungdomsringen.

Pedersen, John Brøndum. Projektmedarbejder i BazarMusicShop. Artikel om BazarMusicShop (se Bilag).

» Involvér unge i det daglige arbejde og i udviklingsarbejde. De er i øjenhøjde med andre unge og kan skabe en god kommunikation mellem institutionen og de unge. Derfor giver det et bedre resultat «

Mindspot

Det er Børnekulturens Netværks opfattelse, at det kan være frugtbart at gøre brug af ung-til-ung-metoden, idet unge har de ideelle forudsætninger for at forstå andre unges behov og interesser. I et udviklingsperspektiv giver metoden mulighed for at følge med tiden. Eksempelvis ved at inddrage unge som trendspottere og innovatører, fordi de har kendskab til ikke blot andre unges livsvilkår og stilfællesskaber, men som oftest også til de nye teknologier og sociale medier, som unge bruger i deres hverdag.

Erfaringer fra Ungdomsspor

Et best practice-eksempel med ung-til-ung-metoden er Opgang2 i Århus, som har teaterinitiativet Ungdomsspor. På Ungdomsspor samarbejder unge med professionelle kunstnere om at skabe teater, musik og billedkunst for andre unge. Deltagerne på Ungdomsspor er unge mellem 18 og 30 år, som kommer i aktivering i Opgang2 for at udvikle deres kreative og kunstneriske potentialer. Indholdet på Ungdomssporet tager afsæt i unges oplevelser, drømme og erfaringer. Ungdomsspors forestillinger giver således det unge publikum mulighed for at møde de unge deltagers erfaringsrum gennem musik-teater-forestillinger.

Projektleder Gitte Skytte på Ungdomsspor fremhæver, at det særlige ved denne type ungdomsteater er, at de unge optrædende kan være med til at vise andre unge, at der er mange måder at leve på. De unges livshistorier kan skabe identifikation og give andre unge mulighed for at spejling. Dette har ifølge projektlederen en positiv effekt, fordi spejling og den eventuelle genkendelse kan føre til selvrefleksion og måske på længere sigt være med til at skabe forandring hos unge. Derudover sætter Ungdomsspor fokus på de kompetencer, unge selv har. Samlet set er det forhåbningen med Ungdomsspor, at deres forestillinger kan være med til at få unge til at interessere sig mere for teater, selvom

Gitte Skytte anfører, at der ikke er meget teater, som er målrettet de 14-18-årige (Gitte Skytte, projektleder på Ungdomsspor).

Erfaringer fra Mindspot

Mindspot startede som et biblioteksudviklingsprojekt i Århus og overgik til drift i april 2009. Dette ungeinitiativ er et best practice-eksempel på, hvordan unge med fordel kan inddrages i udvikling og afvikling af projekter. Evalueringen af Mindspot fremhæver bl.a., at: "Hvis der skal laves et opsøgende tilbud overfor unge, er det en klar fordel selv at have unge med". Formålet med Mindspot er at komme i dialog med unge, så biblioteket i Århus i højere grad kan blive en medspiller i unges liv. Mindspots styrke er, at projektet bygger på et samarbejde mellem en gruppe unge Mindspottere, som blev ansat til at spotte tendenser og tanker og til at udvikle projektet, og en gruppe voksne Mindkeepere fra biblioteket, som primært skulle opsamle de erfaringer og tanker, der opstod blandt de unge Mindspottere og i forbindelse med udviklingen af projektet.

Mindspot har haft succes med formidling fra ung til ung. Unge Mindspottere har stået for produktion af film og artikler om projektets arrangementer samt produceret en månedlig spot, der promoverer unge up-coming bands. Navnlig sidstnævnte har været med til at skabe kontakt til nye brugergrupper for biblioteket, idet de månedlige spots fik unge musikere til selv at rette henvendelse med ønske om at blive månedens spot. I forbindelse med projektet blev der også produceret to bogudgivelser: *Projektguiden*, som er en håndbog til unge projektmagere og *Aftryk*, som er et litterært øjebliksbillede, der portrætterer unge i Århus (Mindspot, 2009a, 2009b og 2009c). Begge bøger er ung-til-ung-projekter, hvor bibliotekspersonalet primært har ageret sparringspartner og stået for formelle gøremål.

Mindspot søger at gå i dialog med målgruppen. Ifølge en Mindkeeper har det været en vigtig pointe, at unge skal være medskabere af projekterne og have et tilhørsforhold. Det er således gennemgående ved Mindspots arrangementer, at de ikke er for unge, men med unge, og at unge selv spiller en aktiv rolle: "Vi har taget skridtet videre nu og lavet tilbuddet SPOT on, som er et tilbud, hvor unge kan lave arrangementer sammen med Mindspot den 1. tirsdag i hver måned. Det er vigtigt for os, at de unge har mulighed for at skabe arrangementerne sammen med os helt fra bunden, og det er deres ide, vi arbejder med. Det er også vigtigt, at det ikke altid er Mindspotterne, som kommer med ideerne, men også vores målgruppe" (Kirstine Jacobsen, Mindkeeper på Mindspot). En væsentlig erfaring fra Mindspot er, at det er frugtbart, at voksne ikke forsøger at være ung med de unge. Voksne skal i stedet respektere og interessere sig for unge og sikre, at unge får indtryk heraf (Mindspot, 2009a). Det er således en pointe, at kilden til ung kunst og kultur ligger hos de unge selv og ikke hos ungdommelige voksne.

På baggrund af Mindspots erfaringer har ung-til-ung-metoden flere styrker. For det første giver ung-til-ung-projekter unge mulighed for at afprøve og udvikle kunstneriske og kulturelle kompetencer. For det andet ved unge selv mere om, hvad unge vil have, end voksne gør. Ved at inddrage unge i udviklingen og afviklingen af ungeinitiativer er det muligt at medtænke unges erfaringer og kreative visioner. For det tredje har unge adgang til egne netværk og kan kommunikere i øjenhøjde med andre unge. Erfaringer fra Mindspot dokumenterer, at ung-til-ung-metoden både er en måde til at skabe og tiltrække brugere og publikum til arrangementer: "Kommunikation betød ikke nødvendigvis, at der lå et stort PR-budget bag. Det drejede sig om at give såvel netværk som unge en aktie i arrangementet, så de agerede talerør for arrangementet. F.eks. oplevede vi, at bands selv tog kontakt for at spørge, om de kunne spille til et arrangement, og vi oplevede, hvordan de unge bands selv sørgede for et stort publikum. Dermed blev det en virkningsfuld kommunikationsvej" (Mindspot, 2009a). Disse erfaringer peger på, at der ikke findes en bedre reklamesøjle end de unge selv. Og for det fjerde bevirker ung-til-ung-metoden, at man undgår at skabe et aldersrelateret hierarki med voksne i toppen, der kan virke hæmmende for unges kreativitet og deres lyst til at engagere sig i projekter.

Fremtidens udfordring

Det kræver nye samarbejdsformer og ressourcer at inddrage unge i projektteams: "Det tager tid at involvere de unge, at skabe tillid og kendskab til tilbuddet og at blive klar over, hvad processen skal gå ud på. Der skal være afsat personaletimer, tid til løbende justeringer og evalueringer samt til at afprøve og gentage succeser. Intet ungdomstilbud uden ressourcer" (Mindspot-evaluering, 2009). Det kræver også åbenhed over for nye arbejds-, organisations- og netværksformer at inddrage eller overdrage unge planlægningen af projekter. Dette medfører en bevægelse fra hierarkiske til mere horisontale ledelsesstrategier, hvor lederen primært agerer facilitator og sparringspartner over for unge medarbejdere.

Der er endvidere en udfordring forbundet med tendensen til, at unge ikke gider arrangementer for nogle, der er yngre end dem selv. Eksempelvis gider 18-årige som oftest ikke arrangementer for 14-årige. Der kan her trækkes en parallel til ung-til-ung-metoden, og man skal være opmærksom på, at de fleste 18-årige ikke bider på krogen, når det er 14-årige, der kommunikerer.

Børnekulturens Netværk anbefaler

- At bruge ung-til-ung-metoden som udviklings- og kommunikationsmetode.
- At udvikle og afprøve nye styringsredskaber til at styrke ung-til-ung-metoden, fx facilitering.

Kilder:

Jakobsen, Kirstine (Mindkeeper på Mindspot) og Fink, Karen Julie (Mindspotter på Mindspot, 22 år). Møde den 30. juni 2009 i Århus.

Mindspot. 2009a. *Make it your library*. Mindspot, Hovedbiblioteket, Borgerservice og Biblioteker.

Mindspot. 2009b. *Aftryk – Unge i Århus*. Mindspot, Borgerservice og Biblioteker, 2009.

Mindspot. 2009c. *Projektguiden*. Mindspot, Borgerservice og Biblioteker, 2009.

Skytte, Gitte. Projektleder på Opgang2, Ungdomsspor. Møde den 30. juni 2009 i Århus

» Unge er individualister. De skaber selv og er, bl.a. i kraft af de produktions- og kommunikationsmuligheder, deres egne computere tilbyder, vant til at tage skridtet fra tale til handling. For unge er det ikke et langt skridt. «

Hans-Henrik Skou, Projektleder på Demoteket

For danske unge under 20 år er anvendelsen af teknologi en selvfølge. Sms er blot en teknologisk begyndelse, og det virtuelle rum bliver mere og mere omfattende i de kommende år. Væsentligt er det, at det virtuelle rum åbner op for nye typer fællesskaber, da unge i høj grad anvender teknologi til at være gruppeorienterede (Jensen, 2009a og 2009c). Et paneuropæisk forskningsprojekt fra Mediapro om unges brug af medier viser, at 95,5 af de adspurgte havde mobiltelefon (Mediapro, 2006). Mobiltelefonen er den vigtigste identitetsfaktor i unges liv, fordi unge bruger den til at kommunikere med venner, og fordi tilgængelighed har stor værdi for unge. Teknologien bruges blandt andet til at være interaktiv. E-mail, sms, blogs, communities og sociale networking-websites som MySpace, YouTube og Facebook fungerer som en naturlig del af unges liv. De nye teknologier gør det nemmere dels at sprede budskaber, dels at producere billeder, musik eller film, som kan videresendes, fordi teknologien er digital og online (Bay og Ralund, 2006).

Børnekulturens Netværk har gennem dialog med unge erfaret, at unge ønsker koblinger mellem kunstformidling og kunstproduktion. Best practice fra et ungt perspektiv handler i høj grad om at involvere unge i kunst, så unge får en aktiv rolle som medskabere i forbindelse med kunstoplevelser og -formidling. Et bud på, hvordan dette ønske kan efterleves i traditionelle museumsmiljøer, er at udvikle initiativer, fx workshops eller communities, hvor unge både kan opleve, skabe og dele kunst. Flere unge efterspørger også, at kunst og kultur i højere grad kommer ud i deres nærmiljøer, fx på gymnasier, produktionsskoler, banegårde, og at kunstoplevelser på den måde gøres til en del af unges hverdag.

Erfaringer fra u.l.k.

Statens Museum for Kunst har med Unges Laboratorier for Kunst (u.l.k.) udviklet et initiativ for unge, som er funderet i unges ønske om interaktion og brugerinddragelse. Initiativet består af fysiske on-side-faciliteter med undervisningslokaler, computere, medievæg og andet digitalt udstyr samt af et virtuelt online-rum i form af hjemmesiden www.smk.dk/ulk. Initiativet er udviklet i samarbejde med ca. 70 unge kunstpiloter, hvoraf ti efterfølgende er blevet ansat til at lave ung-til-ung-formidling og til at skabe forsat udvikling af initiativet. Det er blandt andet de unge kunstpiloter, som interagerer med andre unge på hjemmesiden.

U.l.k. er et best practice-eksempel på, hvordan museer kan formidle kunst til unge, idet laboratoriet giver unge mulighed for at opdage, bidrage, producere, dele og skabe ny viden og ny kunst sammen med andre unge. Det forhold, at u.l.k. på den ene side søger at motivere og engagere unge til at interessere sig for kunst, og på den anden side gør unge til medskabere og aktive kunstproducenter, gør, at initiativet kan være til inspiration for andre kunstinstitutioner.



Foto: Henning Hjorth

Erfaringer fra Demoteket

Demoteket er et andet best practice-eksempel på, hvordan biblioteker på én gang tænker i brugerdrevne metoder, nye teknologier og favner unges lyst til interaktion. Idéen med Demoteket er, at unge kan indsende demoer, dvs. musiske, litterære eller filmiske værker. Værkerne bliver derefter tilgængelige som fysiske demoer på Københavns biblioteker og digitalt via hjemmesiden www.demoteket.dk. Formålet med projektet er at inddrage unge brugere på biblioteket og positionere biblioteket som en dynamisk, attraktiv og værdifuld partner for unge.

Demoteket har en følgegruppe, der består af LiteraturHaus, Det Danske Filminstitut og Danmarks Radio. Denne følgegruppe er valgt ud fra deres repræsentation af medier og kultur, men også fordi de har lokal beliggende i kommunen, hvilket giver mulighed for et mere direkte samarbejde fx i forbindelse med afholdelse af events. Endvidere er følgegruppen et vigtigt bindeled i forbindelse med PR og udvikling af netværk, da de tre parter er veletablerede kulturinstitutioner, der giver adgang bl.a. til en række medier og gratis branding.

For at fremme interaktionen med unge har Demoteket tilknyttet en gruppe unge ambassadører. Det er dem, der får andre unge til at sende værker ind til Demotekets projektbank. De skal sprede ordet. De skal netværke produktionerne op fra undergrunden. Og de skal organisere og arrangere events, workshops og screenings, hvor unge kan vise og udvikle deres produktioner. Ambassadørerne har været igennem en klassisk jobsøgningsproces med ansøgning og samtale. De er valgt bl.a. ud fra deres netværk i den københavnske undergrund, deres erfaring med projekter og events og deres erfaringer med forskellige medier og genrer. Aldersmæssigt er ambassadørerne mellem 20-34 år og derved ældre end først planlagt. Projektleder Hans-Henrik Skou fremhæver, at dette er en fordel, fordi ambassadørerne nærmest er selvørende i forhold til biblioteket, som har ansat dem (Hans-Henrik Skou, Projektleder på Demoteket).

Fremtidens udfordring

For traditionelle kunstinstitutioner kan det være en stor udfordring at fange unges interesse for kunst og kultur, særligt fordi kulturinstitutionerne i unges øjne kan have et kedeligt ry. Det er derfor vigtigt hele tiden at være opmærksom på nye strømninger i samfundet, der kan være med til at skabe nye trends og former for interaktion. Det er et væsentligt spørgsmål for alle kulturinstitu-

tioner, hvordan man kan tænke formidling til unge mere interaktiv.

Det er også en udfordring at skabe ungeinitiativer, som kæder formidling sammen med produktion, så unge på én og samme tid øger deres viden om kunst og kultur, men også deres lyst til at udfolde kreative evner og idéer. Interaktion og brugerinddragelse kan i denne forbindelse anvendes som redskaber til at give unge en oplevelse af ejerskab og indflydelse. Idéen om at skabe et kunst-community for unge har ligeledes et stort udviklingspotentiale, fordi det på den ene side indfanger unges lyst til interaktion og på den anden side unges lyst til netværksdannelse.

Børnekulturens Netværk anbefaler

- At støtte og udvikle interaktive ungeinitiativer særligt i forbindelse med institutionel kunst- og kulturformidling.
- At udvikle initiativer, der laver koblinger mellem vidensformidling, kunstoplevelser og kunstproduktion.
- At udvikle interaktive kommunikationsmetoder og gøre brug af sociale medier som fx www.myspace.com, www.youtube.com, www.flickr.com, www.facebook.com, www.arto.dk, ind i kommunikationsstrategier.

Kilder:

Bay, Morten og Ralund, Julie Schytte. 2006. *Generation Netværk*. DR. DK.

Børnekulturens Netværks dialogmøde med unge. Den 27.8.2009 i København.

Demotekets hjemmeside www.demoteket.dk

Jensen, Jesper Bo. 2009a. *De unge*. www.fremtidsforskning.dk

Jensen, Jesper Bo. 2009c. *De unge samplede og den virtuelle selvfølghed*. www.fremtidsforskning.dk

Lindved, Kit. 2009. *Unge laboratorier for kunst*. I: Billedpædagogisk Tidsskrift, nr. 3, 2009.

Mediappro. 2006. *The Appropriation of New Media by Youth*. European Commission Information Society and Media, juni 2006. www.mediappro.org

Skou, Hans-Henrik, projektleder for Demoteket. Møde den 23.10.2009 i København.

U.l.k.s hjemmeside: www.smk.dk/ulk

» Der er stor forskel på, hvor mange og hvilke typer unge der bor i en kommune. Storbyer med et bredt uddannelsesudbud har mange unge, mens kommuner uden uddannelsesinstitutioner har få. Det er man nødt til at tage hensyn til i sin strategi «

Ida Wettendorff, Børnekulturkonsulent i Helsingør Kommune

Der er geografiske og demografiske forskelle på at være ung i en storby og i en mindre provinsby. Disse forskelle er også synlige inden for det kulturelle område, og der er en tendens til, at kunstneriske og kulturelle aktiviteter samles dér, hvor der er flest mulige brugere, dvs. i storbyer og i mellemstore byer. Antallet af unge er naturligt højere i byer med ungdomsuddannelser end i byer, som ikke har ungdomsuddannelser i lokalmiljøet. Førstnævnte har qua dette forhold mulighed for at lave flere og større arrangementer og projekter for unge, mens sidstnævnte har en langt mere begrænset brugerflade, idet mange unge søger væk i forbindelse med uddannelsesforløb.

Visionen om, at kultur er for alle, stiller krav om, at kunst og kultur også når ud til unge, som bor i mindre bysamfund. Det er Børnekulturens Netværks erfaring, at kunst og kultur for, med og af unge stadig har trange kår i mindre danske provinsbyer og perifere områder. Denne erfaring er bl.a. baseret på den viden, Børnekulturens Netværk har opsamlet på de tre fyraftensmøder og det dialogmøde for unge, som Børnekulturens Netværk i løbet af projektmodningen har afholdt. De unge i perifere områder har enten ikke noget forhold til kunst og kultur, eller også efterspørger de kunst og kulturtilbud i deres hverdagsliv. Det er særligt eksperimenterende og utraditionelle kunst- og kulturprojekter, der har trange kår, når vi bevæger os uden for de store danske byer.

Erfaringer fra Toldkammeret

Et best practice-eksempel fra et bymiljø, som ikke har videregående uddannelsesmuligheder, er kulturhuset Toldkammeret i Helsingør, som forsøger at møde unge på unges præmisser. Toldkammeret har gennem det seneste års tid haft et fællesskab på Facebook, hvor de er i kontakt med unge, hvoraf en gruppe af de mest aktive unge planlægger konkrete musikarrangementer med adgang udeluk-

kende for unge i Toldkammerets lokaler. De samme unge fungerer som frivillige i huset, og enkelte er blevet ansat på timebasis.

Børnekulturkonsulent Ida Wettendorff fra Helsingør Kommune fortæller om Toldkammerets ungeinitiativ: *"Indtil nu er det en succes. Nogle af de unge er sågar begyndt at opsøge andre arrangementer i huset. Men snart er de her unge flyttet væk fra Helsingør og Facebook måske yt. Så må man starte forfra med en ny generation, nye måder at kommunikere på. Ungdomslivet er konstant i bevægelse, og man kan aldrig være helt sikker på noget"* (Ida Wettendorff, børnekulturkonsulent i Helsingør Kommune). For at fremme kunst- og kulturlivet for unge er der derfor behov for, at kommunerne holder sig ajour med ungdomskulturen gennem dialog med unge, og at der er ressourcer til at udvikle og facilitere nye initiativer, når gamle mister deres aktualitet.

Det er børnekulturkonsulent Ida Wettendorfs erfaring, at byer med små ungdomsmiljøer med fordel kan etablere samarbejder mellem kommunen og de institutioner, der i forvejen har et godt greb i de unge, herunder uddannelsesinstitutioner, ungdomsskoler, fritidsforeninger og klubber. Fordelen ved denne model er: At der følger et netværk af unge med. At det giver mulighed for at koordinere arrangementer for unge. At det er lettere at etablere interessefællesskaber mellem unge.

I stedet for at vente på, eller forvente, at unge bevæger sig hen på kulturinstitutionen, er det børnekulturkonsulentens erfaring, at unge skal opsøges der, hvor unge er: *"Et arrangement med poetry-slam bliver måske et hit i gymnasiets aula, samme arrangement måske en deltagerfiasko på biblioteket en torsdag aften kl. 19, medmindre klassen har aftalt, at man alle sammen går derhen"* (Ida Wettendorff, børnekulturkonsulent i Helsingør Kommune).

Fremtidens udfordring

Det er en stor udfordring at gøre kunst og kultur mere tilgængelig for unge i de perifere områder. Der er behov for at forske i området og at udvikle nye modeller og strategier for arbejdet med unge i områder med lav befolkningstæthed og tilsvarende ressourceniveau, så vi kan sikre, at unge i de perifere områder også har adgang til kunst og kultur i deres hverdag.

En model til at skabe mere kunst og kultur i de perifere områder kan være at udvikle workshopbaserede initiativer, som i samspil med lokale kulturinstitutioner og kunstnere skal skabe tilbud til unge. Workshopmodellen kan tænkes som et alternativ til organiserede fritidstilbud, idet den har en fleksibel og tidsbegrænset karakter, som læner sig op ad tendensen til, at unge i stigende grad foretrækker selvorganiserede aktiviteter.

Børnekulturens Netværk anbefaler

- At udvikle strategier for udviklingen af kunst og kultur i de perifere geografiske områder.
- At udvikle ungeinitiativer, der er særligt tilpasset til mindre byer og perifere områder, og som passer til mindre lokalmiljøers behov og ressourcer.
- At skabe større synergi mellem lokale kulturinstitutioner og lokale unges behov i forhold til kunst og kultur.

Kilder:

Børnekulturens Netværks dialogmøde med unge. Den 27. august 2009 i København.

Børnekulturens Netværks fyraftensmøder. Marts og april 2009 i Roskilde, Odense og Viborg.

Wettendorff, Ida. Børnekulturkonsulent i Helsingør Kommune. Artikel om erfaringer fra Helsingør Kommune (se Bilag).



Foto: Henning Hjorth

KONKLUSION



Foto: Henning Hjorth

Rapporten peger på, at unge har behov for nye rammer, der kan supplere de traditionelle rammer, dvs. ungdomsklubber, ungdomsskoler og kulturinstitutioner, og hvor unge selv kan få lov til at agere. Hovedbudskabet i denne rapport er derfor, at rammerne for kunst og kultur skal tilpasses unges kreative behov og idéer og gøres langt mere formbare for unge. Ungeinitiativer skal ikke udvikles med en facitliste, og der skal i langt højere grad skabes fri rum, hvor unge kan udfolde sig, eksperimentere og realisere egne idéer og projekter.

Nye fysiske rammer

Hvis vi vil fange de unge, skal vi eksperimentere med nye fysiske rammer, fx "projekthaller", ungdomskulturhuse, "offentlige oaser", hvor æstetisk praksis kan udfolde sig, fordi nye rammer kan øge muligheden for at nå alle unge på tværs af stilfællesskaber og subkulturer. Æstetisk produktion har den styrke, at den ikke tager afsæt i en bestemt mening, der skal indlæres, men i den skabende og kreative kraft og det at skabe mening i sig selv. Dette er en nødvendig aktivitet og kompetence i et moderne samfund, hvor unge hele tiden skal træffe valg og indgå i nye fællesskaber. For at understøtte de fysiske rammer er der behov for puljeordninger, som understøtter en bred palet af ungeaktiviteter og -projekter, både store og små projekter, og hvor ansøgningsproceduren er fleksibel og hurtig. Der er endvidere behov for flere platforme, hvorfra rådgivning og projektsparing for unge kan udfolde sig, som det eksempelvis ses i nogle af de eksisterende ungdomskulturhuse.

Nye rammer for fællesskaber og organisering

Hvis vi vil fange de unge, skal vi eksperimentere med nye rammer for fællesskaber og organisering, som tager udgangspunkt i unges netværksmentalitet og i det forhold, at unge ønsker indflydelse og mulighed for at repræsentere sig selv, fx gennem Ungeråd eller som unge projektambassadører. Nye fællesskaber og organiseringsformer skal derfor tage udgangspunkt i løse og flade strukturer, hvor fællesskabet og motivationen i nuet er drivkraften, og hvor unge kan vælge til og fra efter behov og interesse uden tidsmæssige bindinger.

Nye rammer for særligt udsatte unge

Hvis vi vil fange de særligt udsatte unge, skal vi eksperimentere med nye rammer og undersøge, om særligt udsatte unge har brug for særlige rammer i forhold til kunst og kultur. Der er brug for forskning til at øge vores viden på området. Det er i høj grad vigtigt, at initiativer for særligt udsatte unge får mulighed for at bygge oven på tidligere erfaringer, både i forhold til målgruppen, men også i forhold til det personlige kendskab til de unge brugere, som i endnu højere grad end andre unge har behov for at opbygge tillidsfulde relationer, der er baseret på mødet omkring det fælles tredje – den kulturelle oplevelse. Kunst- og kulturinitiativer giver unge mulighed for at indgå i positive fællesskaber, talentudvikling og kompetenceudvikling. Ud over at skabe nogle platforme for erfaringsakkumulation for kunst- og kulturinitiativer for særligt udsatte unge er der også behov for at udvikle tværgående strategier på ungeområdet, der kan skabe fællesskaber på tværs af unges stilfællesskaber og subkulturer. Dette kan gøres ved at udvikle tværkulturelle initiativer og tværgående samarbejder mellem kommuner, kulturinstitutioner og andre relevante institutioner.

Udviklingen på det ungdomskulturelle område

Børnekulturens Netværk konkluderer, at det kulturelle arbejde med unge kræver andre greb og metoder end arbejdet med børn. Det er derfor nødvendigt at udvikle nye greb og metoder til at fremme kunst og kultur for, med og ikke mindst af unge. Desuden er der et behov for, at Børnekulturens Netværk dokumenterer udviklingen på området og skaber en fælles national platform for videndeling omkring best practice. Rapportens anbefalinger giver konkrete bud på, hvordan Kulturministeriet, kulturinstitutioner, kommuner og andre kunst- og kulturinitiativer kan udvikle nye metoder og greb til arbejdet med ungeområdet. Anbefalingerne giver også et konkret afsæt for Børnekulturens Netværks ungestrategi, som skal fremme en udvikling på det ungdomskulturelle område.



BILAG

DRØMMEUNGDOMSKULTURHUSET - FOR, MED OG AF UNGE

Inaam Abou-Khadra, Deltager ved Børnekulturens Netværks fyraftensmøde i Odense og dialogmødet med unge i København, Oktober 2009

Ideen; et ungdomskulturhus. Stedet hvor unge kan samles. Med det menes, at forskellige type unge kan have et fælles sted at være. Man kunne bygge et kulturhus, hvor unges egne foreninger, organisationer osv. fik deres egne lokaler. På den måde kunne man samle de unges interesser ét kendt sted. Interesserer man sig for musik, og har man en gruppe, fik man et lokale, der var ens eget, hvor møder og arrangementer kunne drøftes. Var man interesseret i computer, var der en gruppe unge, der havde andet lokale at arbejde ud fra.

Ideen er i bund og grund, at drømmekulturhuset skal kunne rumme de unges forskellighed. Dette

kulturhus vil blive kendt af de unge i evt. Odense, og man vil som ung vide, at man kunne tilpasse sig et af lokalerne. Altså en af de mange interesser.

På den måde vil man som musikinteresserede lige komme forbi computerlokalet; sige hej, og få en snak. Dermed har man skabt et sted, hvor unge kan lære hinanden at kende på kryds og tværs – et sted som kan være samlingspunkt for dem.

Forskellen mellem kulturhuset og eksisterende ungdomshuse er, at kulturhuset er styret af unge mennesker. Ledelsen er unge mennesker. Selvfølgelig skal der være en uddannet gruppe, der har for-

stand på systemet, og hvordan man viderebringer de unges projekter, men de er der blot for dette. De må ikke blande sig i de unges interesser og måde at lede kulturhuset på.

På den måde vil man, tror jeg, få et kulturhus, der ikke ligner andre kulturhuse, netop fordi det kun præges af de unge. I dette kan der være ulemper. Nemlig om de unge har forstand på at drive sådan et hus, og om de er ansvarlige nok! Men jeg tror sagtens, vi kan klare denne opgave. Det er bare en af udfordringerne.

For at holde de unge i gang og få dem engageret skal der uddeles jobs. Fritidsjobs. Det er jo nemlig

sådan, at mange af de ældre unge, som kunne være kvalificeret til ledelsesopgaven, er nød til at kunne holde økonomien op. Derfor ville det være svært, både at gå på gymnasiet/universitetet, arbejde og engagere sig i ledelsesstillingen. Så hvis de blev ansat, ville de kunne lægge flere kræfter i det, og ting vil hænge mere sammen for dem i deres hverdage.

Endelig kan man sige, at der er en del ulemper ved et stort sted, men jeg tror, at man vil kunne holde styr på det, hvis de unge satte sig sammen og begyndte at sætte rammer for stedet. Hvor mange skal man være for at få et lokale? Hvem skal deltage i ledelsen af de forskellige grupper? osv.

OM YDUN

Ellen Kielland Lund, Medlem af Ydun, November 2009

Du går gennem en gade og får pludselig øje på en farverig ballon, der bevæger sig i vinden bundet til toppen af en gadelygte. Mens du undrer dig over, hvordan den mon er kommet derop, hører du den letgenkendelige lyd af en ballon, der springer, og du registrerer, at ballonen er blevet til tom plastik. Sådan vil jeg definere Ydun – den vejlensiske kulturforening for unge, der tog sine første spæde skridt i september 2008 – som på forunderlig vis får stablet en stor bunke arrangementer på benene. Lig en undren over hvordan ballonen bindes fast højt oppe i en lygtepæl. Til eventplanlægningen er især termen "learning by doing" stærkt karakteriserende. Disse kulturinputs forsvinder igen, men braget efter dem vil stadig kunne genkaldes i bevidstheden.

På sin vis er Ydun ikke noget særligt, da foreningens mål set i et overfladisk lys nok udelukkende er at have det sjovt. Den er en sammenslutning af meget forskellige unge individer, der forenes i et håb om at krydre provinsbyen (i dette tilfælde Vejle) med kultur. Disse unge mennesker har udelukkende af praktiske grunde valgt at danne en forening. Her kan årsager som ansøgning om forskellige tilskud, leje af lokaler nævnes samt et behov for, at byens rum bliver booket, når der skal afholdes af arrangementer.

I Yduns dagligdag er det dog ikke ordet forening, der bringes på banen, da dette begreb godt kan

have en negativ klang af kedelige møder og faste principper, men snarere diskussioner og idéovervejelser. Det, at samlingen af mennesker er organiseret, kommer først til skue, når Ydun skal forsøge at forklare, hvad Ydun er og selvfølgelig til generalforsamlingerne. For begrebet forening har mange højst sandsynligt et forhold til, hvorfor det efterfølgende er vigtigt understrege, at Ydun ikke er en forening af statisk og traditionel karakter. På den anden side nyder Ydun også godt af foreningsprincippet, da den har et ganske veletableret hierarki. Af ganske logiske årsager har de, som bærer det meste ansvar, stille og roligt under medlemmernes bifald besat rollerne. Som følge af dette bliver de, der gør den største indsats, også er dem, der både styrer og definerer Ydun. Foreningen har derfor den fordel, at brugerne selv bestemmer, hvad Ydun udvikler – og ikke udvikler sig til. Set i et andet lys, er denne meget brugerdrevne opsætning også en ulempe, for når det virkelig gælder, er der oftest kun en lille håndfuld trofaste støtter, der hjælper.

Noget er dog ganske sikkert: Der er utallige muligheder og sammenslutningen kan gå mange veje, for Ydun vil – både som gudinde for evig ungdom og som forening – altid være ude for at dele ud af sine modne æbler.

UNGE VIL REPRÆSENTERE SIG SELV OG IKKE ANDRE UNGE

Andreas Jørgensen, Medlem af Ycity-projektgruppen, Oktober 2009

Jeg mener, at der er delte meninger blandt unge, om hvorvidt de vil repræsentere andre. I nogle tilfælde ønsker jeg at repræsentere andre, men det er alt efter, hvad det er for en sammenhæng. Der er steder, hvor jeg synes, det er en fordel at repræsentere andre er f.eks. hvis der er en gruppe, der mangler en stærk leder, der kan repræsentere dem. Der er repræsentativt demokrati en fordel. Men det kan også blive for bureaukratisk.

Allerede nu, som ung repræsenterer jeg andre unge!

Hvis man tager udgangspunkt og sætter fokus på den enkles rolle i en demokratisk proces, vil dette aktivere vedkommende og styrke fællesskabet.

Hvis man decentraliserer magten, som i Ycity, vil flere være med i demokratiet. Dette vil skabe interesse for samfundet og ejerskab, hvilket kun har

positive effekter for systemet. Dette, mener jeg, er vejen frem.

Hvis man kan realisere sig selv i forhold til andre og samtidig udfylde sine egne ønsker, så er målet nået. Hvis man kan tage hensyn til andre i en gruppe, hvor man stadig gør, hvad man vil, så er der mere fremtid i gruppen.

Jeg mener, at hvis man tog Ycitys værdier ud i verden og udviklede dem, så kunne vi alle få det meget bedre.

Det, at unge søger nye alternative måder at bruge demokratiet på, er måske et tegn på, at der findes andre måder at leve i et samfund på, end sådan som vi nu engang gør. Vi har sat os fast i et system, og vi er hurtige til at udelukke andre eller forbedre vores eget system.

OM UNGDOMSNETVÆRKET & AMBITIONSFABRIKKEN

Viviann Skjold Henriksen, Ungdomskonsulent i Frederikshavn Kommune, November 2009

Ungdomsnetværket og Ambitionsfabrikken er med til skabe primære samt perifere netværk blandt de unge i kommunen. I Ungdomsnetværket sidder unge fra de respektive ungdomsuddannelser samt 4 voksenrepræsentanter fra henholdsvis ungdomsskole, FUF, ungdomsklubber samt ungdomskonsulent. Ungdomsnetværket er i gang med at ændre på strukturen for at kunne involvere flere unge i netværket. Der er pt. 20 medlemmer i UN, som foruden at være i UN er med i forskellige undergrupper, hvor også andre unge er repræsenteret. Dette vil vi ændre på, således at der for hver aktivitetsgruppe/netværk vælges en tovholder, som repræsenterer gruppen i UN's koordinationsudvalg. Forretningsgang bliver lettere og grupper nedlægges, når eventen er gennemført. Eksempler på netværksgrupper: 20 Minutes of Fame (arrangement, hvor lokale musikere får mulighed for at

stå på en stor scene i 20 min.), koncertudvalg (planlægger og gennemfører koncerter med kendte og ukendte musikere) pr - udvalg, filmudvalg (fremstilling af film) mm. Man kan altså som ung gøre en indsats i et udvalg/netværksgruppe uden at skulle arbejde med det organisatoriske. Samtidig vil vi oprette et "crew", som kan hjælpe til, når de har tid og lyst. Der er så mange tilbud i dag, at det indimellem kan være svært at vælge - her er altså en mulighed for at yde en indsats indimellem eller i flere grupper uden tidsmæssige bindinger og stadig være en del af et netværk.

Ambitionsfabrikken er et tilbud til unge om at deltage i et udviklingsforløb, hvor det primære formål er, at den enkelte unge får realiseret sit drømmeprojekt. Kriterierne for projekter er, de skal være til gavn for kommunens indbyggere, især de unge.

Af projekter kan nævnes Breakdancebattle med unge medvirkende fra andre lande i Europa, velgørehedsarrangement, projekter med etniske unge, Doorparade, Gadekunst, Studentercafé med Poetry Slam, lektiehjælp og anden underholdning (samle de forskellige stillfællesskaber), bog om Sorg (skrevet af unge, som har mistet familiemedlemmer i en tidlig alder), fotoudstilling: Frederikshavn set med dine øjne, Kommunikation mellem politi og unge – et festligt arrangement for politi samt unge, hvor kommunikation er i højsædet.

Oplevelsen er, at de unge smutter ind og ud af forskellige grupper – og yder en indsats i forskellige sammenhænge. Frederikshavn Kommune har en ungestrategi, hvor bottom line er, at der i enhver ung findes et talent. Oplevelsen er, at den unges interesse og talent får lov til at komme til udtryk i netværksgrupperne som æstetisk produktion. Vi taler om 3 miljøer – det sociale – lærings- og kultur samt det innovative. Det er muligt at skabe netværk i alle 3 miljøer - vertikalt samt horisontalt.

OM BAZARMUSICSHOP

John Brøndum Pedersen, Projektmedarbejder i BazarMusicShop, November 2009

Tilgangen til de unge i BazarMusicShop er centreret omkring ligeværd og respekt for den musikalske udfordring, vi sammen står over for at skulle løse, og ord som resocialisering, integration og etablering af rollemodeller er ord, som kun finder vej til fondsansøgninger og møder med kommunale myndigheder.

I BazarMusicShop mødes man om musikken. Fra det øjeblik de unge træder ind i Bazaren og siger de gerne vil arbejde med musik, bliver de accepteret som musikere og kunstnere og behandlet som sådan. Fokus er, hvad de positivt ønsker at udrette, mere end hvilke problemer de evt. måtte bringe med sig som mennesker. I Bazaren mødes brugerne og de voksne om et fælles tredje, som kræver, at begge parter yder; nemlig musikken.

I Bazaren er der ingen regler. Kodeordet er respekt. Respekt for hinanden, for inventaret, for de voksne og vigtigst af alt: respekt for sig selv. Det ved alle, hvad indebærer, og resten går i store træk af sig selv. Vi kan udlevere nøgler til studiet og andre faciliteter uden, at tingene bliver ødelagt eller forsvinder. Tillid.

I BazarMusicShop skaber vi rollemodeller. Når de unge har været i Bazaren længe nok til at kende til produktionsformen i et studie og har fået god træning i at skrive tekster, fungerer de som sparingspartnere for de nye brugere. I lokalområdet er de kendte kunstnere, som andre børn og unge ser

op til og beundrer for det, de tør og kan.

BazarMusicShop stiller krav til de unge. Vi mener det alvorligt, så det forventer vi også, at de unge gør - igen; respekt! Fra starten gør vi dem klart, at det er et forløb, som også kræver en indsats fra deres side, som vi tilbyder dem. De unge, der bruger stedet, gennemgår et samlet forløb over 9 måneder og får undervejs hjælp, inspiration og procesorienteret undervisning i områder som research, idéudvikling, sangskrivning, musikundervisning, indspilningsteknik, markedsføring og udgivelsesfest.

BazarMusicShop er vedholdende. De unge bliver mødt - og opsøgt - på deres egne platforme: Facebook, Youtube, MySpace og via SMS. Vi holder tæt kontakt til dem og minder dem gerne om aftaler i Bazaren flere gange, for vi accepterer også, at de forvirrede, søgende, ufokuserede og herlige teenagere, som har brug for lidt hjælp en gang imellem.

Bazaren lukker verdenen op. Via netværk lykkedes det at få etablerede kunstnere til at komme i Bazaren og afholde workshops med de unge, som hermed opnår en duft af "den virkelige verden". Det virker ansporende for arbejdet med musikken og teksterne at høre, hvordan de etablerede arbejder. I arbejdet med teksterne udfordres og hjælpes den enkelte unge til at prøve sine sproglige grænser af og til at søge refleksion over omgivelserne og sig selv.

ERFARINGER FRA HELSINGØR KOMMUNE

Ida Wettendorff, Børnekulturkonsulent i Helsingør Kommune, September 2009

Kunst- og kulturinstitutioner vil gerne tiltrække unge. Derfor søsættes projekter, som skal få flere unge til at bruge kulturinstitutionerne og deres faciliteter. Ofte er det dog småt med interessen fra de unges side. I alt fald hvis man gransker deltagerantallet.

Målgruppen er diffus. Hvem taler vi om, når vi siger de unge? Er det de yngste teenagere? Gymnasieeleverne? De 18-25 årige? Eller de 10 årige! Hvad vil kulturinstitutionerne med de unge udover at hive dem ind til bestemte arrangementer? Får man formidlet klart nok, hvad man kan tilbyde? Og hvad med de rammer, man kan stille til rådighed? Passer de til unges ønsker og behov? Hvis de ikke gør, er man så indstillet på at ændre dem? Er det pressemeddelelser, flyers, plakater eller fora i cyberspace man benytter i sin PR-strategi? Har man talt med nogen unge om, hvor de søger information? Om hvad der har betydning for, om de vil deltage? I alt for mange tilfælde glemmer man at stille den slags spørgsmål, selvom forklaringen på manglende succes, måske findes her.

Der er stor forskel på, hvor mange og hvilke typer unge der bor i en kommune. Storbyer med et bredt uddannelses tilbud har mange unge, mens kommuner uden uddannelsesinstitutioner har få. Det er man nødt til at tage hensyn til i sin strategi. I mange byer står de gymnasiale uddannelsesinstitutioner og miljøerne omkring stærkt. Afholder man et spændende foredrag for unge en aften, hvor der er arrangement på gymnasiet, aflevering af årsopgave, koncert eller samtidig med gymnasiefesten er man sikker på tomme stole. For de yngste unge, har det betydning om det sted tingene foregår, opfattes som trygt, og om vennerne går med. Det er sjældent unge kommer drevet af almen nysgerighed, eller fordi de ikke har andet at give sig til.

Der er ingen sikker vej til succes. Unge er troløse, og selvom de har fribillet, er det først i det øjeblik, de sidder der og ikke går i pausen, at man har haft fat i dem. Og kommer de så tilbage næste gang? Det kommer an på ...

En mulighed er at etablere samarbejder med de institutioner, der i forvejen har godt greb i de unge: uddannelsesinstitutioner, ungdomsskole, fritidsforeninger og klubber. Her er kammeraterne lige ved hånden og interessefællesskabet på plads. I stedet for at vente på, eller forvente, at de unge skal bevæge sig hen på kulturinstitutionen, kan man jo også opsøge dem der, hvor de er. Et arrangement med poetry-slam bliver måske et hit i gymnasiets aula, samme arrangement måske en deltagerfiasko på biblioteket en torsdag aften kl. 19, med mindre klassen har aftalt, at man alle sammen går derhen.

Man kan også tænke i de baner som Toldkammeret i Helsingør har haft succes med. Toldkammeret åbnede for et års tid siden et fællesskab på Facebook, hvor man hele tiden er i kontakt med unge, primært gymnasieelever. En gruppe af de mest aktive planlægger konkrete musikarrangementer kun med adgang for unge. De samme unge fungerer som frivillige i huset. Enkelte er ligefrem blevet ansat på timebasis. Til koncerterne er både billet-, barpriser og åbningstiden tilpasset målgruppen.

Indtil nu er det en succes. Nogle af de unge er sågar begyndt at opsøge andre arrangementer i huset. Men snart er de her unge flyttet væk fra Helsingør og Facebook måske yt. Så må man starte forfra med en ny generation, nye måder at kommunikere på. Ungdomslivet er konstant i bevægelse, og man kan aldrig være helt sikker på noget. Behøver de unge overhovedet at have adgang til kunst og kultur? Ja selvfølgelig - det er en del af det at være og danne sig selv som menneske. Men vi skal vænne os til at tune meget mere ind på den målgruppe, vi har med at gøre.

Rapporten præsenterer en række anbefalinger til at fremme udviklingen af kunst og kultur for, med og af unge samt Børnekulturens Netværks nye ungestrategi.

Anbefalinger og ungestrategi er udviklet med udgangspunkt i rapportens 10 teser om, hvad unge vil have på kunst- og kulturområdet:

- Tese 1: Unge vil have ungdomskulturhuse
- Tese 2: Unge vil have indflydelse og flade strukturer
- Tese 3: Unge vil kun repræsentere sig selv
- Tese 4: Unge vil have hurtige og fleksible procedurer
- Tese 5: Unge vil have selvorganiserede aktiviteter
- Tese 6: Unge vil have netværk og sociale fællesskaber
- Tese 7: Unge vil have kunst og kultur og ikke integrationsprojekter
- Tese 8: Unge vil have ung-til-ung-metoden
- Tese 9: Unge vil være interaktive
- Tese 10: Unge vil have kunst og kultur i hele Danmark

Børnekulturens Netværk er kulturministerens og Kulturministeriets rådgivende organ for børne- og ungekultur. Netværket består udover Kulturministeriet af Styrelsen for Bibliotek og Medier, Det Danske Filminstitut, Kulturarvsstyrelsen, Statens Kunstråd/Kunststyrelsen, Socialministeriet og Undervisningsministeriet.

Sekretariatet har til huse i Styrelsen for Bibliotek og Medier og kan træffes på tlf. 3373 3370 eller på bkn@boernekultur.dk



Børnekulturens Netværk

