

Framtidens filmregion Norrbotten

Slutrapport
av förstudie
genomförd
våren 2025



Slutrapport för Framtidens Filmregion Norrbotten

Sammanfattning

Förstudien *Framtidens filmregion Norrbotten* har genomförts i syfte att kartlägga behov, utmaningar och möjligheter inom Norrbottens filmbransch, med särskilt fokus på ny teknologi. Bakgrunden är en växande efterfrågan på kompetens inom områden som AI, virtuell produktion och immersiva medier, i kombination med en regional bransch som präglas av ojämn produktionsvolym, brist på vissa nyckelfunktioner och begränsad tillgång till tekniskt stöd.

Kartläggningen har genomförts genom tre insatser: en enkät, sju digitala dialogmöten och en gemensam framtidsdag med föreläsningar, tekniska demonstrationer och gruppsamtal, ”bikupor”. Totalt har cirka 100 personer deltagit i någon del av förstudien, med bred representation från film-, spel- och kulturbranschen.

Resultaten visar att teknikutvecklingen redan påverkar branschen konkret – många använder AI och digitala verktyg i sitt arbete, särskilt i projektens förproduktion. Samtidigt finns stora behov av kompetensutveckling, teknisk infrastruktur och kontinuerliga mötesplatser där filmare kan testa nytt, utbyta erfarenheter och samverka med andra branscher.



Målgruppen uttrycker stor nyfikenhet, men också oro. Flera ser tekniken som en möjlighet till kreativ förnyelse, effektivisering och breddat berättande – men betonar att den inte får ersätta den mänskliga närvaron eller det konstnärliga omdömet. Det finns även farhågor kring ojämlig tillgång, teknikstress och förlorad kontroll.

Förstudien identifierar konkreta behov inom utbildning, teknikstöd, samverkan och finansiering – samt möjligheter att stärka filmbranschens roll i regional utveckling genom tvärsektoriella samarbeten. Den visar tydligt att det finns en stark grund att bygga vidare på genom ett genomförandeprojekt som fokuserar på kunskap, innovation och hållbar kompetensförsörjning.

Innehåll

Sammanfattning	2
Innehåll	3
Bakgrund och syfte	4
Varför har vi gjort en förstudie?	5
Kan nya teknologier stärka filmbranschen?	6
Mål och förväntningar enligt ansökan	7
Genomförande	8
Enkätundersökning	9
Dialogmöten	10
Framtidsdagen - föreläsningar	11
Framtidsdagen - bikupor	12
Resultat	13
Användning av nya teknologier idag	14
Upplevda utmaningar	15
Upplevda behov	18
Farhågor och hinder	19
Möjligheter och intresseområden	20
Analys och slutsatser	23
Förslag till fortsatt arbete	25
Kompetenslyft och teknikanpassad utbildning	25
Möjlighet till samverkan via mötesplatser	26
Branschöverskridande samverkansprojekt	26





Bakgrund och syfte

Under 2024 inledde Luleå Tekniska Universitet via CDT (Centrum för Distansöverbyggande Teknik) dialoger med Filmpool Nord för att hitta möjliga satsningar som ämnade stärka Norrbottens filmindustri. Till grund låg identifierade utmaningar för filmbranschen, där några av utmaningarna skulle kunna mötas i samverkan med universitetet. Dessa utmaningar handlade om att vissa kompetenser inom filmbranschen saknades helt eller delvis. De kompetenser man upplevde brist på fanns både inom produktion och inspelning, men även inom postproduktion. Inom produktion och inspelning upplevdes brist inom produktion, regi och mask men allra främst inom området virtuell produktion.

Inom virtuell produktion upplevdes alla väsentliga funktioner saknas i filmbranschen i Norrbotten. Inom postproduktion saknas många väsentliga funktioner, då främst inom animation och visuella effekter (VFX). Om filmbranschen kunde stärkas med nya kompetenser och funktioner såg man en ökad potential för en växande, mer konkurrenskraftig bransch där fler produktioner kan pågå samtidigt och där nya företag kunde skapas. Samtidigt såg man hur teknologier som AI, virtuell produktion och immersiva teknologier växer mer och mer. Detta sammantaget fick Luleå Tekniska Universitet och Filmpool Nord att påbörja ett samarbete för att gemensamt undersöka möjligheterna för insatser riktade till målgruppen.

Varför har vi gjort en förstudie?

En stor utmaning för utvecklingen av regionens filmindustri är bristen på kontinuerlig kompetensförsörjning.

Produktionen är ofta ojämnt fördelad under året, vilket gör det svårt för filmarbetare att ha en stadig inkomst. När flera produktioner sker samtidigt finns ibland inte tillräckligt med regionala filmarbetare och producenterna tvingas då hämta arbetskraft från andra delar av landet, vilket försvårar för dem att uppfylla de regionala kraven på hur finansieringen spenderas. Om regionens filmbransch ska kunna växa är därför viktigt att både öka antalet regionala filmarbetare och bredda deras kompetens så att de kan arbeta inom fler områden och på så sätt skapa en hållbar försörjning. För att säkerställa att kommande satsningar fokuserar på rätt insatser, genomfördes en förstudie för att ringa in utmaningar och behov. Detta kommer sedan ligga till grund för planeringen av kommande insatser, som på så vis fokuserar på uttalade behov hos målgruppen.



Kan nya teknologier stärka filmbranschen?

Den snabba utvecklingen inom audiovisuell teknologi genom AI, virtuell produktion och immersiv teknologi innebär både nya möjligheter och utmaningar för filmbranschen. Om regionens filmarbetare ska kunna konkurrera på en dynamisk och alltmer global marknad är det avgörande att de utvecklar en bredare kompetens och tar del av hur dessa teknologier kan tillämpas i deras verksamheter. Problemet med kontinuitet i den regionala filmindustrin kan kompenseras genom

kompetenshöjning hos regionens filmarbetare, vilket i sin tur kan möjliggöra nya arbetstillfällen gentemot andra branscher. Men upplever branschen själv ett behov av dessa kompetenser? Vilka kompetenser är branschen mest intresserad av? Finns farhågor kopplat till de nya teknologierna? Genom förstudien har vi fått en möjlighet att bättre förstå branschens inställning till de nya teknologierna, vad branschen ser som möjligheter men också vad branschen har för farhågor.

The background image is a full-page photograph showing the silhouettes of several people on a beach at sunset. On the left, three people are standing and looking out at the ocean. On the right, a group of people is gathered around a piece of film equipment, possibly a camera on a tripod with a monitor. The sky is a vibrant orange and yellow, with the sun low on the horizon, creating a strong backlight effect. The water is calm, reflecting the light from the sky.

Mål och förväntningar

Vi har alltså genomfört förstudien med fokus på att kartlägga regionens filmindustri ur ett behovs- och kompetensperspektiv. Vi har gjort detta genom enkätundersökning och målgruppsdialoger. Förstudiens avslutande aktivitet var en inspirerande dag för målgruppen. Under denna dag genomfördes föreläsningar av högrelevanta aktörer från branschen som på olika sätt inkorporerat de nya teknologierna i sina verksamheter. Under dagen genomfördes även dialoggrupper där målgruppen fick möjlighet att genomföra diskussioner på temat. Utöver dessa huvudfokuser gjordes framtidsspaningar och prova på-stationer där målgruppen fick en möjlighet att testa på och

uppleva teknologier som VR och AI kopplat till film och filmskapande. Målet med förstudien har varit att ska skapa en god bild av målgruppens behov och möjligheter för att på bästa sätt skapa en grund för kommande insatser. Ett av utfallen planeras vara ett genomförandeprojekt med fokus på kompetenshöjande aktiviteter och forskning inom området. Tanken är att ett kommande projekt bland annat kommer genomföra demos i samverkan med andra branscher, för att på så vis skapa synergier. Syftet med en sådan satsning är att bidra till en långsiktig strategi och nya arbetssätt som kan stärka Norrbottens position som en ledande filmregion.

Genomförande

Förstudien har omfattat tre huvudsakliga datainsamlingar:

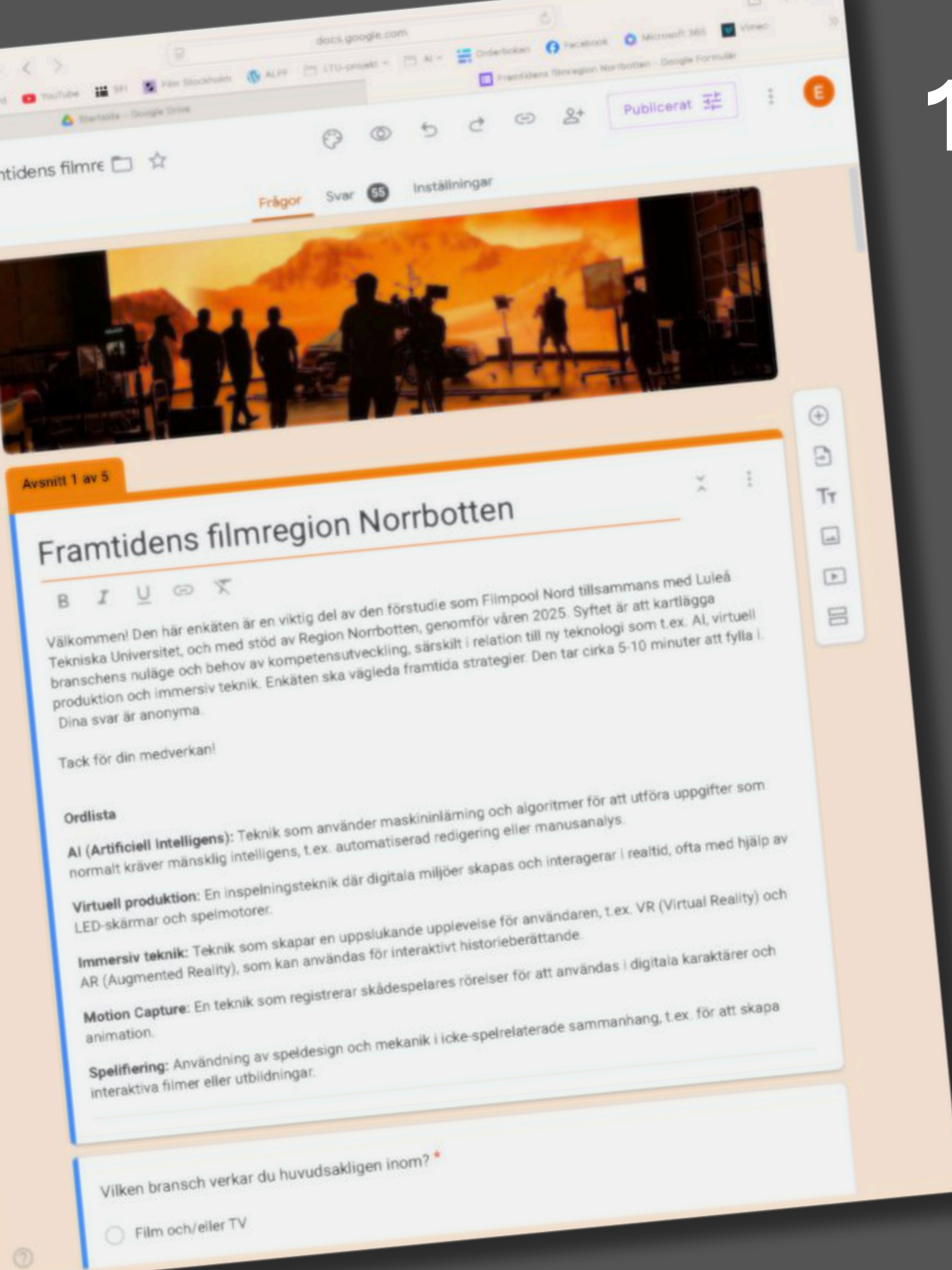
1) en *enkät* riktad till personer verksamma inom film- och spelbranschen, 2) nio digitala *dialogmöten* samt 3) en gemensam *inspirationsdag* med gruppdiskussioner ("bikupor").

Alla möten har dokumenterats och transkriberats, och materialet har tematiserats för att identifiera återkommande behov och mönster. Totalt har över 100 personer deltagit.

För att nå ut med information om förstudien och för att hitta respondenter till vår datainsamling, genomfördes inledningsvis en digital informations-träff. Vi bjöd in till denna via Filmpool Nords kontaktnätverk **Filmarbetarregistret**.

Under informationsträffen gick vi kort igenom tanken med förstudien och förberedde deltagarna på kommande informationsutskick samt en önskan om deras deltagande. Kort efter informationsträffen gick vi ut med ett informationsmejl via Filmpool Nords nätverk med en länk till förstudiens första moment, enkäten.





1

Enkätundersökning

Enkäten sammanställdes under första veckorna av förstudien. Syftet med enkäten var att kartlägga branschens nuläge och behov av kompetensutveckling, särskilt i relation till ny teknologi som t.ex. AI, virtuell produktion och immersiv teknik. Tanken var att enkäten skulle ligga till grund för den fortsatta datainsamlingen och ge en överblick över målgruppens syn på de nya teknologierna. Svaren som samlades in via Google forms var anonyma med olika typer av frågor, öppna och slutna.

Totalt fanns 28 öppna och slutna frågor som samlade in information om respondentens huvudsakliga bransch, beskrivning av uppdrag, eventuell företagsform och så vidare. Vidare ställde vi frågor om upplevda utmaningar för branschen, användning av olika teknologier, hur nya teknologier påverkar ens arbete, vilka kompetenser det finns brist på samt vilken kompetensutveckling respondenten upplever sig själv behöva.

Totalt fick vi in 55 svar. Majoriteten av respondenterna var verksamma inom film, TV, spel eller en kombination av dessa. Resterande var verksamma inom angränsande branscher så som teater, scenkonst eller liknande. Majoriteten av respondenterna är verksamma inom, för förstudien, relevanta funktioner så som manus, regi, producent, foto, produktion och postproduktion. En majoritet av respondenterna är också verksamma i form av företag, antingen som aktiebolag eller som enskild firma.

Drygt hälften av respondenterna har verkat inom sin bransch i mer än 10 år och närmare 90 procent av respondenterna bor och är verksamma i Norrbotten. Könsfördelningen i enkäten får bedömas som jämn, då 60 procent uppgav man som könsidentitet medan 36 procent angav kvinna som könsidentitet. Ungefär 2 procent angav icke-binär/genderqueer/tredje kön som könsidentitet och cirka 2 procent ville ej ange könsidentitet.

2.

Dialogmöten

Under perioden 15-28 april genomfördes totalt 7 dialogmöten med totalt 13 personer, 4 kvinnor och 9 män. Syftet med dessa möten var att fördjupa vår förståelse av de behov, förhoppningar och utmaningar som finns i regionens film- och spelbransch kopplat till ny teknologi. Mötena var semistrukturerade och utgick från fokusgrupps-metodik med fokus på öppna, reflekterande samtal där alla får komma till tals. Mötesledare var representanter från Luleå Tekniska Universitet och Filmpool Nord.

Varje dialogmöte pågick ungefär en timme och spelades in med AI-transkribering. Varje grupp informerades om inspelning och fick möjlighet att lämna samtycke. Tanken med dialogmötena var att få höra mer fördjupade resonemang från respondenter samt få ta del av gruppernas samtal rörande dialogmötenas teman. Temana för dessa dialogmöten var:

- Ny teknik i ditt arbete
- Upplevda behov inom sin bransch
- Möjlighet till samarbete med andra branscher
- Förhoppningar och farhågor





3.

Framtidsdagen – föreläsningar

Förstudien avrundades den 8 maj med Framtidsdagen. Totalt anmälde sig 74 personer varav 40 kvinnor. Till Framtidsdagen bjöds inte enbart filmbranschen in, utan även spelbranschen. Fokuset för Framtidsdagen var nya mediateknologier. Under denna halvdag genomfördes panelsamtal, bikupor och inspirerande föreläsningar. Det fanns även möjlighet för deltagarna att prova på olika teknologier. De fyra föreläsningarna som genomfördes var:

1. Virtuell produktion möter AI- regiperspektiv på nya arbetsflöden och kreativa möjligheter (Stian Smestad).
2. Immersiva teknologier – Mellan konst och funktion (Tora Stridh).
3. Bortom prompten – Att skapa filmiska verkligheter med AI (Mirko Lampert).
4. Virtual production explained (Samuli Valkama).



3.

Framtidsdagen – bikupor

Efter föreläsningarna genomfördes så kallade **bikupor**. Bikuporna genomfördes interaktivt för att fördjupa målgruppens reflektion kring nya teknologier och filmbranschens framtid. Deltagarna delades upp i grupper och fick samtala utifrån fyra frågeställningar (se nedan). Grupperna blandades med personer från olika delar av film- och spelbranschen samt angränsande kreativa yrken.

Syftet med bikuporna var att samla in kvalitativa data om behov, möjligheter och farhågor kopplade till AI, virtuell produktion, immersiva teknologier samt samverkans- och kompetensbehov. Bikuporna spelades in med AI-tjänst, där varje grupp hade en egen inspelning. Detta material har sedan bearbetats för att på bästa sätt fånga upp samtalen som genomförts.



Inför bikuporna informerades samtliga deltagare om att samtalen spelas in, hur materialet hanteras och vad syftet med insamlingen är. Besökarna delades upp i nio grupper. Diskussionsfrågorna var dessa:

1. *Av det ni hört idag, nämn något ni tar med er.*
2. *Under kartläggningen har det framkommit ett behov av nätverk/mötesplatser. Vilka typer av mötesplatser skulle ni vilja se? Kom med förslag!*
3. *Vilka nya affärsmodeller kan ni se framför er tack vare nya teknologier?*
4. *Vilka nya möjligheter ser du att de nya teknologierna skapar för dig?*
5. *Bubblare (om tid finns kvar): Finns något ni vill passa på att lyfta? Ordet är fritt!*

Bikuporna fick senare kort presentera höjdpunkterna i deras samtal för samtliga deltagare under dagen. Framtidsdagen avrundades med ett panelsamtal lett av dagens moderator Lena Callne. Här fick nyckelpersoner ur branschen svara på relevanta frågor på temat.

"Man måste ju försöka använda det just som verktyg och inte tro att de här verktygen ska göra jobbet åt en. Shit in, shit out."

– Deltagare vid Framtidsdagen

"Jag tror att det folk, eller jag i alla fall, uppskattar mest är när det är saker som har gjorts av människor."

– Deltagare vid Framtidsdagen



Resultat

Det resultat som framkommit under kartläggningen kommer från ett brett spektrum av roller inom film, tv, reklam, spel och kultur. Flera är frilansare med lång erfarenhet, medan andra är yngre kreatörer eller nya i branschen. Verksamheten bedrivs ofta i enskild firma, aktiebolag eller som frilansare. Vi har haft en relativt god könsfördelning i de olika delarna av kartläggningen och bedömer den vara representativ för branschen. Eftersom förstudiens lyckats fånga upp en bred palett från målgruppen kan därför resultatet ses som en representativ fingervisning för kommande satsningar. Deltagarna i de olika delarna av kartläggningen har uttryckt både entusiasm och eftertanke kring förstudiens olika teman.

Under Framtidsdagen upplevde många det som inspirerande att få inblick i vad som är möjligt med nya teknologier, samtidigt som vissa kände en viss oro över utvecklingen och hur snabbt det går. Något som också tydligt framgår i förstudiens kartläggning är en mycket tydlig längtan hos målgruppen: fler lättillgängliga, kontinuerliga mötesplatser där människor från olika kreativa discipliner kan träffas- både fysiskt och digitalt.

En återkommande reflektion var vikten av att använda tekniken som ett verktyg snarare än en ersättning för mänsklig kreativitet.

Resultat forts.

Det finns också en stark känsla av att teknikutvecklingen inte kan ignoreras:

"Vi har nog snart inget val än att följa med i vissa grejer."

– Deltagare vid Framtidsdagen

Nedan följer en genomgång av de resultat kartläggningen visat fördelat på kategorierna *Användning av nya teknologier idag*, *Upplevda utmaningar*, *Upplevda behov*, *Farhågor och hinder* samt *Möjligheter och intresseområden*.

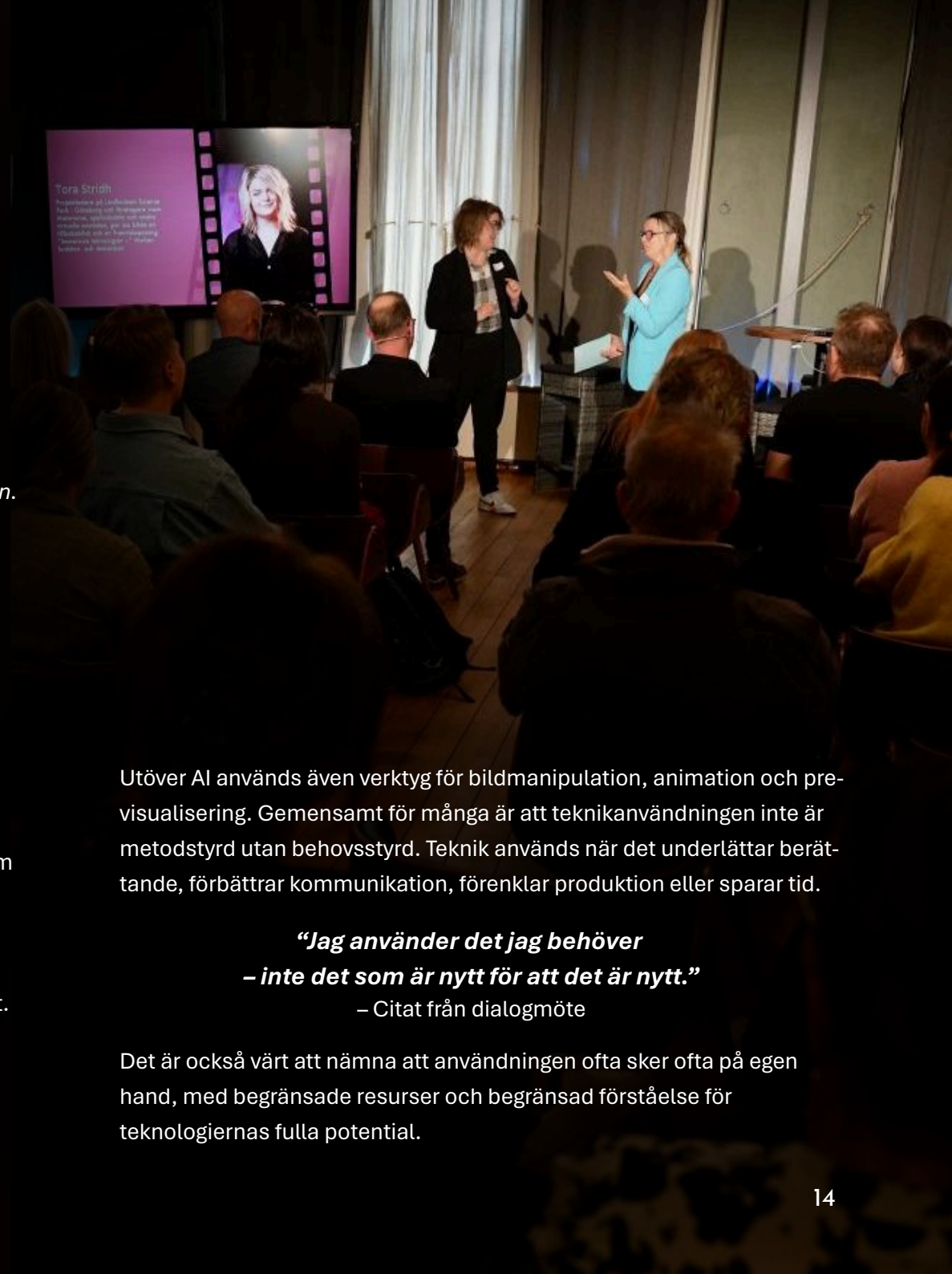
Användning av nya teknologier idag

Det framgår tydligt att filmarbetare i allt större utsträckning närmar sig ny teknik som ett praktiskt verktyg i det dagliga arbetet, snarare än som något framtida eller teoretiskt. Användningen varierar mellan roller, genrer och resurstillgång, men tre teknologiska områden är särskilt vanligt förekommande: generativ AI, bildbaserad visualisering och animation, samt ljud- och efterbearbetningsteknik.

Det vanligast förekommande teknikområdet är generativ AI, med verktyg som ChatGPT, Midjourney, Runway och Photoshop AI. Användningen är särskilt utbredd i förproduktion, idéarbete, ansökningar och pitchmaterial. Målgruppen använder dessa verktyg främst för att strukturera berättelser, skapa visuellt material, formulera ansökningstexter och skapa manusutkast.

***"Jag använder MidJourney för att skapa bilder till pitchdäck
– det gör visionen tydlig utan att det kostar dyrt."***

– Citat från dialogmöte



Utöver AI används även verktyg för bildmanipulation, animation och pre-visualisering. Gemensamt för många är att teknikanvändningen inte är metodstyrd utan behovsstyrd. Teknik används när det underlättar berättande, förbättrar kommunikation, förenklar produktion eller sparar tid.

***"Jag använder det jag behöver
– inte det som är nytt för att det är nytt."***

– Citat från dialogmöte

Det är också värt att nämna att användningen ofta sker ofta på egen hand, med begränsade resurser och begränsad förståelse för teknologiernas fulla potential.



Upplevda utmaningar

Under förstudiens två första delar, enkät och dialogmöten, fokuserades en hel del på vad målgruppen ser för utmaningar i sin bransch. Förstudien krävde inte att utmaningar specifikt skulle vara kopplat till nya teknologier, utan vill höra vad målgruppen själv anser är branschens främsta hinder för ökad tillväxt. Nedan listas de mest återkommande utmaningarna.

Brist på uppdrag och för få lokala produktioner

Målgruppen upplever att det generellt finns en brist på uppdrag i regionen och att det därför är svårt att få helårsbeläggning i sitt utövande. Flera respondenter ger uttryck för att antalet produktioner i Norrbotten är för lågt eller sker för ojämnt för att kunna försörja sig på det eller våga investera i sin verksamhet fullt ut.

”I huvudsak är det stundtals glest med produktioner vilket gör det svårt att investera i dyrare utrustning och ha ståendes.”

– Citat från enkätsvar

”Med liten eller ojämn produktionsvolym i länet är det svårt att bygga upp en stark filmbransch.”

– Citat från enkätsvar

Det finns också en upplevelse av att de produktioner som väl genomförs i regionen inte i första hand erbjuder så kallade A-funktioner jobb, då det upplevs att många produktioner inte är lokala. När större filmproduktioner kommer upp till Norrbotten finns en utbredd upplevelse av att de så kallade A-funktionerna inte erbjuds till lokala aktörer. Istället importeras dessa funktioner tillsammans med produktionen, vilket lämnar mindre fördelaktiga uppdrag till målgruppen i regionen. Detta bidrar i sin tur till en brist på uppdrag.

”En massa utbildningar och fina intyg/referenser har inte hjälpt till att få fler jobb. Eller så får man tacka och buga för att vara runner.”

– Citat från enkätsvar



Upplevda utmaningar forts.

Bristande finansiering och nätverk

Något som återkommande upplevs bidra till att det är få lokala produktioner är brist på finansiering, men också brist på nätverk. När lokala produktioner genomförs, anlitas ofta de aktörer man känner till sedan tidigare. Detta gör att nätverk är en nyckelfaktor för uppdrag. Det beskrivs en bild av begränsade budgetar, låga arvoden brist på utvecklingsstöd för kreativa projekt.

***”Jag har blivit erbjuden samma lön som en oerfaren
– det försvårar viljan att ta uppdrag.”***

– Citat från enkätsvar

***”Jag vet inte ens vilka som finns i
Norrbotten – jag hittar inte in.”***

– Citat från dialogmöten

En vidareutveckling av detta är att många upplever att kommersiella produktioner prioriteras i regionen, vilket gör att mindre, experimentella eller konstnärliga projekt i större utsträckning blir utan stöd.

***”Det vore intressant med en fond som kan
användas till mer konstnärliga projekt –
musikvideo, konstfilm eller installation.”***

– Citat från enkätsvar



Upplevda utmaningar forts.

Tidsbrist och otrygghet

Flera belyser att utmaningar gällande brist på uppdrag, nätverk och finansiering förstärks av att man helt enkelt inte har tiden att hålla sig aktuell genom kompetensutveckling, ständigt jaga nya projekt eller uppdrag och att det många gånger saknas god framförhållning. Detta bidrar i sin tur till en upplevd otrygghet och stress. Många beskriver att de har svårt att försörja sig helt på sin verksamhet inom branschen och att de befinner sig i ett läge där de får balansera mellan frilansuppdrag, egna projekt och sidojobb. Tidsbristen som uppstår till följd av detta pusslande, beskrivs som ett direkt hinder för kompetensutveckling.

”Jag har inte tid att sätta mig in i det där själv – om det inte är kopplat till ett konkret uppdrag så hinns det inte.”

– Citat från dialogmöte

”Det går runt, men bara knappt – och då har jag hållit på i 20 år.”

– Citat från dialogmöte



Upplevda behov

Det finns ett stort behov av kompetensutveckling, både teknisk och konstnärlig. Något som nämns i samtliga delar av kartläggningen. Här lyfts bland annat förslag på att erbjuda helkurser på olika teman. AI återkommer vid flera tillfällen på olika sätt. Många har testat AI tjänster i någon utsträckning men många beskriver också att det är svårt att lära sig själv. En önskan om "prova på-workshops" uttrycks också, där man får möjlighet att testa på de olika teknologierna för att bättre lära sig hur dessa teknologier skulle kunna stärka ens arbete och bidra till nya kreativa idéer. De teknologier som man bland annat nämner att man vill få en möjlighet att prova på är MoCap, LED-vägg och spelmotorer. Samtidigt uttrycks att *alla inte behöver kunna allt* utan att man i stället kan samverka med de som besitter kunskap och kompetens man själv saknar. På detta tema efterfrågar målgruppen fler lättillgängliga, återkommande mötesplatser. Det framkommer både önskemål om fysiska träffar så som temaluncher, "filmfika" och möjlighet till kreativa sammanhang där olika delar av den kreativa branschen kan mötas över branschgränser.

***"Vi behöver en plats där både de som kan
– och de som vill kunna – kan mötas."***

– Deltagare på Framtidsdagen

***"En villkorslös hangout är jätteviktig
– där man möts utan krav."***

– Deltagare på Framtidsdagen

Även strukturella behov lyfts fram under kartläggningen, som fler lokala uppdrag och en tydligare regional samordning. Ett annat uttalat behov är större satsningar på postproduktion i regionen. Det nämns även att fler så kallade A-positioner behöver tillsättas lokalt även vid externa produktioner i regionen. Slutligen nämns också ett behov av tillgång till den teknik som möjliggör de nya teknologierna samt personal/kompetens som kan förvalta tekniken. Det är svårt att lära sig nya teknologier om det inte finns att tillgå.



Farhågor och hinder

Trots att målgruppen i förstudien i stor utsträckning är nyfiken på och positivt inställd till ny teknik, uttrycks även farhågor och osäkerheter. Den mest centrala farhågan handlar om att tekniken – särskilt AI – kan ersätta eller försvaga den mänskliga dimensionen i det konstnärliga uttrycket. Flera uttrycker oro för att berättelser riskerar att tappa sina djup eller autenticitet när processer automatiseras.

”Jag vill inte att AI ska ta över den del jag gör för att jag älskar det. Det kreativa – det är därför jag gör det här.”

– Citat från dialogmöte

“Jag skulle dra öronen åt mig om någon sa att de ville prova en ny teknik – min första fråga är alltid: vad ska du berätta?”

– Citat från dialogmöte

Många betonar att teknik måste användas just som verktyg – inte som ett självändamål. En återkommande oro är att projekt riskerar att fokusera på att “göra något tekniskt coolt” snarare än att bygga en stark berättelse.

“LED-väggar, immersiva verktyg – det låter ju fantastiskt, men för oss ute i verkligheten är det bara ord om vi inte får tillgång till det.”

– Citat från dialogmöte

Några respondenter uttrycker också en stress över att behöva “hänga med” i den snabba teknikutvecklingen. Särskilt frilansare, mindre produktionsbolag och konstnärer känner sig pressade att lära sig nya verktyg utan att ha tid, resurser eller sammanhang att göra det i. Samtidigt uttrycker några respondenter att ny teknik kan skapa nya trösklar snarare än sänka dem när resurser, utrustning och tekniskt kunnande koncentreras till vissa aktörer.



Möjligheter och intresseområden

Under förstudiens samtliga delar framkommer samtidigt också en tydlig optimism och en vilja att se en blomstrande filmbransch i Norrbotten. Här kan vi se tydliga kopplingar till möjligheter med nya teknologier, men också till nätverk och samverkan.

Teknik som kreativ katalysator

Målgruppen beskriver en tydlig nyfikenhet och öppenhet inför ny teknik i branschen, i synnerhet när den kan användas för att förstärka berättelser eller visualisera idéer i tidiga skeden av projekt. Man ser tekniken som ett potentiellt verktyg för att experimentera med kreativa uttryck, bidra till nya idéer och som en möjlighet till effektivisering av arbetsflöde. Det lyftes också fram hur man såg möjligheter med den nya tekniken kopplat till utforskande.

***”Tekniken måste få användas för
utforskande, inte bara effektivisering”***

– Citat från dialogmöte

Dock framhålls flera gånger att det är viktigt att tekniken ska ses just som ett verktyg, och inte en fristående kreativ källa.

***”Tekniken kan göra berättandet bättre
– men bara om vi styr den”***

– Citat från dialogmöte

Flera beskriver hur de med hjälp av teknik kunnat gå från idén i huvudet till något konkret som går att visa, förklara eller söka pengar för, vilket i sig sänker tröskeln att tag nästa steg i sina filmprojekt.

Möjligheter och intresseområden forts.

AI som stöd för skapande och produktion

Många inom målgruppen beskriver att AI och visualiseringsverktyg bidrar till att enklare starta, utveckla och konkretisera sina idéer. Detta gäller främst i projektens tidiga faser- då man ofta står utan finansiering, producent eller tekniskt team. Flera respondenter beskriver hur de använder sig av AI för att generera storyboards och pitchunderlag vilket kan vara särskilt viktigt för nya kreatörer eller vid tidsbrist. Många använder redan idag AI som stöd i sitt arbete, främst avseende struktur och bildgenerering, och här ser många stora möjligheter för framtiden, under förutsättning att man får lära sig mer om AIs potential i deras arbete.

***”Det är inte alltid jag har råd att anlita någon
– men med AI får jag fram en idé jag kan visa upp”***

– Citat från dialogmöte

***”Jag hittade inga bilder som passade min vision – men med
AI kunde jag skapa något som låg nära tonen jag ville åt”.***

– Citat från dialogmöte

***”Jag har ADHD och har svårt att strukturera. Att få hjälp
med frågor om scenernas ordning gjorde att jag faktiskt
kunde börja skriva (manuset).”***

– Citat från dialogmöte



Konkreta uttryck som lyfts fram under förstudien avseende att få lära sig mer om, rör främst att få lära sig mer om vilka AI-verktyg som finns att tillgå, hur man använder dem och hur man promptar på bästa sätt. Man ser också här att nätverk och bollplank är viktigt, så man inte står själv i sitt teknikanvändande utan istället kan lära tillsammans.

***”Jag behöver någon mellan mig och tekniken – någon
som kan hjälpa mig få fram det jag egentligen menar”***

– Citat från dialogmöte

Möjligheter och intresseområden forts.

Nya samarbetsmöjligheter

Förstudien har på förekommen anledning undersökt vilka andra branscher filmbranschen ser goda möjligheter till samarbete med. Här nämns branscher som i viss mån redan har samverkan med filmbranschen så som besöksnäring och utbildning. Men tydligast framkommer att filmbranschen ser, med stort intresse, på samverkan med den växande spelbranschen.

Flera respondenter nämner att de ser spelbranschen som en naturlig samarbetspartner. Här ser man immersivt berättande, gemensamma intressen i platsberättande och gemensamma infrastrukturbeskrivningar som främsta incitament till samverkan. Filmbranschen ser också hur spelbranschen kan fungera som teknikinspiratör och en källa till nya typer av produktioner.

Nya affärsområden och roller

Det fanns olika perspektiv på affärsmodeller. Vissa såg möjligheter i nya tjänster kopplade till lokalisering, virtualisering och automatisering medan andra uttryckte tveksamhet och betonade att tekniken idag främst effektiviserar snarare än skapar nya affärsidéer. Möjligheten att skapa immersiva upplevelser för besöksnäring, utbildning och kulturarv lyftes också upp som en tillväxtzon.

“Det största gemensamma är ju berättande i bild och dramatik – där kan samarbeten säkert vara väldigt fruktsamma.”

– Citat från dialogmöte



Analys och slutsatser

Förstudien visar att filmbranschen i Norrbotten befinner sig i ett spänningsfält mellan ett starkt lokalt engagemang och en snabbt föränderlig global teknikmiljö. Det råder en utbredd vilja till utveckling, samverkan och kompetenshöjning – men också en rad strukturella och resursmässiga hinder som försvårar en hållbar utveckling av branschen.

Kartläggningen visar att användningen av ny teknologi redan är verklighet för många, även om det ofta sker med begränsade resurser och utan tydliga stödstrukturer. Teknik som generativ AI, visualiseringsverktyg och automatisering i efterbearbetning används främst för att underlätta i projektens tidiga faser. Verktøygen används för att skapa ansökningsunderlag, pitchmaterial och för att konkretisera idéer. Detta visar att tekniken redan utgör en praktisk tillgång för många, men också att det finns ett tydligt glapp mellan det arbete som utförs och det stöd som finns att tillgå.

Kompetens är en avgörande faktor. Det framkommer att många är intresserade av att använda tekniken mer, men inte vet hur. Man uttrycker att man saknar tid, kunskap eller tillgång till handledning, vilket skapar en barriär även för de som är positiva till förändring. Det efterfrågas inte bara utbildningar, utan även gemensamma sammanhang där kunskap kan delas och där man får möjlighet att "lära genom att göra".

Analys och slutsatser forts.

Samtidigt är bristen på uppdrag, finansiering och nätverk ett underliggande problem. Det påverkar såväl teknikens användbarhet som möjligheten till yrkesmässig utveckling. Många har svårt att försörja sig helt inom branschen och beskriver att de lever i en ständig kamp för att balansera frilansuppdrag, egna projekt och sidoinkomster. Denna osäkerhet påverkar möjligheten att ta risker, investera i kompetensutveckling eller utveckla affärsmodeller med längre framförhållning.

Det framgår även att många funktioner saknas i den regionala värdekedjan för filmproduktion, särskilt inom postproduktion och virtuell produktion. Detta försvårar både etablering av lokala produktionsmiljöer och tillväxten av nya företag. När externa produktioner kommer till regionen är det vanligt att centrala roller fylls av arbetskraft utifrån, vilket ytterligare begränsar möjligheterna till lokal etablering och erfarenhetsuppbyggnad.

Trots dessa utmaningar visar förstudien på en stark kreativ potential och en vilja till samverkan. Flera aktörer uttrycker ett tydligt intresse för att arbeta tvärdisciplinärt – särskilt med spelbranschen, utbildningssektorn och besöksnäringen – där man ser att tekniken kan vara en bro mellan branscher, berättandeformer och nya användningsområden.

Det avgörande nu är att omvandla den identifierade potentialen till konkreta, långsiktiga strukturer som stärker både individens möjligheter till utveckling och regionens förmåga att attrahera, behålla och samordna kompetens. För att detta ska lyckas krävs riktade investeringar i teknik, samverkansytor och kunskapsmiljöer – men också samverkan och insatser i praktiken, som kan säkerställa att Norrbotten blir en ledande filmregion även i en digital, AI-styrd och immersiv framtid.





Förslag till fortsatt arbete

Utifrån förstudien föreslås ett genomförandeprojekt som fokuserar på att stärka kompetens, samverkan och teknikförankring i den regionala filmbranschen. Föreslagna områden för fortsatt arbete är *Kompetenslyft och teknikanpassad utbildning, möjligheter till samverkan via mötesplatser, branschöverskridande samverkansprojekt* och *ökad tekniktillgång*.

Kompetenslyft och teknikanpassad utbildning

I ett genomförandeprojekt föreslås i första hand ett strukturerat utbud av tillgängliga, målgruppsanpassade utbildningsinsatser inom ny teknologi för filmbranschen, med särskilt fokus på:

- Generativ AI (text, bild, ljud, video)
- Virtuell produktion (ex. LED-volym, greenscreen, spelmotorer)
- Immersiva teknologier (XR, 360-film, interaktiva berättarformer)
- Tillämpad teknik i manus, regi, klipp och postproduktion

Utbildningarna bör utformas med hänsyn till målgruppens förutsättningar och därför erbjudas i form av kortare moduler, helgkurser och med flexibla tider för att göra det möjligt för så många som möjligt att delta. Det föreslås en möjlighet till både fysiska och digitala tillfällen, för att maximera tillgänglighet. Till detta föreslås även workshops där målgruppen får en möjlighet att prova på de olika teknologierna. Innan kurser erbjuds bör workshops finnas tillgängliga, för att målgruppen på ett effektivt sätt ska kunna välja de utvecklande insatserna som passar bäst för just deras verksamhet.



Branschöverskridande samverkansprojekt

Ett genomförandeprojekt skulle med fördel kunna initiera konkreta samarbeten mellan filmbranschen och andra branscher som kan ha ett särskilt utbyte av samverkan. De främst utpekade branscherna av målgruppen själv är spelbranschen, utbildningssektorn och besöksnäringen. Men möjliga synergier finns även inom samverkan med exempelvis offentlig sektor. Genom ett projekt föreslås möjligheter för aktörer inom filmbranschen att delta i samverkansprojekt med aktörer från (exempelvis) ovan nämnda.

Under ett projekt får man som deltagande aktör ingå i en pilot, där man tillsammans arbetar fram demos. Ett sådant erbjudande skulle skapa konkret nätverk, möjlighet att testa nya samarbeten och nya teknologier utan att behöva ta ekonomiska risker. Det skulle också kunna engagera många delar av filmbranschen. Genom en sådan här insats skapas också utrymme för nya idéer och arbetssätt, samtidigt som det erbjuder kompetensutveckling för våra filmarbetare.

***Filmpool Nord & Luleå Tekniska
Universitet, september 2025.***

Möjlighet till samverkan via mötesplatser

Utifrån det tydligt uttryckta behovet av mötesplatser och nätverk, föreslås insatser med fokus på att upprätta en eller flera mötesplatser där filmare, tekniker och kreativa aktörer kan träffas. Här föreslås ett brett fokus, med öppna tillställningar i olika format. Mötesplatserna kan också fungera som naturliga tillfällen att bygga vidare viktiga nätverksfunktioner som hand-ledning, branschöverskridande samverkan och inspiration. Dessa mötesplatser skulle kunna ha olika format, exempelvis nätverksträffar på olika teman, tekniklabb för testproduktion med nya teknologier, AI-lunch med prompt-fokus eller liknande. Dessa mötesplatser kan fungera som motorer för långsiktig kompetensförsörjning och innovation i regionen, samtidigt som det erbjuder målgruppen en kontinuitet och "väg in" sammanhang i branschen.