

**Beslutsunderlag**

Utfärdat 2024-04-25

Diarienummer 0350/24

Handläggare

Ulf Sigvardson

Tel: 031-368 36 88

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

Underlag till delegationsbeslut Innovationsstöd för film och rörlig bild 1–2024 med motiveringar per projekt

Sammanfattning av omgången

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

Antal sökande: 46 st, varav 17 nya

Antal beviljade ansökningar: 8 st

Summa sökt belopp: 10 320 443 kr

Summa beviljat belopp: 1 100 000 kr

Prioriteringar i omgången: Flera projekt i omgången inbegriper uttalade fokusområden för Innovationsstödet under 2024. Bland annat genom att undersöka nya format och visningsfönster liksom distributionsformer för berättelserna i utveckling. Tillämpningen av Artificiell Intelligens (AI) undersöks också som ett genomgående inslag i många projekt.

Utmärkande för denna stödomgång: Flertalet projekt har ett uttalat målgruppsfokus och arbetar redan i ett tidigt skede med att kartlägga och analysera berättelsens potentiella målgrupp och dess konsumtionsvanor. Fyra av de beviljade projekten är mer renodlade tekniska innovationer som anammar och utforskar den snabbt accelererande tekniska utvecklingen inom branscherna för rörlig bild.

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

Beredning och jäv

Hantering av stödformen sker i samverkan mellan Lindholmen Science Park och kulturförvaltningens enhet för kulturstöd. Ansökningarna har beretts i enlighet med kulturnämndens riktlinjer för kulturstöd och regler för Innovationsstöd för film och rörlig bild i samråd med en referensgrupp.

Lindholmen Science Park har anlitat följande externa referenspersoner: Karin Strandberg Blom (exekutiv producent), Soni Jörgensen (manusförfattare), Johanna Koljonen

(medieanalytiker) och Gorki Glaser-Müller (regissör). I referensgruppen ingår även Gunnar Eriksson (programansvarig, Film&TV vid LSP).

Arbetet har följt enheten för kulturstöds rutiner för att hantera eventuella jävsförhållanden. Följande jäv har noterats: Soni Jörgensen anmäler jäv i relation till ansökan från *Cinenic Film*. Gunnar Eriksson, Karin Strandberg Blom och Johanna Koljonen har deltagit i hennes ställe.

Projekt som beviljas stöd

Sökande	Projekt	Beslut (kr)
Cinenic Film AB	<i>Flätan</i>	150 000
Coco film & TV	<i>Snigeln</i>	100 000
CRDB Technology AB	<i>Creative Database</i>	100 000
Fanny & Alexander Productions AB	<i>Vampyren</i>	100 000
Flowtropolis AB	<i>SitePlanner</i>	200 000
Kullafilm AB	<i>Nu är det Julia ...</i>	150 000
Ogon AB	<i>Spatial Vision For All</i>	100 000
VP Nordic AB	<i>Nordic Lights, Pop up-studio för VP</i>	200 000
SUMMA		1 100 000 kr

Motiveringar per projekt

Cinenic Film AB – *Flätan*

Göteborgsbaserade *Cinenic Film* utvecklar långfilmsprojektet *Flätan*, en lågintensiv psykologisk skräckfilm med en grundidé av lokalt baserade manusförfattaren Joen Heed Windal. Med sin erfarenhet av lång spelfilm söker bolaget nu i ett tidigt skede utvecklingsstöd för att genomföra en genomgripande analys av projektet med fokus på den svenska publiken. Till sin hjälp använder Cinenic analysverktyget PUBLIKUM, skapat av det danska bolaget Will&Agency, som i en trestegsprocess har som målsättning att bilda en djupare förståelse för filmens potentiella publik och hur interaktion med målgruppen kan stärka berättelsens utveckling.

Referensgruppen vid Lindolmen Science Park gör bedömningen att bolaget och kreatörerna arbetat metodiskt och målmedvetet under utvecklingsfasen, vilket medfört att projektet idag har en stark grundberättelse och god genomförandepotential. I en tid när svensk film har svårt att nå ut till publiken bedömer referensgruppen att sökande bolag på ett genomtänkt sätt och i ett tidigt skede söker proaktiva metoder för hur filmen kan nå sin målgrupp.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 150 000 kr.

Coco film & TV – *Snigeln*

I projektet *Snigeln* samarbetar den Göteborgsbaserade skådespelaren och komikern Evelyn Mok med det nystartade, Stockholmsbaserade produktionsbolaget *Coco film & TV*. I denna komedi matchas 32-åriga ensamvargen Eva ihop med 15-åriga Aida i ett mentorsprogram, men snart suddas gränserna ut kring vem som egentligen är mentor för vem. Projektet är i en tidig fas, med målet att under processens gång förutsättningslöst utforska berättelsens format och potentiella visningsfönster.

Lindholmens referensgrupp bedömer att projektet utmärker sig både vad gäller innehåll och arbetsform och där inblandade kreatörer, med en innovativ inställning till den kommande utvecklingsprocessen, har god potential att ta projektet vidare till nästa steg. Projektet beviljas stöd för att i den kommande fasen, bland annat i samarbete med en lokal dramaturg, utveckla historien samt arbeta med publiktester och undersöka det första steget i marknadsföringsplanen.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 100 000 kr.

CRDB Creative Database Technology AB – *Creative Database*

Creative Database är en plattform som möjliggör nätverkande mellan kreatörer och uppdragsgivare i branscherna för film, tv och rörlig bild. Projektet har tidigare tilldelats innovationsstöd (omgång 2-2023) och är ett innovativt digitalt verktyg som både kort- och långsiktigt skapar ett lokalt mervärde på en arbetsmarknad där behovet av kontaktytor och att kunna synliggöra sin kompetens är stor.

Lindholmens referensgrupp bedömer att de tidigare medlen använts väl och att *Creative Database* tagit flera viktiga utvecklingssteg där plattformen idag har över 1 000 aktiva användare och cirka tio betalande/prenumererande företag. Projektet beviljas fortsatt innovationsstöd för att skala upp och bygga ut *Creative Database*, i syfte att ge användarna bättre spridning och matchning mot arbeten och näringsliv över hela landet.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 100 000 kr.

Fanny & Alexander Productions AB – *Vampyren*

Fanny & Alexander Productions är ett produktionsbolag baserat i både Göteborg och Stockholm. Denna kortfilm handlar om en vampyr som vill försöka träda in i människornas värld. Projektet tar avstamp i dagens snabba, digitala medielandskap, där utvecklingen av projektet använder sociala medier för att bygga upp en målgrupp och skapa relation med publiken redan innan filmen är färdig.

Lindholmens referensgrupp bedömer att sökande bolag arbetar modernt och lyhört. Historiens till synes enkla premiss möjliggör nära dialog med målgruppen – både vad gäller innehållsutveckling och distribution. Projektet beviljas innovationsstöd för att bland annat utveckla karaktärer och ”backstory” i linje med sociala medier, samt för att öka intresset hos andra finansiärer och stärka bolagets lokala förankring.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 100 000 kr.

Flowtropolis AB – SitePlanner

Siteplanner är ett verktyg som med hjälp av teknik inom Extended Reality (XR) syftar till att förändra och utveckla förproduktionsfasen inom film och bredare visuell media, genom att erbjuda verktyg för virtuell platsrekognosering, samarbete och scenplanering. Detta kan möjliggöra effektivisering av arbetsflöden och minska miljöavtrycket. Verktyget tillåter filmskapare att experimentera med olika scenarion, pröva kameravinklar och potentiella kulissbyggen på ett kostnadseffektivt och miljövänligt sätt. Den innovativa aspekten i projektet är att *Flowtropolis AB* vill tillgängliggöra verktyget för hela filmbranschen, från oberoende filmskapare till stora produktionsbolag.

Referensgruppen vid Lindholmen Science Park bedömer att *Siteplanner* kan få viktig betydelse för kreatörer och produktionsbolag i sina framtida filmproduktioner, där den digitala tekniken underlättar för hela filmteam att arbeta effektivt och proaktivt. Projektet beviljas innovationsstöd för fortsatt utveckling av verktyget och för att förankra det bredare i branschen lokalt.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 200 000 kr.

Kullafilm AB – Nu är det Julia

Nu är det Julia är en familjefilm baserad på en bok av Johanna Wilson, som också är projektets manusförfattare. Bakom filmen står det skånska produktionsbolaget *Kullafilm*, som samarbetar med lokalt baserade *Gothenburg Film Studios* och *Istudios*, som räknas bli avgörande för filmens genomförande. Här söks medel för att skapa en ”filmteaser” där fokus ligger på att utveckla berättelsens visuella effekter kring hur nordiska sagoväsen kan gestaltas på ett trovärdigt sätt.

Lindholmens referensgrupp bedömer att samverkansprojektet bidrar till att undersöka hur rätt förutsättningar kring den tekniska utvecklingen kan bana ny väg för filmisk gestaltning i genren. I samverkan mellan Göteborg och Skåne kan projektet också bidra till att ny teknisk kompetens utvecklas och sprids i Göteborg.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 150 000 kr.

Ogon AB – Spatial Vision for All

Projektet *Spatial Vision for All*, drivet av det Göteborgsbaserade bolaget *Ogon*, har som målsättning att distribuera 3D-glasögon på ett lättillgängligt och kostnadseffektivt sätt mot de stora publika målgrupperna via befintliga distributionskanaler. Syftet är att skapa ett mervärde för branschen lokalt, nationellt, och globalt. 3D betyder tredimensionell och tekniken möjliggör för åskådaren att ta del av både stillbild och rörlig bild på ett visuellt förhöjt sätt som omfattar bredd, längd och djup i ett rumsligt perspektiv.

Lindholmens referensgrupp ser ett ambitiöst och kompetent bolag, vars idé har potential att öka och sprida intresset för 3D tekniken liksom det visuella bildspråk som tekniken möjliggör. Med målsättningen att tillgängliggöra tekniken för en större målgrupp kan detta på sikt skapa ett mervärde för de audiovisuella branscherna, inte enbart i relation till spelfilm, utan exempelvis även till informationsfilm och event.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 100 000 kr.

VP Nordic AB – *Nordic Lights, Pop up-studio för Virtuell Produktion*

Trollhättanbaserade *VP Nordic* har på kort tid etablerat sig som en stark lokal och nordisk aktör inom Virtuell Produktion (VP). Denna teknik möjliggör för filmskapare att spela in filmscener i virtuella miljöer kopplade till inspelningsstudior, i stället för att behöva förflytta sig till specifika, fysiska platser. I projektet ska bolaget tillgängliggöra ”pop up-studior” för VP, för lokala bolag och kreatörer för reducerade kostnader samtidigt som kunskapsförståelsen för tekniken ökar. I projektet används också AI i strategin för att skapa mer dynamiska och realistiska virtuella miljöer.

Lindholmens referensgrupp bedömer att bolaget och projektet presenterar en trovärdig genomförandeplan. Virtuell produktion har på sikt potential att utveckla och förändra arbetsflöden inom branscherna för rörlig bild, och bidra till en både hållbar och kostnadseffektiv filmprocess. *Nordic Lights* beviljas innovationsstöd för att ta projektet från idé till handling.

Kulturförvaltningen beviljar projektet Innovationsstöd om 200 000 kr.