



Strategiska initiativ för kulturella och kreativa branscher

Bilaga 2

I denna bilaga presenteras pågående strategiska initiativ som bidrar till infrastrukturen för kulturella och kreativa branscher på lång sikt. Initiativen kan ses som solitärer samtidigt som de utgör viktiga ingångsvärden som kan nyttjas och byggas vidare på i kommande prioriterade utvecklingsområden och insatser.

Innehållsförteckning

SPOK – Samtida produktion och konsumtion	3
Roomington – Karin Svensson	4
Made in Blekinge	5
Bondeform – Therése Bondesson	6
Cross Innovation Lab.....	7
Modlon AB & Svets och smide – Lotta Niemi och Ulf Hagström	8
Blekinge spelkonsulent	9
Gameport – Måns Billing	10
Filmnod Blekinge.....	11
Karlskrona kommun – Henrik JP Ruben Åkesson	11
Virtual production studio lab	13
Blekinge Tekniska Högskola – Tobias Larsson	14
Istudios – Henrik Svilling.....	15

SPOK – Samtida produktion och konsumtion

SPOK Blekinge finns för att förenkla för formgivare och designers i länet att hitta lokala tillverkningsmöjligheter och stimulera till utveckling av konst och design i gamla och nya material - allt från slöjd till industri. SPOK Blekinge drivs av Region Blekinge i samarbete med industriklustret Techtank. SPOK utgår från länets styrkor och unicitet, detta genom att lyfta möjligheter som ligger nära, skapa hållbara kedjor hela vägen samt bidra till intressanta samarbeten mellan tillverkare och kreatörer.

SPOK är ett koncept från Form/Design center i Malmö. Komplicerade och onödigt långa tillverkningsled låg till grund för idén. Konceptet SPOK innebär att tillverkande företag presenteras på en webbplats där formgivare och designers fritt kan söka nya material och samarbetspartners. Våren 2021 lanserades SPOK Blekinge och blev därmed en av de första hubbarna i det nationella nätverket och den digitala plattformen s-p-o-k.se. I samband med lansering togs även en första SPOK-kollektion fram och under 2022 startades nästa kollektion upp med fokus på stärkt entreprenörskap i samarbete med Ung företagsamhet och Nyföretagarcentrum. 2022-års kollektion tar sikte på spillmaterial och re-make för att i ännu högre grad stärka de cirkulära processerna och hållbar produktutveckling med minskade klimatavtryck.

Den strategiska riktningen framåt behöver bygga kring spridning och information om SPOK som möjlighet, aktivering av nätverk och mötesformer mellan de SPOK-listade företagen och formgivare/designers, samt erbjudanden inom kompetenshöjande insatser såsom materialforskning, profilering och varumärkesbyggnader. Framtida insatser behöver också stärka Blekinges hubb i en nationell kontext med interregionala samarbeten och fortsatt stärkt samarbete med SPOK Sverige.



Foto: Andreas Blomlöf

Roomington – Karin Svensson



Foto: Andreas Blomlöf

Karin Svensson från Karlskrona, kreatör och i själen konstnär, är en av de som deltagit i SPOK Blekinge. För Karin är det viktigt att de produkter hon står bakom löser ett problem, gärna i vardagen – samtidigt som det har ett tilltalande utseende.

Med fokus på hållbarhet, materialval, och design har det också funnits möjlighet att bolla idéer som sedan växt fram till, inte bara prototyper, utan också skarpa produkter. Dessutom ett viktigt nätverk av samarbetspartners.

” Ett väldigt bra och snabbt sätt att komma i kontakt med lokala leverantörer. ”

I projektet växte bland annat Karins fönsterhylla HangOn fram som gjordes tillsammans med Zdravko Grahovar på Stans och Press i Vilshult.

Stålet i fönsterhyllan är återvunnet material och bortglömda rester från en gammal produktion och i fönsterhyllan hittar man också ytterhöljet från kaffebönor.

Att jobba med Stans och Press har varit superbra, berättar Karin, som också trycker på vikten av att jobba lokalt. Karin har tidigare jobbat med andra företag på eget initiativ och ser stora vinningar i att tillhöra en sammanhållen process med kontinuerliga avstämningar och kompetenshöjande insatser både inom produktutveckling och export, som erbjöds inom SPOK Blekinge.

Litet speciellt var kanske också att mycket av kontakterna i projektet gjordes digitalt eftersom det ägde rum under pandemin. Men de mötena som trots allt ägde rum mellan främst tillverkare och kreatör gav många spännande produkter.

Både bilder och berättelser bakom skapandet finns dokumenterat i publikationen [S-P-O-K Blekinge](#) som är framtaget av Region Blekinge.

Made in Blekinge

Made in Blekinge är i grunden ett koncept med en samlingsmonter som Region Blekinge tog fram tillsammans med Almi företagspartner och Paraply produktion. Samlingsmontern Made in Blekinge lanserades på Formex hösten 2022 med företag inom form och design. Små och medelstora bolag fick då möjlighet att ställa ut sina produkter i en miljö som gav mersmak av Blekinge, varje produkt fick sitt specifika sammanhang i montern och alla deltagare hjälptes åt att exponera varandra och skapa affärsmöjligheter tillsammans. 50 procent av deltagande bolag var SPOK-bolag, men det fanns ingen förväntan eller krav på att ingå i SPOK för att delta i samlingsmontern. Förutom exponering erbjöds de deltagande bolagen individuell affärsrådgivning av Almi. Vägledning med tips och trix kring före-under och efter ett mässlidande, för att maximera det individuella resultatet.

Made in Blekinge är ett lyckat initiativ med potential att konceptualiseras även utanför mässacontext.

Den strategiska riktningen framåt utgår från pop-up markets både inom Blekinge och som en del i arbetet med export och intraexport. I detta led behöver nya former kring organisering och finansiella strukturer för att skapa en hållbar och attraktiv affärsmodell för företag i samverkan, samt prioritering av målmarknader för etablering. Made in Blekinge kan ses som ett skyltfönster för kreativa företag att exponera sitt varumärke och sina produkter i samverkan. Made in Blekinge har en tydlig koppling till Visit Blekinge och kan med fördel paketeras tematiskt på Visitblekinge.se men kan även dra trafik till sidan och relaterat näringsliv samt destination Blekinge. Made in Blekinge är i sin linda och behöver under kommande period konceptualiseras i samverkan med relaterade områden och aktörer.



Made in Blekinge monter på Formex 2022.

Bondeform – Therése Bondesson



Foto: Ulrika Wilke

Gårdsateljén Bondeform ligger i Ronneby hemma hos Therése Bondesson. Här finns sedan några år en skön miljö och blandning av unika, kreativa handgjorda ting i lera som är skapade från samtal, tankar och händelser i livet. Lampfötter och ljushållare gjorda både i egen design och på uppdrag.

Tillsammans med ett antal andra företag i Blekinge deltog Therese på Formex 2022 i Stockholm i monter Made in Blekinge – en monter som väckte stor positiv uppmärksamhet både på grund av kvalitén på innehållet och själva utformningen. Det var en viktig vecka att vara på plats med andra varumärken från Blekinge och därmed också skapa kontakt för eventuella framtida samarbeten.

” Jag växte minst en meter. ”

Responsen från Formex var stor.

– Det blev en annan typ av bekräftelse och uppmärksamhet än på hemmaplan som kommer att betyda mycket för Bondeforms utveckling.

Något Therése tror skulle stärka ”Made in Blekinge” ännu mer är att veta om man kommer vara med fler gånger på detta sätt. Att göra sig ett namn menar hon kräver kontinuitet, möten och kommunikation på olika sätt och att vara förberedd på att möta kunderna (igen).

Bondeform som föddes mitt i pandemin har via Region Blekinge fått ytterligare expertstöd genom projektet Co-dev, detta gällande CE-märkning, vilket är nödvändigt för att kunna sälja internationellt. Det är ett stort analysarbete som gjorts som jag inte hade fixat att göra själv, berättar Therese. Region Blekinge beviljar löpande stöd till konsulttjänster av olika slag för stärkt konkurrenskraft och tillväxt för Blekinges företag. Läs mer om tillgängliga stöd på Region Blekinges hemsida.

Cross Innovation Lab

Cross Innovation är en metod för att främja innovation. Den utgår från tanken att innovation sker i ett ekosystem med olika aktörer och företag som har olika behov och specialkompetenser. Denna mix av färdigheter komplettera varandra genom tvärssektoriella samarbeten. Entreprenörer inom de kulturella och kreativa branscherna är professionella idéutvecklare och problemlösare, som tillsammans med entreprenörer i andra branscher utvecklar nya produkter, tjänster och arbetssätt. Effektiva innovationsmetoder är av särskild vikt bland små och medelstora företag, utan egna utvecklingsavdelningar.

I Cross Innovation Lab används företagare inom kulturella och kreativa branscher som experter för att lösa problem inom företag eller lokala och globala samhällsutmaningar. Utöver detta utgör Cross innovation en grund för de kreativa experterna att utmana sig själva och sina kompetenser för att utvecklas i sitt företagande och i sina kreativa processer.

Metoden är ett passande komplement till de traditionellt starka innovationsmiljöerna då de mobila innovationshubbarna är platsoberoende och kan genomföras i vilken geografi som helst, alltifrån täta innovationsmiljöer till landsbygd, skärgård och skogsbygd. Dessa förutsättningar skapar möjligheter till ökad densitet av utveckling och fler innovationer, inom fler företag och sektorer. En förstudie är genomförd av Region Blekinge i samverkan med Region Skåne och resultaten tas vidare i framtida gemensamma satsningar.

Den strategiska riktningen framåt handlar om att fortsätta vidareutveckla, tillämpa och implementera kompletterande metoder och innovationsprocesser genom tvärssektoriella samarbeten, detta med utgångspunkt i det regionala innovationsekosystemet i Blekinge och Blekinges strategi för smart specialisering. Insatsen förväntas då bidra till några av identifierade flaskhalsar inom S3, såsom; Lågt socialt kapital genom nya mötesplatser och nya perspektiv på definierade utmaningar. Tappa till några av de luckor som finns i innovationsekosystemet genom att inkludera fler typer av innovationsaktörer – i detta fall företag inom kulturella och kreativa branscher samt mobila platsoberoende innovationshubbar, samt bidra till ökad kritisk massa genom det nära samarbetet med Skåne.



Modlon AB – Lotta Niemi Svets & smide – Ulf Hagström



Foto: Ulrika Wilke

Cross Innovation är precis vad namnet säger en metod för att främja innovation över gränserna. Två företagare som varit med i detta projekt är klädskapare Lotta Niemi, Karlshamn, och Ulf Hagström Vd på Svets & Smide, Karlskrona.

Vi träffas alla på LottaNiemi Design Studion i Karlshamn där det skapas hållbara re-make kollektioner. Lotta har utbildat sig till designer och jobbat med mode- och textildesign samt skrädleri i 12 år. När Lotta startade sitt eget företag för många år sedan var tanken att skapa egna kollektioner samtidigt som förfrågningar och beställningar gjort att hon har utökat sitt kreativa skapande. Hennes textilier har hamnat på olika scener, teatrar, artister, musiker och privatpersoner. Det går liksom inte att vara snäv i en liten stad, menar Lotta., men som på detta vis breddat sin kundkrets.

På Svets och Smide i Karlskrona är man leverantör inom konstruktion, tillverkning och reparation av stål-, plåt- och maskinkonstruktioner. Och förutom stora företag som NKT så jobbar man ibland också med både arkitekter och konstnärer, berättar Ulf.

I Cross Innovation jobbade man i grupper där kreatörer och företagare samarbetade för att utveckla produkter och arbetsmetoder. Lotta samarbetade med företaget Poasana som tillverkar ljudabsorbenter i textil och i Ulf's grupp var fokus främst på processutveckling, innovation samt ökat inflytande och medskapande bland personalen. Erfarenheterna, mötena och nytt tänk tar båda med i framtida projekt.

” Jag gillar kreatörernas energi – det blir som en idéspruta. ”

– Jag visste inte riktigt varför jag skulle var med i detta först, men i dag är jag glad att jag var det. Det här är ju också ett bra sätt att träffa andra företagare i stället för den traditionella företagslunchen, menar Ulf.

Blekinge spelkonsulent

Blekinge spelkonsulent har tillkommit på initiativ från Kultur- och bildningsnämnden som avsatt extra medel för att stötta Kulturella och kreativa branscher samt specifika satsningar inom Film och rörlig bild. Då barn och unga ägnar allt mer tid åt att se och kommunicera med rörliga bilder är det angeläget att lyfta fram spel såväl som film och den rörliga bildens möjligheter på fler nivåer. Region Blekinge vill verka för att det ska finnas kompetens och utvecklingsmöjligheter för hela ekosystemet inom spelutveckling, från de unga till de professionella. Inom området finns idag utbildningar från gymnasium till högskola med säte i Blekinge samt en spelinkubator och branschorganisation som verkar för utveckling i Blekinge och Skåne. En stark infrastruktur för branschen underlättar både start av företag och vidareutveckling av företag med god kompetensförsörjning och investerare.

För att fånga upp de unga, främst tonåringarna, har Gameport på Blekinge Business Incubator/BBI fått i uppdrag att inrätta en spelkonsulent för att driva spelutveckling riktad mot intresserade ungdomar. Insatsen ska ske i samverkan med Filmregion Sydost och Region Blekinge.

Uppdraget startades under våren 2022 och fem arbetsområden har identifierats:

- Kartlägga den nuvarande situationen i regionen. Vilka aktörer finns det, vilka aktiviteter genomförs idag, vilka behov ser man framöver och hur kan dessa aktörer arbeta tillsammans?
- Arbeta med ungdomar, primärt högstadie- och gymnasieelever, på ett sätt som inspirerar och informerar kring vilka möjligheter som finns att bli spelutvecklare i Blekinge.
- Erbjud barn och unga möjligheten till kreativt skapande på ett sätt som knyter an till digitala spel och spelutveckling.
- Föra samman unga med ett gemensamt intresse av spel- och spelutveckling och samla dessa på ett sätt som kan leva vidare efter projektslut.
- Ta fram förslag och idéer på vilken roll en spelkonsulent kan fylla samt vilka aktiviteter och arbetsområden som rollen kan rymma.

Arbetet har påbörjats under 2022 med workshops i olika former, inrättande av en server på Discord och en Facebook-sida för att kunna nätverka och nå ut till målgruppen på bästa sätt.

Den strategiska riktningen framåt går i samverkan med övriga regionala kulturverksamheter, såsom Filmregion Sydost och Biblioteksutveckling Blekinge Kronoberg, för synliggöra och fördjupa arbetet med att nå fler intresserade ungdomar. Genom att informera och lotsa intresserade ungdomar vidare till BTH, och därefter till BBI och Blekinges Science Parks, är syftet med Blekinge spelkonsulent att möjliggöra att fler kommer att kunna arbeta professionellt med spelutveckling och spelförståelse på ett kulturellt, pedagogiskt och entreprenöriellt sätt i framtiden.

Gameport – Måns Billing



Foto: Ulrika Wilke

Måns Billing på BBI Gameport i Karlshamn är Blekinges spelkonsulent med fokus på barn och unga. Man kan väl säga att mitt uppdrag går ut på att skapa olika spelaktiviteter för barn och unga – och vi pratar både om digitala spel och om brädspelen som kommit tillbaka, berättar Måns.

Måns menar att digitala spel var något man tidigare spelade mer själv och att pratet om hur mycket skärmtid som egentligen är ”bra” för barn och unga diskuterades. Träffades man så var det kanske för att LANA tillsammans på nätterna.

I det här projektet är att mötas en viktig del liksom att också skapa större jämställdhet och mångfald när man pratar spel. Måns vill skapa trygga miljöer där alla som vill kan testa och prova.

” Spel är ofta lite tydligare än verkligheten och ibland är det skönt att få vara där en stund. ”

Men spel är inte bara underhållning. Ett digitalt spel i dag kan handla om mycket och består av så många komponenter som grafik, ljud, manus, berättande, språk. Många olika kompetenser. Brädspelen har å andra sidan en historia som sträcker sig långt tillbaka men är i dag fortfarande ett tillfälle att utmanas i leken.

Tittar man lite längre fram så önskar Måns att spel blir mer av en stärkt kulturform i Blekinge – mer strukturerat och hållbart. Satsningen på spel och unga kan generera fler växande spelbolag på sikt och fler talanger som sammankopplar kreativt skapande med andra sektorer. Måns tror att fånga upp ett tidigt intresse för spel kan göra att man kanske får upp ögonen för tex utbildningarna på BTH som i sin tur kan generera jobb eller nya företag. Det handlar om kompetenser som spelbranschen behöver inom olika sektorer, både inom näringsliv, offentlig sektor och som pedagogiska verktyg.

Creative Coast Festival är en årlig spel- och mediafestival i Karlshamn sedan 2014 anordnat av Gameport, BBI. Spel som kulturform borde in även här, menar Måns.

Filmnod Blekinge

Filmnod Blekinge syftar till att bygga upp och etablera Karlskrona som en nod inom film och rörlig bild både ur ett regionalt, nationellt och internationellt perspektiv. Det handlar om att samverka med befintliga aktörer inom näringsgrenen film, samt att tillvarata befintliga strukturer och resurser genom att aktivera dessa på bästa sätt, utöver det ska initiativet även medverka till att på sikt bygga upp de delar som saknas för att göra Karlskrona och Blekinge till en filmnod i fullskalig bemärkelse och med en näringsgren som bidrar till länets tillväxt. Att vara en regional nod innebär att Karlskrona tar ansvar för att involvera, engagera och aktivera relevanta resurser i branschen inom hela Blekinge såväl inom utbildningssektorn, som företag, främjandeaktörer och potentiella arenor.

Satsningen är ett samarbete mellan Region Blekinge och Karlskrona kommun och drivs i projektform under åren 2021–2024.

Den strategiska riktningen framåt

En viktig komponent för Filmnod Blekinge är den nya studion Virtual Production Studio Lab som under 2023 byggs inom Blekinge Tekniska Högskola. Satsningen har initierats av högskolan tillsammans med Filmnod Blekinge och lokalt näringsliv. Studion ska användas av så väl högskolan som av filmindustrin och är en ny otroligt viktig infrastruktur som skapas i Blekinge. Utöver detta initiativ, handlar det fortsatta arbetet om att marknadsföra Blekinge som en attraktiv filmregion för filmproduktion och därtill följa upp potentiella affärer och ta dessa i hamn för att realisera fler filmprojekt i länet. Inför detta arbete behövs löpande kapacitetsbyggnad med regionens aktörer och näringsliv så vi kan hålla vad vi lovar.



Henrik JP Ruben Åkesson



Foto: Ulrika Wilke

2021 skapades det regionala projektet Filmnod Blekinge och Henrik rekryterades som projektledare.

Henrik kallar sig privat för månskenbonde, passionerad filmentreprenör och en lokalpatriot med stort hjärta som klappar för Blekinge.

Henriks uppväxt i Karlskrona påverkades mycket av inställningen ”det gaur inte”. Henrik menar att den attityd och utstrålning man väljer, påverkar omgivningen och blir indirekt en självuppfyllande profetia. Därför är hans egna signum i stället att #DetGaur.

” Problem är till för att lösas. ”

Henrik har tagit alla chanser som uppstått i att resa mycket för att få nya perspektiv och bygga internationella relationer. Detta är en viktig del i arbetet med att främja filmnäringens utveckling och att som liten region ändå kunna ligga i framkant.

Filmnod Blekinge ska främja filmnäringen och Henrik har fått uppgiften att vara filmkommissionär för regionen vilket innebär att marknadsföra Blekinge som inspelningsplats och locka inspelningar till regionen för att på så sätt främja det lokala näringslivets utveckling. Långsiktighet är något som Henrik ofta återkommer till när han pratar om filmens roll i Blekinges framtid.

2020 genomfördes världens första filmfestival på vatten, detta som en kreativ och alldeles förträfflig lösning utifrån pandemins förutsättningar. 2023 arrangeras Carl Film Forum för sjunde året i rad då i regi av Filmnod Blekinge.

”Vi behöver investera långsiktigt i utveckling och i infrastruktur inom kulturella och kreativa industrier i Blekinge för att vara en attraktiv region.”

Henrik menar att vi som bor i Blekinge inte alltid själva ser all den potential som finns här men som andra ser hos oss. Det finns till exempel många historiska händelser som vi gärna lyfter inom kontexten museum men som borde filmatiseras och på så sätt aktualiseras för nya generationer. Just nu händer väldigt många spännande saker som han hemlighetsfullt hänvisar till sekretess men som inom kort ska börja avslöjas och som går hand i hand med visionen om att filmen ska ta plats som en näring i Blekinge på allvar.

Virtual Production Studio Lab

Virtual Production Studio Lab utvecklas i syfte att stötta den ledande forskningen som finns vid BTH, både inom digital produktutveckling, kreativa teknologier, immersiva upplevelser samt övrig forskning och utbildning vid BTH. Detta genom ny infrastruktur i form av en storskalig visualisering och interaktiv filmproduktion i toppklass. Satsningen bidrar till utvecklade möjligheter till fortsatt forskning vid BTH för nationellt och internationellt näringsliv.

Blekinge Tekniska Högskola leder satsningen kring Virtual Production Studio Lab (VP Studio Lab) - en tekniskt innovativ arena och en plats där den traditionella tillverkande industrin möter unika kompetenser och företag inom spel- och filmnäringen och tillsammans skapar spetskompetens i Blekinge. Högskolan vill investera i tekniken för att skapa studion och tillsammans med näringsliv forska på och utveckla tekniken, samt skapa utbildningar för att säkra kompetensbehovet kring tekniken. Med denna nya infrastruktur i form av labbstudiomiljö skapas möjlighet till dual use där flera verksamheters behov kan mötas och ett kluster där de kreativa företagen kan utvecklas och skapa tillväxt. Förutom högskolans profilområden är satsningen primärt viktig för filmnäringen, spelindustrin och därtill kringliggande branscher. Filmnod Blekinge och filmnäringen i Blekinge har i samtal med regionalt näringsliv identifierat ett behov av en virtual production studio och ett kluster där de kreativa företagen kan utvecklas och skapa tillväxt. Labbet förväntas därmed även utgöra en betydelsefull arena för samverkan mellan företag såväl som mellan företag, akademi och offentlig sektor.

Virtual Production Studio Lab är den första i sitt slag i Sverige och ännu ett testlabb för Blekinge.

Den strategiska riktningen framåt handlar i första hand om att identifiera geografisk placering och bästa lämpliga fysiska miljön där studion kommer få sin permanenta plats. Utifrån det behöver tekniken aktiveras och möjlighet till utveckling och samverkan stimuleras. På sikt ses studion som en grogrund för en klusterarena med kreativitet, utveckling och samverkan.



Foto: Henrik Svilling

Blekinge Tekniska Högskola – Tobias Larsson



Foto: Ulrika Wilke

Tobias Larsson är professor i maskinteknik på Blekinge Tekniska Högskola med lång erfarenhet från tillämpad forskning och projekt i korsningen mellan akademi och industri. Han forskar främst kring digitaliserad produktutveckling och innovationsteknik inom flyg-, fordons- och industrisektorn.

Det handlar om simuleringsdrivna beslutsstödsverktyg i utvecklingen av innovativa produkt-tjänstesystem för morgondagens hållbara samhälle. Nu bygger man upp en miljö av infrastruktur för forskning av modeller och simulering på produkter där man beräknar och visualiserar. Det kan handla om allt från grävmaskiner till flygplan, berättar Tobias Larsson, professor vid Institutionen för maskinteknik.

Platsen för detta är Virtual Production Studio Lab där datorerna beräknar och där resultatet blir visuellt. Här kan man också simulera fram ett resultat mycket snabbare än i realtid.

Det här är en unik teknisk plattform och med den skapas en kreativ klustermiljö där högskolan med speciell spetskompetens och det lokala näringslivet inom kulturella och kreativa branscher kan samverka och utvecklas.

”Ju mer kreativt ett yrke är desto mindre chans att det blir automatiserat.”

Förutom att vara en kreativ miljö för BTH:s forskning, ingenjörer, spel och andra utbildningar så öppnar också studion upp för upp för ny filmteknik, som bland annat produktionsbolaget Istudios Visuals tar del av.

Istudios Visuals – Henrik Svilling

Henrik Svilling är en av tre grundare i produktionsbolaget Istudios Visuals. De har i dag sina lokaler på Blue Science Park på Campus Gräsvik i Karlskrona. De har kontor även i Malmö och Göteborg men huvudkontoret ligger i Karlskrona. Det är ett litet bolag med fokus på film. Trots sin litenhet så har företaget gjort sig ett namn både i Sverige och internationellt på många olika sätt. Reklamfilmer, musikvideor, drama och dataspel. Genombrottet kom 2019 med filmen ”Den Blomstertid nu kommer” då man fick en Guldbaggenominering för en speciell helikopterscen.

Nu tar man steget från Green Screen till nästa fas med hjälp av initiativet Virtual Production Studio Lab.

Kort kan man beskriva att den nya tekniken i Virtual Production Studio Lab (storskalig visualisering och interaktiv filmproduktion) öppnar upp för helt nya möjligheter att göra film och också för andra filmaktörer, på hemmaplan och internationellt, att ta del av den här tekniken. Det ger större frihet, kostar mindre, går snabbare och det blir också minimalt med postproduktion, berättar Henrik.

” Med den här tekniken löser vi utmaningar och uppfinner nya effekter. ”

I framtiden tror Henrik att det här är en naturlig del av filmproduktion, precis som Green Screen varit, säger Henrik. Han ser också att det kommer behövas nya kompetenser och utbildningar för att jobba med den nya tekniken inom filmindustrin.

Avslutningsvis berättar Henrik att 2023 kommer det kommer släppas en ny version av filmen ”Ondskan” från Istudios Visuals.



Foto: Håkan Lindér

Henrik Svilling mottar statyetten när Istudios Visuals står som vinnare av Guldeken 2022 i kategorin Årets Blekingeambassadör. Ett mycket hedervärt pris.

Ur motiveringen

“Hur kan en liten, ung, uppstickare från Blekinge plötsligt vara en given aktör i en dramatisk framtidsbransch? En magnet som drar till sig både talang och banbrytande visuell teknologi utan motsvarighet i Sverige. Den ondska och spelskandalerna som företaget förknippas är bara av godo. Och det är ingen underdrift att den blomstertid nu kommer för det här gänget...”