

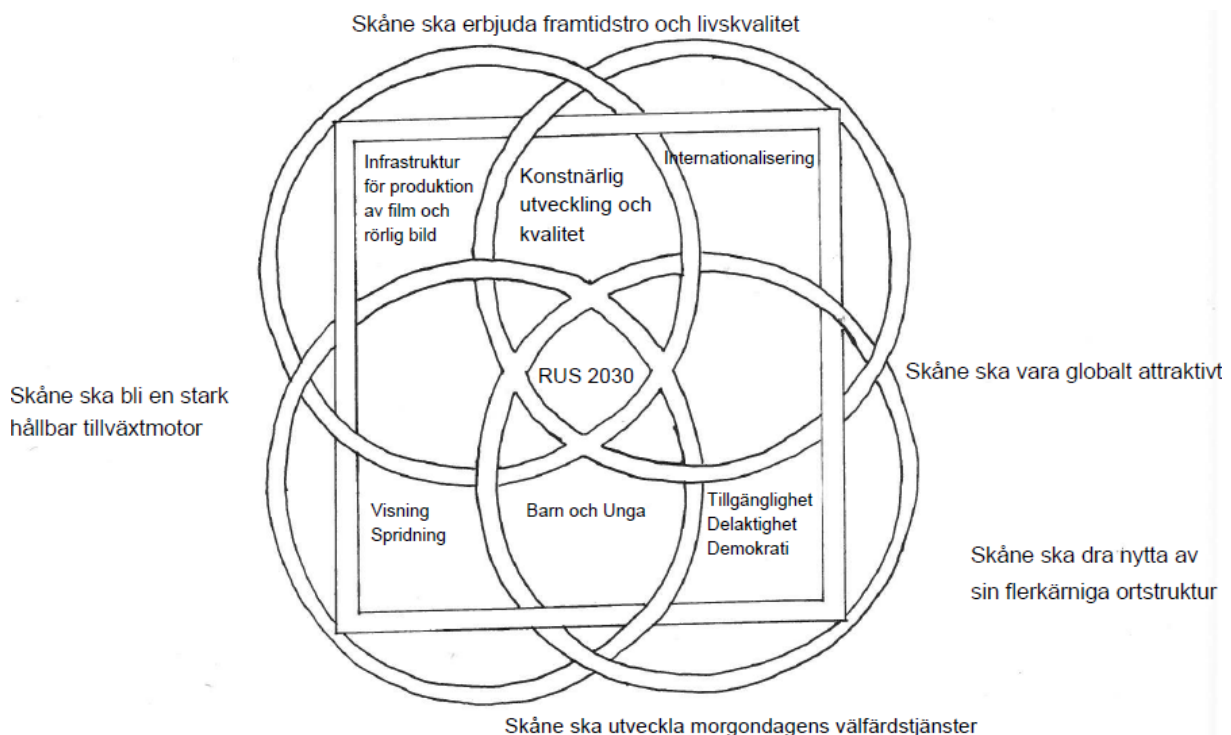
# **HANDLINGSPLAN RÖRLIG BILD: FILM, DIGITALA SPEL OCH TRANSMEDIA 2015-2020.**

*Baserad på Strategi för film och rörlig bild, Kulturnämnden  
och Regionala utvecklingsnämnden mars 2015.*

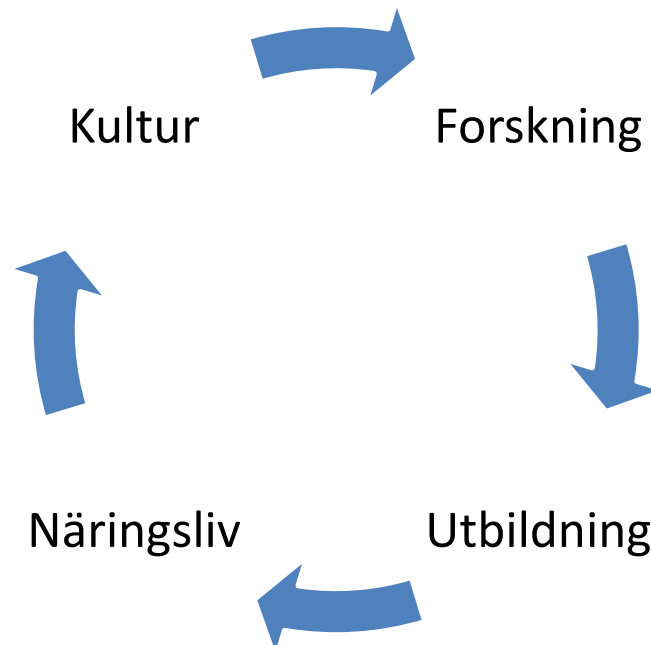
I mars 2015 antog Region Skånes kulturnämnd och Regionala utvecklingsnämnden *Strategi för film och rörlig bild*. Begreppet Film och rörlig bild används i strategin som definition av audiovisuell konst och kultur. Den inkluderar i första hand film i olika genrer och format, digitala spel, tv-produktion och transmedia. Strategin innehåller sex insatsområden samt aktiviteter för **Samverkan och strategiska partnerskap** som gäller för samtliga insatsområden. De sex insatsområdena är: **Konstnärlig utveckling och kvalitet, Infrastruktur för produktion av film och rörlig bild, Internationalisering, Visning och spridning, Tillgänglighet, delaktighet och demokrati** samt **Barn och unga**. Samtliga insatsområden är delar av det ekosystem som gäller för utvecklingen av området. Handlingsplanens aktiviteter syftar till att nå de mål som finns inom varje insatsområde i strategin.

Samtliga insatsområden relaterar till varandra på olika nivåer. Av det skälet är det ibland svårt att kategorisera en aktivitet enbart under ett insatsområde. Trots det har vi valt att inte slå samman insatsområden i den här strukturen, men läsaren ska ha i minne att det till exempel finns starka relationer mellan produktion, konstnärlig utveckling och internationalisering, likväl som konstnärlig utveckling kan ha en stark relation till delaktighet och barn och unga. Det är därför värdefullt att komma ihåg att aktiviteterna är beroende av varandra och att de ska genomföras utifrån gemensamma målbilder.

I bilden nedan ser vi de sex insatsområdena och förhållandet till Region Skånes utvecklingsstrategi (RUS), som varit en utgångspunkt i urvalet av insatser.



För att förstå och utveckla grundförutsättningarna för film och rörlig bild med de tre perspektiven i fokus: konst, kultur och näring, är handlingsplanen framtagen i mötet mellan faktorerna forskning, utbildning, näringsliv och kultur. Den så kallade FUNK-modellen. FUNK är en modell som förklaras utifrån dessa fyra faktorer samt sammankopplingen mellan dessa. En modell i syfte att skapa ett helhetsperspektiv och förståelsen för de skilda systemens gemensamma förutsättningar och beroende av varandra.



## **HANDLINGSPLAN RÖRLIG BILD: FILM, DIGITALA SPEL OCH TRANSMEDIA 2015-2020.**

### **SAMORDNING OCH STRATEGISKA PARTNERSKAP**

Inom Region Skåne är det Region Skånes kulturnämnd och Regionala utvecklingsnämnden som styr området film och rörlig bild. Kultur Skåne, Region Skåne Näringsliv samt bolaget Film i Skåne hanterar verksamhet inom film och rörlig bild i dialog med kommuner, bransch och andra professionella aktörer. De regionala insatserna görs ur såväl ett medborgar- som ett tillväxtperspektiv. För att få en effektivare samordning, genomlysning och dialog inom området film och rörlig bild behövs den interna samverkan stärkas.

Det är avgörande för att föra strategisk utveckling av området i dialog med lokal, regional, nationell och internationell nivå. Region Skåne vill öka samverkan mellan skilda aktörer bland annat genom att inrätta nya forum, som har i uppdrag att finna och initiera nya strategiska partnerskap som stärker film och rörlig bild.

Genom att tillämpa FUNK-modellen, som är en tillväxtmodell som bygger på relationen mellan Forskning, Utbildning, Näringsliv och Kultur vill Region Skåne få en aktuell bild av behov och möjligheter för vidare utveckling av film och rörlig bild.

Ett antal skånska kommuner arbetar med film och rörlig bild som ett styrkeområde inom kultur och tillväxt, men flertalet kommuner behöver stöd i att synliggöra potentiella styrkor, som bidrar till hela regionens arbete. Att medvetandegöra de skånska kommunernas arbete, skapar möjlighet till utveckling genom dialog och samverkan interkommunalt och regionalt.

#### **1. INRÄTTA ETT INTERNT SAMVERKANSFORUM INOM REGION SKÅNE FÖR FILM OCH RÖRLIG BILD.**

- **Deltagare Kultur Skåne, Näringsliv Skåne och Film i Skåne.** *Start 2015. Inom befintliga budgetar.*

#### **2. UTVECKLA EN EXTERN SAMVERKANSPLATTFORM FÖR FILM OCH RÖRLIG BILD**

- **Region Skåne vill samverka med nationella instanser för att göra Skåne till en betydande part av den nationella utvecklingen av film och rörlig bild.** Svenska Filminstitutet, Statens kulturråd, Tillväxtverket med flera nationella instanser för regional utveckling av film och rörlig bild i enlighet med de regionala och nationella styrdokumenterna. *Kostnader okända. 2016-2020.*

#### **3. INRÄTTA KONTINUERLIGA TEMATISKA FUNK-SAMTAL TILLSAMMANS MED KOMMUNER, BRANSCH, AKTÖRER OCH FORSKNING.**

- **Genomföra fördjupade samtal med sakkunniga och relevanta aktörer inom forskning, utbildning, näringsliv och kultur enligt FUNK-modellen.** FUNK-samtalen bör ske vartannat år eller vid utveckling av vissa insatser. *Start 2016, 25 tkr/år.*

#### **4. REGION SKÅNE SKA SYNLIGGÖRA KOMMUNERNAS LOKALA ARBETE INOM RÖRLIG BILD-OMRÅDET.**

- **Region Skåne ska som utvecklingsaktör vara ett stöd för kommunernas lokala verksamhet inom film och rörlig bild.** *300 000 kr i budget 2016-2017*

#### **5. VERKA FÖR EN ÖKAD REGIONAL UTVECKLING**

- **Utveckla befintliga och nya filmiska kraftcentra för kulturell och ekonomisk tillväxt i hela Skåne.** Tillsammans med filmvänliga kommuner och med Southern Sweden Film Commission (*f d Öresund Film Commission*) som resurs i samspel med andra regionala aktörer. *2015-2020. Inom befintliga budgetar för Film i Skåne, Näringsliv Skåne och Kultur Skåne.*
- **Vara ett stöd för kommuner när det gäller lokal mottagarkapacitet av filmproduktioner.** *Inom befintlig budget för Southern Sweden Film Commissions (f d Öresund Film Commission) uppdrag.*
- **Region Skåne ska utgöra en stödresurs för de kommuner som vill ta fram lokala strategier för film och rörlig bild.** *Inom befintliga budgetar 2016-2020.*

- **Region Skåne ska samverka med kommuner för att stimulera till mötesplatser för nätverk och fortbildning inom film, digitala spel och transmedia. Inom befintliga budgetar 2016-2020.**

## **INFRASTRUKTUR FÖR PRODUKTION AV RÖRLIG BILD: FILM, DIGITALA SPEL OCH TRANSMEDIA.**

Idag genomförs inte tillräckligt mycket film, tv -och rörlig bildproduktion i regionen för att kreatörer, filmarbetare, produktionsbolag och andra berörda näringar ska kunna utveckla de förmågor och tjänster som krävs för ett kontinuerligt fungerande flöde i "ekosystemet". Det finns därför behov av ökad finansiering för att möjliggöra en ökad produktionsvolym.

Ett antal komponenter eller verktyg i infrastrukturen behöver stärkas för att ge förutsättningar för högre produktionsvolym inom film och rörlig bild. Bland annat behöver nya finansieringsmodeller uppstå för ökat kapital. Syftet är att öka möjligheterna för professionella utövare att skapa film och rörlig bild av hög kvalitet i hela regionen och göra den tillgänglig för publik. Även etablerade strukturer för talang- och konstnärlig utveckling är betydelsefulla samt möjligheten till entreprenörskap inom film och rörlig bild, som ryms inom regionala satsningar på Kulturella, kreativa näringar (KKN).

Det som är avgörande och en förutsättning för att målen ska uppfyllas, är att finansieringen till samproduktion av film och rörlig bild ökar från nuvarande nivå på ca 15 miljoner kronor/år till 25 miljoner kronor/år. (Film i Skånes investering i samproduktion av film och rörlig bild). Det kommer att resultera i en årlig omsättning i Skåne på ca 90 miljoner kronor/år.

Under perioden 2000-2014 har Film i Skåne medverkat i 74 långfilmer, 13 TV-serier och ca 500 kort-och dokumentärfilmer. Dessa filmprojekt har totalt omsatt ca 2,1 miljarder kronor, varav 834 miljoner kr har spenderats i Skåne på anställningar och köp av tjänster i samband med inspelningarna och efterbearbetningen av projekten. Film i Skånes insats för att se till att filmerna blir av och genomförs i Skåne under dessa 15 år har varit 191 miljoner kronor.

Ungefär 1 miljard människor i världen spelar digitala spel som är producerade i Sverige. I Malmö finns just nu framgångsrika spelstudios med internationella framgångar. Skåne levererar idag mycket hög kvalitet inom digitala spelbranschen. Produktionerna når en internationell marknad, men branschen saknar kapital för att gynna bolagen på sikt. Det behövs nya metoder för att ge ungt entreprenörskap inom digitala spel en grogrund att växa i och kapacitet till att stanna kvar i regionen. Trots internationella framgångar för skånska dataspelsproducenter saknar branschen en naturlig regional tillhörighet inom rörlig bild. Tack vare utbildningar som *Game Assembly*, bildandet av *Game City*, etablerade kluster som *Media Evolution City* och andra aktörer som *Nordic Game* med flera, finns det mycket goda förutsättningar för Skåne att vidmakthålla och utveckla framgångarna kring digitala spel med aktiva insatser. En starkare samverkan med Danmark och andra länder kring styrkor och behov är en av förutsättningarna för den regionala utvecklingen.

Den digitala spelbranschen och interaktiv digital kultur behöver inkluderas i strukturer för affärsutveckling och finansiering, talangutveckling, kompetensförsörjning, tillgänglighet,

delaktighet och synlighet. Framförallt är det betydelsefullt att stimulera till starkare berättelsedrivna digitala spel och öka den konstnärliga kvaliteten samt ta hänsyn till aspekter som genus och jämlikhet när det kommer till genomförande och produktion.

Transmedia är ett utvecklingsområde för Skåne med resurscentret *BoostHBG* som huvudaktör. Transmedia liksom film och digital spelkultur har sin bas i rörlig bild. Området drivs av starka berättelser som utspelar sig på olika plattformar och där utvecklingen sker i dialog och interaktivitet med publiken. Transmedia medverkar till att skapa innovation inom film och rörlig bild och ligger i framkant när det gäller att använda digital teknik för narrativ utveckling. Det finns behov av mer kompetens och samverkan inom området för ömsesidig kunskapsutveckling mellan olika branscher inom rörlig bild och digital kultur. Internationellt utbyte är av betydelse för vidare utveckling av området.

Trots att det finns gemensamma förutsättningar för film, digitala spel och transmedia, så finns det också stora skillnader i det ekosystem som de skilda områdena verkar inom. Därför är det viktigt att ta hänsyn till den särart som skiljer de tre områdena i fråga om produktion, visning och spridning, internationalisering med mera.

## 6. STÄRKA FINANSIERING AV PRODUKTION

- **Verka för ökad finansiering av samproduktionsverksamhet inom film och rörlig bild.**

*Målet är en succesiv ökning för perioden 2016-2020 med totalt 30 miljoner. Start 2016 med 2 miljoner i utökning, 2017 med 4 miljoner etc.*

- **Samverka med lokala filmfonder i Skåne. 2015-2020 inom befintlig budget för Film i Skåne.**
- **Stärka möjligheten till kapital till rörlig bild sektorn inom ramen för det offentlig finansierade riskkapitalsystemet.** *Budget för Näringsliv.2015-2020*

## 7. STIMULERA FORTBILDNING/KOMPETENSUTVECKLING

- **Initiera gränsöverskridande kompetensinsatser för film och rörlig bild.** Inom begreppet film och rörlig bild ryms olika branscher. Mellan dessa branschers utveckling finns olikheter, men också likheter. Gränsöverskridande kompetens kan skapa synergier mellan branscherna som bland annat bidrar till kulturell och ekonomisk tillväxt. *Tillsätta utvecklingsmedel 2016-2018, 500 000 kr/år för uppdrag och projektutveckling. Därefter evaluering.*
- **Säkerställa att kunskapen i det befintliga regionala företags- och innovationssystemet når ut till rörlig bild området samt är anpassat för att hantera området.** *2016-2018 Inom befintliga budgetar.*
- **Utveckla verktyg för Green Film Shooting i Skåne som innebär hållbara utvecklingsmål vid filminspelningar.** *Kostnader okända. 2016-2020.*
- **Mobilitetsstöd för nationellt och internationellt utbyte.** Stöd till deltagaravgifter, resebidrag etc. som vänder sig till aktörer, kreatörer och konstnärer inom film och rörlig bild. *Inom Film i Skånes befintliga budget.*

## 8. STÄRKA SKÅNE SOM CENTRUM FÖR DIGITALA SPEL NATIONELLT OCH INTERNATIONELLT

- **Identifiera metoder för affärsutveckling av området digitala spel, där offentliga medel kan fungera som delfinansiering. 2015-2020. Inom befintlig budget för Näringsliv Skåne.**
- **Stimulera till ökad rörlighet och möte mellan dataspel- och filmbranschen. Delning av resurser som kompetens och särskilda professioner för att stimulera till gränsöverskridande produktion och samverkan. 2016-2020. Kostnader okända.**

## 9. STÄRKA BOLAGENS INNOVATIONSSTRUKTUR

- **Stärka samarbete och produktion mellan etablerade professionella utövare och nya talanger. Utvecklingsmedel, kostnader okända. 2017-2020.**
- **Instifta sökbara bidrag för produktionsbolag för *developer-in-residence* i samarbete med konsthögskola, högskola, universitet, filmskola, spelutveckling och andra utbildningsinstanser. 1 miljon/år, 2017-2020.**
- **Översyn av insatser inom ramen för det befintliga innovationsstödsystemet med koppling till rörlig bildområdet. 2017-2020, kostnader okända.**

# KONSTNÄRLIG UTVECKLING OCH KVALITET

Det finns ett samband mellan ökad attraktionskraft, ökad produktionsvolym och konstnärlig kvalitet. Den konstnärliga kvaliteten är avgörande för en långsiktig utveckling av film och rörlig bild, inte bara som konststart utan också som kulturform och näring. Professionella utövare är beroende av kompetensutveckling och stödstrukturer som kan främja den konstnärliga utvecklingen. Skåne har en stark tradition och aktiva aktörer inom animation både inom film och digitala spel. Därför är animation ett förstärkningsområde inom utvecklingen av området. Skåne med främst Malmö som centrum är väletablerat som bas för serier med utbildningar, serietecknarkollektiv, centrumbildningar med mera; det vill säga olika utvecklingsresurser som samspekar. Ett antal skånska filmproduktionsbolag har specialiserat sig på animationer.

Inom området digitala spel är konstnärlig utveckling en viktig framgångsfaktor. Konstnärlig kvalitet kan vara avgörande för att åstadkomma unicitet av produktion. Programmering bidrar till att utveckla berättelser och skapa interaktivitet. Ömsesidighet mellan dessa båda faktorer krävs för att framkalla attraktionskraft och tillväxt av digitala spel.

Fungerande stödstrukturer för talangutveckling inom samtliga områden av rörlig bild är en viktig bas, med avsikt att ge nya kreatörer möjlighet att utvecklas konstnärligt.

## 10. FRÄMJA IDÉ- OCH PROJEKTUTVECKLING

- **Stimulans till nya filmberättelser. Befintlig budget Film i Skåne. 2016-2020. Se även aktivitet 6 Stärka finansiering av produktion.**

- **Inkludera berättelser inom digitala spel och transmedia som en konst- och kulturform i förhållande till regionala stödsystem. 2016-2020.** *Succesiv utökning av regionala utvecklings- och produktionsmedel.*
- **Främja samverkan mellan film, digital kultur och litteratur. 2015-2020.** *Under 2015 Utvecklingsmedel film och rörlig bild 500 000 kr inom nuvarande budget Kultur Skåne. Tillsatta medel om 600 tkr/år 2016-2018, därefter evaluering. Se även aktivitet 6 Stärka finansiering av produktion.*
- **Stimulera till starkare berättelser inom digitala spel och transmedia.** *Kostnader okända.*

#### **11. FRÄMJA TALANGUTVECKLING**

- **Stödja talangutveckling inom film och transmedia för återväxt och innovation.** *Fortsatt verksamhetsstöd till transmedia 2,0 miljoner kr/år. 2015-2017. Därefter evaluering.*
- **Se över hur det regionala inkubatorssystemet bättre kan möta behoven inom rörlig bild och särskilt digitala spel.** *Inom befintliga budgetar, 2016. 2017-2020 Behovsanalys och utveckling.*

#### **12. ÖKA SAMVERKAN MED OMRÅDET FORSKNING OCH UTVECKLING**

- **Stimulera till samverkan och strategiska partnerskap med universitet, högskola, folkhögskola och andra lärosäten kring konstnärlig utveckling inom film och rörlig bild.** *Utvecklingsmedel, kostnader okända. 2016-2020.*
- **Stimulera till tvärdisciplinära samarbeten för att utveckla ny konst inom rörlig bild.** *Inom befintliga budgetar 2016-2018.*
- **Instifta ett regionalt stipendium för ny cross-disciplinär konst inom rörlig bild i Skåne.** *400 tkr/år 2017-2020.*

#### **13. STÄRKA OMRÅDET ANIMATION INOM FILM OCH RÖRLIG BILD**

- **Öka samverkan mellan bland annat Danske filmskolen och Game Assembly Skåne för att stimulera spetskompetensen inom animation.** *Kostnader okända. 2015-2020.*
- **Inrätta konsulenttjänst för animation inom film och rörlig bild.** *Tjänst deltid 300 tkr samt utvecklingsmedel 900 tkr/år. 2017-2020.*



## **INTERNATIONALISERING**

Aktiviteterna inom detta område syftar till att utveckla och förbättra internationella och interregionala infrastrukturer för film, digitala spel och transmedia. Skåne är i behov av större samverkan och strategiska partnerskap i det internationella närområdet som Öresunds- och Östersjöområdet.

EU-program som *Kreativa Europa 2014-2020* kan erbjuda finansiering och stöd av nysatsningar i interregional och internationell samverkan. Huvudmålet är att stärka Skånes position internationellt och interregionalt inom film och rörlig bild, varav en ökad export och internationell finansiering av skånsproducerad film och rörlig bild är utgångspunkten.

De största mötesplatserna i Skåne attraherar en internationell bransch och publik inom film och rörlig bild, som leder till en mångfald av utbud och som bidrar till Skånes attraktionskraft.

### **14. STÄRKA SKÅNE INTERREGIONALT OCH INTERNATIONELLT INOM FILM OCH RÖRLIG BILD.**

- **Identifiera och koordinera möjliga och önskvärda projekt till *Kreativa Europa, ERUF (Europeiska regionala utvecklingsfonden), ESF (Europeiska socialfonden) och Interreg (Interregionala samarbetsprogrammet, EU)*.** *2016-2020, kostnader okända.*
- **Stärka de internationella branschmötesplatserna i Skåne för film, digitala spel och transmedia.** *(Nordisk Panorama Forum, Nordic Game, Financing Forum for Kids Content, Malmö Arab Film Festival Market med flera). 2016-2020, 300 tkr/år.*
- **Stärka befintliga internationella partnerskap inom rörlig bild.** *(CineRegio/KidsRegio, European Screen Talent, Scandinavian Location, CPH FF/Öresund). 2016-2020, Kostnader okända.*
- **Utveckla strategier och satsningar kring export och partnerskap med internationella festivaler och andra mötesplatser inom film, digitala spel och transmedia.** *2017-2020, kostnader okända.*
- **Insatser till internationellt utbyte mellan deltagare i internationella sammanhang som till exempel inom *Screen Talent Europe*.** *2016-2020, Kostnader okända. Se även aktivitet 7.*
- **Marknadsföra Skåne som produktionsplats utifrån film och rörlig bild.** Skånes rörlighet och öppenhet inom branscherna skapar gynnsamma förutsättningar för produktion och är en framgångsfaktor för att attrahera internationella resurser. *2017-2020. Kostnader okända.*

## **VISNING OCH SPRIDNING**

Visning och spridning handlar om relationen mellan publik, innehåll och sammanhang. Region Skåne ska medverka till att stärka ett urval av festivaler, event, mötesplatser för visning och spridning och öka möjligheterna för kommuner att etablera visningsarrangemang för film, digital spel och transmedia. Huvudmålet är att etablera en

hållbar och dynamisk infrastruktur för visning och spridning av film och rörlig bild i hela Skåne, som möter olika publikgruppers behov av innehåll. Publikarbete och dialog med nya målgrupper är av stor betydelse för att möta behoven som finns hos publiken när det gäller innehåll och sammanhang.

Utveckling av Skånes festivaler innebär bland annat, att de större festivalerna som uppfyller kriterier som att de samarbetar internationellt, har ett branschforum, publik verksamhet och kvalitetsutbud för både vuxna, barn och unga behöver ha en verksamhetsbas som består av en helårsorganisation och att festivalerna har publikkommunikation på regional, nationell och internationell nivå.

För att öka kompetens och stimulera till gränsöverskridande produktion, samverkan och nytt utbud, behövs gemensamma mötesplatser som vänder sig till aktörer och publik inom film, tv, konst, digitala spel och transmedia. Redan befintliga festivaler kan breddas och nya kan uppstå, som inkluderar flera av dessa områden inom samma mötesplats.

#### **15. UTVECKLA EN HÅLLBAR INFRASTRUKTUR FÖR VISNING OCH SPRIDNING AV FILM OCH RÖRLIG BILD**

- **Utveckla CinéSkåne som kunskapsnod och bas för nätverk av kommuner, arrangörer, förmedling av utbud och festivalturnéer.** 2015 befintliga utvecklingsmedel Kultur Skåne, 700 000 kronor, därefter 2016-2018 tillsätta utvecklingsmedel 700 000 kronor. *Evaluering.*
- **Utveckla den digitala infrastrukturen för distribution och visning av film och rörlig bild inom CinéSkåne.** 2015-2016 200 000 kr redan tillsatta i utvecklingsmedel, därefter evaluering och eventuellt nya medel.
- **Ge regionalt verksamhetstöd till de större filmfestivalerna i Skåne som är starka på internationellt samarbete, har branschforum, publik verksamhet och kvalitetsutbud för både vuxna, barn och unga.** 2016-2020 3 miljoner kronor/år till BUFF, Malmö Arab Film Festival, Nordisk Panorama, Fantastisk Film Festival. *Kostnaderna ryms delvis inom befintliga budgetar för Kultur Skåne och Film i Skåne. Förutsätter motfinansiering från kommunerna.*
- **Stärka kommunerna i att skapa visningsrum för digital kultur.** 2017-2020, *kostnader okända.*
- **Stimulera samverkan mellan kommuner och aktörer inom digital kultur för utveckling av lokala och delregionala arrangemang och aktiviteter.** 2016-2020. *Kostnader okända.*
- **Främja utvecklingen av mötesplatser som vänder sig till aktörer och publik inom film, tv, konst och digitala spel och transmedia.** *Kostnader okända, 2016-2020.*

### **TILLGÄNGLIGHET, DELAKTIGHET OCH DEMOKRATI.**

Genom att ha en produktion inom film och rörlig bild som speglar mångfalden i Skåne, skapas berättelser som känns angelägna för människorna som lever i regionen oavsett kön, könsidentitet, etnisk tillhörighet, trosuppfattning, funktionsnedsättning, sexuell läggning eller ålder. Berättelser inom rörlig bild kan vara bärare av identitet och språk och en

förenande länk av människors levnadsvillkor. Framförallt film som är en bred konstform och når många, bidrar till yttrandefriheten och påverkar demokratin. I Skåne finns levande exempel genom dokumentärfilmer, som berör och har demokratisk betydelse för människor i stora delar av världen. Inom transmedia och inom *Serious Games* finns ett produktionsspår som handlar om att kommunicera och förändra människors villkor i världen genom angelägna starka berättelser som distribueras via olika digitala medier som digitala spel, appar, filmer etc. Ett annat område är tillgängliggörandet och förmedlingen av filmarvet för publik. Regionmuseet i Kristianstad har idag ett regionalt uppdrag kring filmarvet där publikkommunikationen behöver stärkas i samspel med andra aktörer och identifiera digitala möjligheter för spridning.

Ytterligare ett område är när den konstnärliga praktiken inom film och rörlig bild möter behov inom folkhälsan. Det finns levande exempel i Skåne hur man arbetat med *digital storytelling* inom äldreomsorgen, hur barn och unga mött film och rörlig bild under sin sjukhusvistelse etc. Ett viktigt område för att höja livskvaliteten för Skånes medborgare.

Huvudmålet är att öka medborgarnas livskvalitet och förståelse för sin egen levnadskontext genom att få en större mångfald av berättelser oavsett media. Inte minst gäller detta barn och unga, så fortsatt läsning kring demokratiska sammanhang när det gäller film och rörlig bild under insatsen **Barn och unga**.

#### **16. ÖKA TILLGÄNGLIGHETEN TILL BERÄTTELSE OAVSETT MEDIA INOM RÖRLIG BILD.**

- **Stärka spridning av festivalutbud via bland annat digital distribution så att utbudet blir tillgängligt i hela Skåne.** 2015-2020, Se även aktivitet 15 *CinéSkåne*.
- **Stöd till visningsarrangemang som samverkar med andra samhällsområden.** *Kostnader okända*.
- **Utveckla verktyg för mångfaldsperspektiv inom befintliga stödsystem för film, digitala spel och transmedia.** *Kostnader okända*.
- **Stödja tillgängliggörandet av filmarvet för publik.** *Kostnader okända*.

## **BARN OCH UNGA**

Audiovisuell kultur som inkluderar bland annat produktioner inom film, tv, digitala spel och digital kultur, är det konst- och kulturområde som ökar mest hos målgruppen barn och unga när det gäller att se och uppleva samt eget skapande. För att skapa en inkluderande kultur kring rörlig bild är det viktigt att öka kompetensen både hos barn och unga och vuxna som till exempel hos pedagogisk personal i skolorna. I Skåne pågår pedagogisk filmkulturell verksamhet av hög kvalitet, men eftersom rörlig bild innefattar även andra uttryck som digitala spel och transmedia, är det viktigt att bredda kompetensen. Barn och unga är också framtidens kreatörer och entreprenörer. I Skåne finns i skrivande stund som exempel *Foo Café*, där professionella aktörer möter barn och unga kring teknik och audiovisuell kultur. Att förstå rörlig bild är en förutsättning för individen att bli delaktig och kunna ingå i demokratiska samhälleliga sammanhang. Att kunna hantverket och därmed ha möjlighet till eget skapande är ytterligare en dimension, som också är betydelsefull för en regionens unga

medborgare. Kommunernas kulturskolor är av största betydelse för det egna skapandet. Region Skåne vill stimulera till att det sker lokal samverkan mellan kulturskolor, skolor, föreningsliv, folkbildning, kulturinstitutioner med flera aktörer, med avsikt att ge barn och unga möjligheter till upplevelser inom film och rörlig bild samt eget skapande. Huvudmålet är att alla barn och unga ska ha möjlighet att se, uppleva och skapa film och rörlig bild, där kunskap är en grundförutsättning.

## **17. ÖKA BARN OCH UNGAS MÖJLIGHETER TILL ATT SE, UPPLEVA OCH SKAPA FILM OCH RÖRLIG BILD**

- **Stimulera kommuner att medverka i Skapande skola-insatser med innehåll av film, digitala spel och transmedia. *Kostnader okända.***
- **Stimulera bibliotek och folkbildning att verka för utveckling av film och rörlig bild med fokus på eget skapande. *200 tkr/år.2016-2020***
- **Stödja den regionala utvecklingen av konceptet *Barnens biograf* i Folkets Bios regi som handlar om att se, uppleva och skapa film. *300 tkr/år. 2016-2018. Därefter evaluering.***
- **Stimulera till spridning och tillgängliggörande av pågående pedagogiska projekt som till exempel *Arabic Game Jam, Ystad Studio Film Camp*, spelutveckling med barn etc. med fokus på eget skapande. *Start 2016. 200 tkr.***
- **Bredda Skånes filmpedagogiska verksamhet att även inkludera digitala spel, digital kultur och transmedia med fokus på eget skapande. *Fortbildning och pedagogisk utveckling 300 tkr/år. Start 2016.***
- **Främja lokala visningar av eget skapande inom film och rörlig bild.**
- **Stimulera till fler mötesplatser för barn och unga tillsammans med professionella aktörer inom film och rörlig bild. *Kostnader okända.***
- **Förstärka BUFF, The International Children and Young People´s Film Festival, verksamhet för hela Skåne. *300 tkr/år. 2016-2018. Därefter evaluering.***
- **Förstärka Film i Skånes verksamhet Pixel för lokalt publikarbete barn och unga. *100 tkr/år.***

## **NÅ VISIONEN!**

Region Skåne kraftsamlar kring film och rörlig bild i denna handlingsplan som beslutats av såväl Region Skånes kulturnämnd som den Regionala tillväxtnämnden under hösten 2015. Från ord till handling tillsammans med alla berörda aktörer i Skåne.

Visionen är att Skåne ska vara Skandinaviens mest dynamiska och innovativa region för film och rörlig bild år 2030. En region som uppmärksammas både nationellt och internationellt, genom högkvalitativa och breda satsningar på film och rörlig bild som konst- och kommunikationsform. Handlingsplanen visar på vilka vägar som ska gås för att nå dit!