

**Beslutsunderlag**

Utfärdat 2023-11-15

Diarienummer 0514/23

**Handläggare**

Ulf Sigvardson

Tel: 031-368 36 88

E-post: ulf.sigvardson@kultur.goteborg.se

## **Underlag till delegationsbeslut Innovationsstöd för film och rörlig bild, ansökningsomgång 3–2023 med motiveringar per projekt**

### **Sammanfattning av omgången**

Kulturförvaltningen fattar beslut om fördelning av Innovationsstöd för film och rörlig bild tre gånger per år. Stödet bereds på delegation av Lindholmen Science Park.

Kulturnämnden har en finansiell ram om två miljoner kronor för att stödja Lindholmen Science Parks finansieringsform Innovationsstöd för film och rörlig bild under år 2023.

Stödet möjliggör för det lokala kultur- och näringslivet att följa den utveckling som sker i branschen och möjliggör för mindre och oberoende aktörer att arbeta med utveckling av projekt ur ett brett perspektiv.

I omgång 3-2023 inkom 31 ansökningar till ett sammanlagt ansökningsbelopp om 5 911 750 kronor. Av dessa var 17 nya sökande i stödformen. Sju ansökningar beviljas stöd om sammanlagt 850 000 kr.

Innovationsaspekten i sökande projekt är fokus i för stödformen och är central i bedömningsarbetet. Projektets lokala förankring, de sökande aktörernas etableringsgrad och projektens möjligheter att på sikt genomföras tas också i beaktande i bedömningen.

Den sammantagna bedömningen i denna ansökningsomgång är att flertalet inkomna projekt håller en hög nivå, både sett till konstnärlig höjd och genomförbarhet, dock saknar merparten av dem ett tydligt och genomarbetat innovationsfokus. För att de innovativa intentionerna skall kunna bedömas som trovärdiga behöver innovationen vara tydligt uttalad, samt väl förankrad i budget, utvecklingsplan och konstellationen av medverkande i projektet.

Varje bifall motiveras skriftligt nedan. Avslag motiveras kortfattat i bilaga 2.

### **Beredning och jäv**

Hanteringen av stödformen sker i samverkan mellan Lindholmen Science Park och kulturförvaltningens enhet för kulturstöd. Ansökningarna har beretts i enlighet med kulturnämndens riktlinjer och regler för stödet av Lindholmen Science Park i samråd med en referensgrupp.

Lindholmen Science Park har anlitat följande externa referenspersoner: Karin Strandberg Blom (exekutiv producent), Tatjana Samopjan (kreativ konsult), Johanna Koljonen

(medieanalytiker). I referensgruppen ingår även Gunnar Eriksson (programansvarig, Film&TV vid Lindholmen Science Park).

Arbetet har följt enhetens rutiner för att hantera eventuella jävsförhållanden. Följande jäv har noterats: Gunnar Eriksson anmäler jäv i relation till ansökan från *Mittfilm* och har inte bedömt ansökan. Tatjana Samopjan anmäler jäv i relation till ansökningarna från *Cinenic Film* och *Fasad Produktion* och har inte bedömt ansökningarna.

## Projekt som beviljas stöd

Sökande	Projekt	Beslut
Adam James Enskild firma	<i>A Present to The Approaching</i>	60 000 kr
Fasad Produktion AB	<i>Sea of Abundance</i>	150 000 kr
GetCine Media AB	<i>Auteur Play</i>	200 000 kr
MoonHood AB	<i>Hotell Midnatt</i>	100 000 kr
Pushing Paper AB	<i>Preservation of favoured races in the struggle of life</i>	200 000 kr
Ramtin Parvaneh Enskild firma	<i>Amo José</i>	60 000 kr
Studio Jox	<i>Kultur-varvet i AR</i>	80 000 kr
<b>SUMMA</b>		<b>850 000 kr</b>

## Motiveringar per projekt

### Adam James Enskild firma – *A Present to The Approaching*

Företeelsen ”Lajv” (Live Action Roleplay, LARP) härstammar från 1970-talet, där människor iklär sig roller och karaktärer i ett gemensamt interaktivt rollspel. I projektet *A Present to The Approaching* är syftet att integrera filmen som medium med rollspelets världar och dramaturgi. Genom att filma lajvet undersöks nya, innovativa sätt att förmedla en berättelse, där publiken dessutom erbjuds möjligheten att ta del av en värld och dess karaktärer ur flera perspektiv samtidigt.

Referensgruppen ser en ansökan som sticker ut från mängden sett till sin arbetsmetod och genom att undersöka nya sätt att visualisera berättelser. Projektet bedöms även ha potential att skapa ett mervärde för den lokala branschen och att kunna bana ny väg för immersivt historieberättande.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 60 000 kr.

### Fasad Produktion AB – *Sea of Abundance*

Fasad Produktion avser med projektet att utveckla en AR-upplevelse (AR = Augmented Reality), parallellt med en plattform (kallad Paidea) som med hjälp av AI-teknik automatiserar text till animation, i syfte att effektivisera arbetsprocesser med liknande verk, både kreativt och kostnadsmässigt. *Sea of Abundance* är ett 20 minuter långt AR-verk som utforskar Östersjöns historia kopplat till nuvarande utmaningar och framtidsutsikter. Berättelsen tar avstamp 14 000 år tillbaka i tiden och leder oss fram till idag och de miljömässiga utmaningar som havet nu står inför. Den fortsätter sedan in i tänkbara framtidsscenarier.

Lindholmens referensgrupp bedömer att projektet har potential att bli utvecklande för projekt som undersöker hur AI och maskininlärning kan effektivisera och förbättra

arbetsprocesser. I det här fallet primärt med fokus på AR, men också övergripande kring hur text kan automatiseras till bilder och animation.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 150 000 kr.

### **GetCine Media AB – *Auteur Play***

*Auteur Play* är en streamingplattform under utveckling för Video on demand-tjänster (VOD) med sikte på att lanseras under 2024. Syftet med plattformen är att ge filmer som inte fungerar på bio en chans att hitta sin publik i det digitala landskapet, men också att främja distribution för produktionsbolag som vill bibehålla sina filmrättigheter. *Auteur Play* gör inte anspråk på unika rättigheter. Till skillnad från många andra streamingplattformar har denna ingen ambition att erbjuda en massiv katalog av filmer, utan ska främst vara ett verktyg för distributörer och producenter som saknar ett VOD-fönster i sin lanseringstaktik.

Projektet beviljades Innovationsstöd i omgång 2-2023 och Lindholmens referensgrupp bedömer att GetCine Media AB har använt medlen väl och utvecklat projektet målmedvetet i rätt riktning. På sikt kan plattformen ge både gamla och nya filmer rätt förutsättningar att hitta nya målgrupper på de visningsplattformar där publiken idag tar del av film och rörlig bild.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 200 000 kr.

### **MoonHood AB – *Hotell Midnatt***

MoonHood är ett nystartat lokalt spel- och animationsbolag som grundats av Klaus Lyngeled och Olov Redmalm som har lång och gedigen erfarenhet av spelbranschen. Genom sina handgjorda animationer utmärker de sig konstnärligt och estetiskt på en marknad som alltmer domineras av AI och automatisering. I samband med att de nu skapar ett nytt spel ämnar de korsbefrukta två olika arbetsprocesser genom att utveckla både ett spel och en tv-serie av utifrån samma berättelse och karaktärer. I *Hotell Midnatt* vill MoonHood AB utveckla en mystisk och visuellt eggande berättelse, för unga vuxna och vuxna, som utforskar övernaturliga hemligheter, identitet och priset man betalar för att undkomma sina inre demoner.

Referensgruppen bedömer det som intressant att en lokal aktör, etablerade inom spelindustrin, tar klivet mot film- och tv-serie-branschen, för att utforska möjligheterna att bredda både historiens potential och det egna yrkeskunnandet. Att arbeta gränsöverskridande mellan spel och serie genererar ett mervärde mellan genrerna och kan bidra till att skapa en ny nivå inom storytelling.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 100 000 kr.

### **Pushing Paper AB – *Struggle of life***

*Struggle of life* är en kortfilm som utspelar sig för 40 000 år sedan, där två sapiensbröder möter en neandertalare i en grotta.

Vid sidan av filmens berättelse om makt, våld och kärlek vill projektet utforska potentialen i den nya teknik som Virtual Production (VP) erbjuder. VP innebär att man som filmskapare med hjälp av digital teknik, i kombination mellan den fysiska platsen och digitala världar, kan skapa realistiska miljöer att spela in sina berättelser i. I detta projekt kan det exempelvis innebära att i stället för att ett filmteam åker till en grotta för inspelning, kan man skapa grottan i en studio genom att projicera realistiska rörliga bilder av samma värld mot en bildskärm. Denna produktionsteknik är på stark framfart inom branscherna för rörlig bild och tros bli ett etablerat verktyg inom filmiska processer. Pushing Paper AB har i projektet knutit till sig en konstellation av etablerade kreatörer med bred erfarenhet av både tekniken och det konstnärliga genomförandet, parallellt med mindre etablerade lokala aktörer.

Lindholmens referensgrupp bedömer att denna annorlunda kortfilm har internationell potential och att den nya tekniken inom rörlig bild blir relevant för att uppnå bästa möjliga resultat. Projektet beviljas stöd för att utforska de nyskapande, tekniska aspekterna kring framtagandet av filmmiljöer. Något som på sikt kan ha potential att utveckla och effektivisera den traditionella filminspelningen.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 200 000 kr.

#### **Ramtin Parvaneh Enskild firma – *Amo José***

Långfilmen *Amo José* berättar historien om två unga bröder som efter att ha förlorat sin familj bestämmer sig för att fly Afghanistan för Sverige. Under flykten blir idolen José González musik en följeslagare och tröst under den farliga resan mot målet. Bakom projektet står skådespelaren och manusförfattaren Ramtin Parvaneh och producenterna Natalie Wadlert och Linnea Sandström. I det kreativa teamet ingår även José González själv samt Kristina Issa, som gör originalmusiken tillsammans. Medel söks för att fortsätta utforska hur AI kan implementeras i arbetet med berättelsen, där Parvaneh samarbetar med dramaturgen Jessika Jankert.

Referensgruppen bedömer att projektet är ett intressant lokalt samarbete där etablerade och mindre etablerade aktörer möts. Att undersöka hur AI kan bidra till att utveckla och stärka manusprocessen har potential att utveckla den lokala branschen.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 60 000 kr.

#### **Studio Jox – *Kultur-varvet i AR***

Studio Jox har tidigare, med bland annat redan beviljat Innovationsstöd, utvecklat VR-plattformen ”GBG Tidevarv” och VR-filmen *Frivarv i 360 grader* – två varvsrelaterade VR-projekt. Nu går bolaget vidare med ett AR-projekt (Augmented Reality) som har som mål att kunna visa mer av varvsindsutrin längs med promenadstråket på Norra Älvstranden mellan Hisings- och Älvsborgsbron. Genom att rikta digitala skärmar (mobiler, datorer eller läsplattor) mot olika platser längs med kajstråket ska besökarna kunna ta del av ytterligare bilder och berättelser från varvsindustrins historia.

Lindholmens referensgrupp bedömer att projektet kan bli ett komplement till de redan befintliga VR-verken. Bolaget arbetar utvecklande inom XR-genren (Extended reality)

för att belysa och bevara en viktig del av Göteborgs historia som idag inte är så synlig lokalt.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 80 000 kr.