



Til Styret i Cultiva

Kristiansand, 29. oktober 2021

## Innkalling til ekstraordinært styremøte i Cultiva

Dato: 5. november 2021  
Tid: Kl. 10:00 – 12:00  
Sted: Havnekvartalet; Vestre Strandgate 27, Kristiansand  
eller på Teams (møtelenke kommer i møteinnkalling)

### Saksliste:

1. Godkjenning av saksliste og gjennomgang av habilitet
2. Beslutningssaker

63/21 Cultiva Digital år 1 // Digital transformasjon	Side 2
64/21 Økonomisk ramme for tildelinger i styremøte 6. desember 2021	Side 19

Med vennlig hilsen

Kjersti Løken Stavrum (sign.)  
Styreleder

Kirsti Mathiesen Hjemdahl (sign.)  
Daglig leder



Dato: 29. oktober 2021  
Saksnummer: 63/21  
Til: Styret  
Møtedato: 5. november 2021  
Saksbehandler: Kirsti Mathiesen Hjemdahl og Ingebjørg Borgemyr

## Cultiva Digital år 1 // Digital transformasjon

I styremøte 14. juni 2021, sak 34/21, vedtok Cultiva en 4-årig programutlysning «Cultiva Digital» for å sikre arbeidsplasser. Utlysningstema for år 1 skulle være «Digital transformasjon» med et budsjett opp til 10 millioner kroner.

I styremøte 6. september 2021, sak 46/21, ble utlysningstekst (vedlegg 1) og prosjektorganisering godkjent.

Utlysningen ble delt i to prosjektkategorier:

- Digitale modningsprosjekter: Det kan søkes om inntil kr 250 000 til prosjekter i tidlig utviklingsfase. Tidsramme prosjekt: 6 måneder
- Digitalt modne prosjekter: Det kan søkes om inntil kr 1 000 000 til gjennomføring av digitalt modne prosjekter. Tidsramme prosjekt: 12 måneder

Responser på utlysningen Cultiva Digital har vært stor. Fra utlysningen ble offentliggjort like etter styremøte 6. september, og frem til søknadsfrist 11. oktober ble det gjennomført 5 webinarer med til sammen 65 deltakere.

Det kom inn totalt 76 søknader (komplett søknadsliste vedlegg 2) innen fristens utløp.

	Modning	Modne	Totalt
Antall søknader	39	28	67
Søknadssum	9,3 MNOK	24,8 MNOK	34,1 MNOK
Totalbudsjett inkl. egen- og tilleggsfinansiering	9,2 MNOK	62,1 MNOK	71,3 MNOK

Den store responsen på utlysningen viser at kulturfeltet tar utfordringene om å aktivere eierskap til egen digital transformasjon. Styrets beslutning om å gå bredt ut for både å kunne fange aktører med modne digitale prosjekter, og aktører som vil utforske gjennom modningsprosjekt, viste seg å være klok. I begge grupperinger vises stor vilje og ønske til å digitalisere. Det er særlig interessant å se hvordan prosjekter fra koronasatsingene kommer igjen som mer utviklede prosjekter.

Nær alle genre er representert i søkerbunken, og det er prosjekter fra både institusjoner og det frie feltet, fra kommersielle bedrifter og fra idrett. Gjennomgående har prosjektene holdt høy kvalitet, og det er flere kvalifiserte prosjekter enn søknadsrammen tillater.

Administrasjonen har vurdert alle de mottatte søknader i forhold til formål, utlysningstekst og de prioriteringskriterier som er beskrevet i utlysningsteksten. Det har ikke vært innhentet ekstern kompetanse til vurdering av enkeltsøknader. Kulturdirektørens stab i Kristiansand Kommune har fått liste over alle søknader, samt prioriterte søknader, for vurdering av tilknytning og tilhørighet til Kristiansand samt gjennomføringsevne.

De modne prosjektene har blitt vurdert strengere enn modningsprosjektene, i forhold til alle kriterier. Det gjelder også vurdering av søknadssum i forhold til andel egen- og tilleggsfinansiering.

Styret har tilgang til alle søknader på Teams-lenke som er sendt direkte til styremedlemmene på epost.

## DIGITALE MODNINGSPROSJEKTER

Administrasjonens innstilling til bevilgning i kategorien «**Digitale modningsprosjekter**» er:

Søknads-nr:	Søker	Tittel	Søknads-sum	Innstilling
006	Bellevue Kreative ANS	Digital berøring - dansestafett	250 000	250 000
007	Den nordiske poesibiennale	Den nordiske poesibiennale 2023 (forprosjekt)	250 000	100 000*
014	Agder XR AS	VRommet	250 000	250 000
020	Kilden teater- og konserthus IKS	Scenekunst i en utvidet virkelighet (AR)	250 000	250 000
025	JAM Studio	Interaktivt teater	250 000	150 000
028	Pluma AS	Folkemusikkmaskinen (arb.tittel)	250 000	200 000*
029	Sørlandets Kunstmuseum	KunstiApp	250 000	250 000
041	Studio Q AS	Rottefangeren	250 000	250 000
046	Tidistudio AS	Tidi-boksen	250 000	250 000
048	Kristiansand kunsthall	Digital kunsthall	250 000	200 000*
052	Olympiatoppen Sør	Digitalisert dannelse for toppidrett	250 000	250 000
064	Ad-hoc gruppe v/ Perry Design & Idea Developement	Pocket Universe (arb.tittel)	250 000	250 000
067	Coolart Sedin Zunic	KAOS Festival	250 000	100 000*
<b>TOTALT</b>				<b>2 750 000</b>

\* NB: betingelser knyttet til tildelingen (se nedenfor)

Kortfattet beskrivelse av de enkelte prosjektene:

### Digital berøring - dansestafett - E-21068/006

Søker: Ad-hoc gruppering v/ Bellevue Kreative ANS. Grupperingen består av Anne Grete Eriksen (koreograf og prosjektleder), Arild Fredriksen (fotograf, billedkunstner og komponist) og 6 dansere fra Kristiansand: Britt Årnes, Silje Nordheim, Maggi Asbjørnsen, Lars Arseth, Tomos Young og Laurence Yvonne Meriaux.

Digitalt samarbeid over landegrensene for så skape en serie dansekomposisjoner hvor DIGITAL BERØRING utforskes på mange nivåer, også i forhold mellom dansekunst og publikum og som rettes mot ulike digitale plattformer.

### Den nordiske poesibiennale 2023 - E-21068/007

Søker: Ad-hoc gruppering bestående av Atle Håland (prosjektansvarlig), Terje Dragseth, Maga Hagen Torjussen og Lord Jim Publishing v/ Jan Freuchen og Sigurd Tenningen.

Planlegging av ny, nordisk poesifestival i Kristiansand som tiltrekker seg forfattere, forskere, virtuelle kunstarter og kunstnere fra Norden inkl. tilrettelegging for strømming via abonnementstjeneste. Festivalen planlegges arrangert første gang i 2023, programmet forankres i den tyske modernist, billedkunstner og forfatter Kurt Schwitters og det vil være en satsing på digital kunst og virtuell kommunikasjon.

Cultivas bidrag skal gå til utviklingsarbeid knyttet til de digitale delene av arrangementet.

### VRommet - E-21068/014

Søker: Agder XR AS (kompetansenettverk for XR teknologi på Agder) i samarbeid med Norges Film AS (utvikling og drift av strømmetjenester for film bl.a. filmarkivet.no). Kristiansand Folkebibliotek deltar i prosjektet som «krevende kunde».

Kartlegging av muligheten til å utvikle en database- og distribusjonsløsning for VR-innhold. Avklaringer og planarbeid knyttet til database, distribusjon, rettigheter, kundebehov, forretningsmodell og salg.

### Scenekunst i en utvidet virkelighet (AR) - E-21068/020

Søker: Kilden teater- og konserthus for Sørlandet IKS i samarbeid med Pictorytale AS (softwareløsninger og tjenester innenfor AR)

Lage en unik og nyskapende produksjon sommeren 2022 i det virtuelle scenerommet som AR teknologien kan muliggjøre. Produksjonen skal tilknyttes Kildens øvrige aktivitet i form av en sidehistorie eller merinnhold, og publikum inviteres til aktivitet og medvirkning gjennom bruk av lokasjonsbaserte triggere.

### Interaktivt teater – E-21068/025

Søker: JAM Studio v/Pelle Brage og Julia Bruun i samarbeid med Ulrik Grimstad, Thomas Askeland, Simen Løvgren, Endre Sannes Hadland og Edvard Brygfjeld.

Utvikling/eksperimentering av et nytt kunstnerisk format: "Interaktivt teater" hvor publikum deltar aktivt i teater/kunst opplevelsen. Gjennomføring av pilotforestilling.

### Folkemusikkmaskinen (arb.tittel) – E-21068/028

Søker: Pluma AS v/Haavard Tveito og Renata Portelada i samarbeid med Idunn Sem Byrå og Kulturbyrået Mesén AS.

Modningsprosjektet «Folkemusikkmaskinen. Kunst, kunstig intelligens og kulturarv» vil utforske et nytt mulighetsrom, hvor publikum utenfor fagfeltet får oppleve folkemusikk på nye måter. Skapt, ikke ved å forlate det folkemusikkfaglige, men ved å bruke praksiser og tankegods fra feltet som kreative verktøy i tospann med ny, digital teknologi som kunstig intelligens (AI), 3D lyd og 3D visualisering.

Cultivas bidrag skal gå til workshop og prototyping/konseptutvikling/kuratering.

### KunstiApp – E-21068/029

Søker: Sørlandets Kunstmuseum (SKMU) i samarbeid med Institutt for informasjonssystemer v/UiA.

I samarbeid med studenter fra Colab/UiA utvikle en app som skal forenkle og forlenge besøkene for museumspublikummet. Særsilt satsing mot barn og unge hvor gamification strategier anvendes for å holde besøkende interessert i arenaen lengst mulig.

### Rottefangeren – E-21068/041

Søker: Studio Q AS i samarbeid med Kristiansand Dyrepark AS og Landmark Film AS.

Konseptutvikling og planlegging av novellefilm og videre utvikling av et univers i tilknytning boka Rottefangeren. Rottefangeren er første bok i Gaute Heivolls planlagte serie på 7 bøker om rotten Estragon. Kristian Landmark har skrevet manus til novellefilmen.

Informasjon i søknad om utviklingsplanene er unntatt offentlighet jfr. offl. § 13, jfr. forv.l. § 13.

### Tidi-boksen – E-21068/046

Søker: Tidistudo v/ Ingunn Fjelde Sandvikmoen i samarbeid med Gjertsen bygg og interiør AS, Tinka Design Cecilie Høgås

Digital forretningsmodell med kursopplegg som gjennomføres fysisk hjemme med digital veiledning. Boksen skal være en inspirerende eske/verktøykasse med alt som trengs av keramiske materialer, samt verktøy og maler for å lage kopper/krukker i gallerikvalitet hjemme.

Informasjon i søknad om forretningsmodellutviklingen er unntatt offentlighet jfr. offl. § 13, jfr. forv.l. § 13.

### Digital kunsthall E-21068/048

Søker: Kristiansand Kunsthall i samarbeid med Fredriksens grafikk AS, Hjorthaug og Høydal AS, South Coast Creative AS, Aptum AS og lokale og nasjonale kunstnere.

Utforskning av hvordan Kunsthallen digitalt skal formidle nye verk som skapes til deres utstillinger, samt utvikling av digitale salgskanaler for samtidskunst og forlagsvirksomheten.

Cultivas bidrag skal gå til digital innholdsproduksjon.

### Digital dannelse for toppidrett – E-21068/052

Søker: Olympiatoppen Sør. Det er startet søk etter lokale samarbeidspartnere med kompetanse og interesse for prosjekt ideen.

Utvikle en interaktiv app for å kunne transformere og publisere Olympiatoppen Sør sin idrettspsykologiske kompetanse og metoder til utøvere, trenere og ledere i idretten i Kristiansand kommune.

### Pocket Universe (arb.tittel) – E-21068/064

Søker: Perry design & idea development (Trond Perry) og Langfelt Kultur og Media i samarbeid med 51KArteriet og Morten Andersson.

Konseptutvikling og prototype for spill-app som gir brukeren mulighet til å bygge egne økofuturistiske mikro fantasiverdener basert på gitte parameter.

Informasjon i søknad om forretningsmodellutviklingen er unntatt offentlighet jfr. offl. § 13, jfr. forv.l. § 13.

### KAOS Festival E-21068/067

Søker: Ad-hoc gruppering v/ Coolart Secin Zunic i samarbeid med Frihetsteateret, Paulina Emilia Nordstrøm, South Coast Creative AS, Mintstreetart, Bynett Sør, Global Impact og Care/UiA.

Mulighetsstudie for etablering av gatekunstfestival i Kristiansand hvor det digitale skal utvikles mht. tjenestetilbud, publikumsutvikling, effektivisering og skape nye tjenester.

Cultivas bidrag skal gå til utviklingsarbeid knyttet til de digitale delene av arrangementet.

## **DIGITALT MODNE PROSJEKTER**

Administrasjonens innstilling til bevilgning i kategorien «**Digitalt modne prosjekter**» er:

Søknads-nr:	Søker	Tittel	Søknads-sum	Innstilling
003	Kristiansand Ishockeyklubb	Digitalisering av trening	360 000	250 000
005	Bigwig AS	Baller	350 000	350 000
018	Norges Film AS	Pedagogisk avspiller	276 375	250 000
023	Kilden teater- og konserthus IKS	KunstSert	1 000 000	1 000 000
031	Kvadtraining AS	Digitalisert trening	1 000 000	500 000*
033	Pictorytale AS	Julegaven til Thomas	1 000 000	1 000 000
039	Come Back Films AS	Kunstnerportretter (arb.tittel)	1 000 000	800 000
042	Studio Q AS	Folk og røvere i Kardemomme by	1 000 000	1 000 000
049	Amodei Visuals	872 – Kongerikets fall og landets fødsel	1 000 000	1 000 000
051	One Film AS	Perleporten	1 000 000	600 000*
063	Moodcat AS	Hybrid 2.0	1 000 000	500 000
<b>TOTALT</b>				<b>7 250 000</b>

\* NB: betingelser knyttet til tildelingen (se nedenfor)

Kortfattet beskrivelse av de enkelte prosjektene:

Digitalisering av trening – E-21068/003

Søker: Kristiansand Ishockeyklubb

Innkjøp av utstyr og software for å teste ut plattformen «Spiideo» mht:

1. Coachingformål i sanntid og ettertid både individuelt og lagmessig
2. Mulighet for egencoaching gjennom opptak og beskrivelser
3. Forberede og spisse «off-ice» trening
4. Tilgjengeliggjøre og formidle eventer til hele landet og internasjonalt via. streaming

Baller – E-21068/005

Søker: Bigwig AS i samarbeid med Kristian Landmark (manus) og Marius Christensen (filmmusikk).

Ferdigstillelse av pilot til tv-serien «Baller» som NRK Super skal teste mot målgruppen. Bigwig bruker egenutviklet programvare for 3D animering som gjør at videre episoder vil bli billigere å produsere da de kan gjenbruke mye av det tidligere produserte materialet.

Prosjektet er også støttet av Sørnorsk Filmsenter, Setesdal Regionråd og Agder Fylkeskommune.

Pedagogisk avspiller – E-21068/018

Søker: Norges Film AS i samarbeid med Barnefilmfestivalen AS.

Utvikling av en innovativ pedagogisk filmavspiller med støtte for interaktive oppgaver, kapittel-funksjonalitet og nyskapende hjelpemidler innenfor universell utforming.

Informasjon i søknad om prosjektutforming er unntatt offentlighet jfr. offl. § 13, jfr. forv.l. § 13.

KunstSert – E-21068/023

Søker: Kilden teater- og konserthus i samarbeid med Sørlandets Kunstmuseum/Kunstsilo

Utvikling av en forestilling bestående av et symfoniorkester som spiller live i en symbiose med digitalt/visuelt kunstuttrykk. Kilden og SKMU fikk støtte til prosjektutvikling og testproduksjon i Koronapakke 1. Utviklingsarbeidet er tenkt videreført i 3 år for å bl.a. avklare valg av kunstverk som passer formatet, hvordan sette visuell kunst i bevegelse, styring av samspillet mellom analoge og digitale deler, teknologi og utstyr, rettigheter og forretningsmodeller.

Informasjon i søknad om kunstneriske ideer er unntatt offentlighet jfr. offl. § 13, jfr. forv.l. § 13.

Digitalisert trening – E-21068/031

Søker: Kvadtraining AS i samarbeid med Norges Vektløfterforbund, Norges Styrkeløftforbund, ATA group AS og CrossFit Kvadraturen/Agder Workout.

Utvikling av digitalisert trening gjennom selskapet Kvadtraining AS som driver online coaching, podcast, digitale konkurranser og video/innholdsproduksjon innenfor olympisk vektløfting og functional fitness.

Cultivas bidrag skal gå til videre utvikling av online coaching og digitalt utstyr.

### Julegaven til Thomas – E-21068/033

Søker: Pictorytale AS i samarbeid med Telenor Norge, Intel Corporation, Cellnex og NearbyComputing.

Produksjon og tilgjengeliggjøring av digital AR adventskalender med en historisk fortelling basert på lokale forhold. Alle 24 episodene er geoposisjonert i Kvadraturen med hvert kvartal som en mulig rute i kalenderen. Kalenderen vil være gratis tilgjengelig, men det er mulig å legge inn betaling for ekstra innhold eller tilgang til spesielle funksjoner. Prosjektet skal avsluttes med et seminar for å formidle kunnskap fra prosjektet til kunst- og kultursektoren, og øke den digitale kompetansen lokalt i Kristiansand.

Informasjon i søknad om kunstneriske ideer og historien i adventsfortellingen er unntatt offentlighet jfr. offl. § 13, jfr. forv.l. § 13.

### Kunstnerportretter (arb.tittel) – E-21068/039

Søker: Come Back Films AS v/ Steffan Strandberg i samarbeid med Amodeivisual AS, Fædrelandsvennen, Noroff, lokale underleverandører og lokale kunstnere.

Nettbasert multiplattform serie med inntil 10 mini filmportretter av markante kunstnere tilknyttet regionen. I tillegg til planlagt eksperimentering og utforskning av hvordan sosiale medieplattformer kan brukes og kombineres til å fortelle filmatiske hendelser på nye måter, er det inngått visningsavtale med Mediehuset Fædrelandsvennen. Portrettede kunstnere vil få eierskap til de visuelle materialet som blir produsert.

Informasjon i søknad om mulige kunstnere som kan portretteres er unntatt offentlighet jfr. offl. § 13, jfr. forv.l. § 13.

### Folk og røvere i Kardemomme by – E-21068/042

Søker: Studio Q AS i samarbeid med Kristiansand Dyrepark AS.

Lokal kompetanseutvikling og lokal produksjon i 4 stop motion animasjonsfilmen "Folk og røvere i Kardemomme by". Filmen skal ha premiere julen 2022. Dyreparken skal i tillegg skape en ny attraksjon som bidrar til brukeropplevelse av den digitale teknologien i filmen (eget budsjett utenfor søknad).

Filmen har et totalbudsjett på 53,5 MNOK og er støttes at Norsk filminstitutt, Dansk filminstitutt og Nordisk film og tv fond.

5 MNOK av totalbudsjettet brukes i Kristiansand gjennom Studio Q. Denne delen av prosjektet er støttet av Mediefondet Zefyr.

### «872 – Kongerikets fall og landets fødsel – E-21068/049

Søker: Amodeivisual AS i samarbeid med Viking 1 Consulting, Scenekompaniet/Storymakers Ole Bernt Tellefsen, BRAAK, Solidskillsy by Robin Rolfhamre, Adrian Dark, Mose Christian Gavigan, Play Production Dukic.

Digital preproduksjon, produksjon og etterarbeid av en vikingfilm produsert med lokale krefter. Prosjektet har knyttet til seg kompetanse, og vil aktivt bruke sosiale medier og relevante influensere til spredning og markedsføring, og vil eksperimentere med Crowdfunding som en av flere finanseringsmetoder.

Informasjon i søknad om kunstneriske ideer er unntatt offentlighet jfr. offl. § 13, jfr. forv.l. § 13.



### Perleporten – E-21068/051

Søker: One Film AS i samarbeid med Adrian Dark (postproduksjon), Markus Christensen (filmmusikk) og Amodeivisuals.

Fullføre digitaliseringsprosessen med post-produksjon, VFX, lansering, promotering og visning på ulike digitale plattformer. Cultiva har tidligere støttet prosjektet med kr 400 000 i koronapakke 1 og Cultiva Ekspress Bærekraftsstipend.

Cultivas bidrag skal gå til den digitale produksjonen.

### Hybrid 2.0 – E-21068/063

Søker: Moodcat AS i samarbeid med Hugoworld AS, Konseptkontoret AS, Sørlandets Kunstmuseum, Stage Event AS, South Coast Creative AS, Falk Media AS, Adaptive Frog AS og Reklamehuset AS.

Moodcat 2.0 skal sikre interaksjon og feedback mellom artist og publikum på digitale og hybride kunst- og kulturarrangementer. Prosjektet ønsker å styrke mulighetene for artister, scenekunstnere og arrangører til å nå ut digitalt, på en engasjerende og kostnadseffektiv måte. Cultiva har tidligere støttet prosjektet med kr 100 000 i koronapakke 1.

Informasjon i søknad om prosjektutforming er unntatt offentlighet jfr. offl. § 13, jfr. forv.l. § 13.

### **Overordnet vurdering avslag**

Cultiva har ikke tradisjon for å begrunne vurdering av søknader. I denne utlysningen har likevel vurderingskriteriene blitt kommunisert tydelig i utlysningen, og en overordnet oversikt over hvorfor søknader ikke har nådd opp følger her:

Kun få av søknadene ble avslått fordi prosjektet ikke var innenfor Cultivas formålsparagraf. Det var helt konkret knyttet til søknader som var driftsorienterte og ble sendt fra enkeltpersonforetak. Her skiller søknadsbunken seg fra de tidligere koronasatsingene, hvor det var betydelig flere avslag ut fra den begrunnelsen.

Noen av søknadene ble avslått fordi prosjektet ikke var innenfor utlysningsteksten. Det var primært knyttet til prosjekter som var mer rettet mot levekårsutfordringen enn sikring av arbeidsplasser.

De aller fleste prosjektene som ble avslått ble gjort det ut fra prioriteringskriterier om tilknytning til Kristiansand. I utlysningen ble det presisert at 'forretningsadresse og aktivitet i Kristiansand vil sammen med inntektsmodeller og kompetansebygging til nytte for lokalsamfunnet vektlegges i prioriteringene'.

Søknadsbunken inneholdt noen søknader fra aktører med forretningsadresse utenfor Kristiansand. Deretter var det mange prosjekt med samarbeidspartnere utenfor Kristiansand hvor store deler av budsjettet tilfalt partner, og/eller hvor forretningsmodell ikke i tilstrekkelig grad tilgodeså Kristiansand – enten i form av inntektsmodell, eierskap og/eller kompetansebygging.

For noen prosjekt ble det også gitt avslag ut fra innovasjonsgrad, og da særlig knyttet til kjøp av tjenester eller utstyr.

## Forslag til vedtak:

- 1) Styret bevilger totalt kr 2 750 000 til følgende 13 søknader i kategorien «Digitale modningsprosjekter»

Søknads-nr:	Søker	Tittel	Beløp
E-21068/006	Bellevue Kreative ANS	Digital berøring	250 000
E-21068/007	Den nordiske poesibiennale	Den nordiske poesibiennale 2023 (forprosjekt)	100 000*
E-21068/014	Agder SR AS	Vrommet	250 000
E-21068/020	Kilden teater- og konserthus IKS	Scenekunst i en utvidet virkelighet (AR)	250 000
E-21068/025	JAM Studio	Interaktivt teater	150 000
E-21068/028	Pluma AS	Folkemusikkmaskinen (arb.tittel)	200 000*
E-21068/029	Sørlandets Kunstmuseum	KunstiApp	250 000
E-21068/041	Studio Q AS	Rottefangeren	250 000
E-21068/046	Tidistudio AS	Tidi-boksen	250 000
E-21068/048	Kristiansand kunsthall	Digital kunsthall	200 000*
E-21068/052	Olympiatoppen Sør	Digitalisert dannelse for toppidrett	250 000
E-21068/064	Ad-hoc gruppe v/ Perry Design & Idea Developement	Pocket Universe (arb.tittel)	250 000
E-21068/067	Coolart Sedin Zunic	KAOS Festival	100 000*

\* NB: betingelser knyttet til tildelingen (se omtale av prosjektet i saksfremlegg)

- 2) Styret bevilger totalt kr 7 250 000 til følgende 11 søknader i kategorien «Digitalt modne prosjekter»:

Søknads-nr:	Søker	Tittel	Beløp
E-21068/003	Kristiansand Ishockeyklubb	Digitalisering av idrett	250 000
E-21068/005	Bigwig AS	Baller	350 000
E-21068/018	Norges Film AS	Pedagogisk avspiller	250 000
E-21068/023	Kilden teater- og konserthus IKS	KunstSert	1 000 000
E-21068/031	Kvadtraining AS	Digitalisert trening	500 000*
E-21068/033	Pictorytale AS	Julegaven til Thomas	1 000 000
E-21068/039	Come Back Films AS	Kunstnerportretter (arb.tittel)	800 000
E-21068/042	Studio Q AS	Folk og røvere i Kardemomme by	1 000 000
E-21068/049	Amodei Visuals	872 – Kongerikets fall og landets fødsel	1 000 000
E-21068/051	One Film AS	Perleporten	600 000*
E-21068/063	Moodcat AS	Hybrid 2.0	500 000

\* NB: betingelser knyttet til tildelingen (se omtale av prosjektet i saksfremlegg)

- 3) Administrasjonen får fullmakt til å inngå samarbeidsavtaler med prioriterte prosjektene basert på de føringer som kommer frem i saksfremlegget og i styremøtet.
- 4) Til utlysningen kom det inn 67 søknader med en søkesum på totalt 34,1 millioner kroner. Følgende 43 søknader nådde ikke opp i prioriteringene, og avslås:

*Digitale modningsprosjekter*

Søknads-nr:	Søker	Tittel
E-21068/002	Mindo AS	Prosjekt «OPPSTANDELSEN»
E-21068/008	Agder XR	Digital Art & StoryTelling
E-21068/009	Bjørn Charles Dreyer	Syntestesi og musikk til publikum
E-21068/010	Ad-hoc gruppe v/ Jon S. Lunde	Åndelige-digitale samlinger
E-21068/011	Smia Grafiske Verksted AS	Digital dokumentasjon
E-21068/012	JAM Studio	SLAGMARKEN
E-21068/015	Landmark Film AS	Stemmer fra utsiden / stemmerkrs.no
E-21068/016	Kristiansand Orienteringsklubb	Forbedret presentasjon av orienteringssporten
E-21068/017	Bredalsholmen Dokk- og Fartøyvernsenter	Gir deg fortiden tilbake
E-21068/021	Kilden teater- og konserthus	Verksted for digitalisert kunstfabrikasjon
E-21068/022	Kilden teater- og konserthus	Orkesterdirigent med VR-briller
E-21068/025	USUS	Fremtidens hybride møteplasser
E-21068/027	Kunnskapskraken	SentryLens
E-21068/030	Fluks – senter for ung kunst og kultur	Fra konsument til skaper (arb.tittel)
E-21068/032	Pictorytale AS	Da krigen kom
E-21068/035	Ad-hoc gruppe v/Erik Pirolt	Miljøbyen
E-21068/036	Ivio AS	ETT stolt Agder
E-21068/037	Ad-hoc gruppe v/Erik Pirolt	Labyrinten
E-21068/043	Ad-hoc gruppe v/Tony Higginson	Fra maleri til pixler
E-21068/045	Wulffalicious AS	NFT kurser og utstillinger på Vinbaren Mølla
E-21068/047	Vest-Agder Museet	Er dette VIRKELIG?
E-21068/053	SØRF	Kjøp og salg av musikk via Non-Fungible-Token
E-21068/054	Ad-hoc gruppe v/ C. Jackhelln	Tvisyn Trio – Moderne skaldskap fra Agder
E-21068/055	Ad-hoc gruppe v/Kilane tekst&ide	Nissen fra Havet
E-21068/059	Erik Andre Vittols	Digitalisering av metadata
E-21068/061	Spaceagedprod Voss	Digitalisering og utgivelse av komposisjoner
E-21068/065	Barnefilmfestivalen	Digital visningsportal
E-21068/066	Multiformat Thomas Meier	Digital Kulturby

### *Digitalt modne prosjekter*

Søknads-nr:	Søker	Tittel
E-21068/001	Norse TV AS	Enkle historier fra helt «vanlige» folk
E-21068/004	The king of popcorn AS	Pop secret, fase 2
E-21068/013	Scenisk Fiksjon AS	Jorden 2.0 – klar for landing
E-21068/019	Kilden teater- og konserthus	Digital kulturhelse
E-21068/026	Arkivet freds- og menneskerettighetscenter	Hva er historie, egentlig?
E-21068/034	Arkivet freds- og menneskerettighetscenter	Vi er tilbake (helaften)
E-21068/038	Oakland Rain AS	YouTube innhold basert på Anne Cat. Vestly
E-21068/040	Teateret AS	Ta hovedscenen tilbake (del 1 av 2)
E-21068/044	Blå Kors Kristiansand	Adresse: Studio B
E-21068/047	Vest-Agder Museet	Er dette VIRKELIG?
E-21068/050	Palmesus AS	Prosjekt «STJERNENATT»
E-21068/056	Aktiv mot kreft	Digitalt utstyr til Pusterommet Sørlandet Sykehus
E-21068/057	Stage Event AS	Digital konsertserie i Stage Event Studio
E-21068/058	BPM Productions AS	Song Island Digital 2021/2022
E-21068/060	SØRF	Den immersive konsertopplevelsen
E-21068/062	Spicer AS	Flere og bedre opplevelser

Kirsti Mathisen Hjemdahl (sign)  
Daglig leder

Vedlegg: 1) Utlysningstekst  
2) Søknadsliste



Utlysning:

# Cultiva Digital år 1 // Digital transformasjon

## Formål med utlysningen

Cultivas formål er å sikre arbeidsplasser og gode levekår i Kristiansand gjennom støtte til kunst-, kultur- og kunnskapsprosjekter. Vårt utgangspunkt er et utvidet kulturbegrep, og idrettsprosjekt på kvalitativt høyt nivå er derfor en del av Cultivas formål.

Med denne programutlysningen ønsker vi å bidra til å sikre arbeidsplasser i Kristiansand i kunst- og kulturfeltet gjennom digital transformasjon.

Digital transformasjon er av Digitaliseringsdirektoratet beskrevet som

*«en prosess der virksomheten endrer hvordan den utfører sine oppgaver, tilbyr bedre tjenester, jobber mer effektivt eller skaper helt nye tjenester hvor brukerfokus og brukeropplevelsen er selve kjernen i endringen som baserer seg på utnyttelse av digital teknologi.»*

Koronapandemien har vist at vi alle må lære å realisere våre formål under nye og uforutsigbare rammebetingelser. Pandemien har rammet kunst- og kulturfeltet særlig hardt. Mange har benyttet de siste årene til å eksperimentere med nye (digitale) produksjons- og formidlingsformer, samt utforske nye grenseganger mellom det digitale og det analoge, mellom det virtuelle og det fysiske.

Med denne utlysningen ønsker vi å inspirere til videre digitalisering av kunst- og kulturfeltet. Hvordan skape fremtidens kunst- og kulturopplevelser? Hvem er fremtidens publikum? Hvordan utvikle digitale produksjoner som er sammensatt av flere formater og tilgjengelig i ulike kanaler? Hvordan skape ny hybrid kunst- og kulturproduksjon hvor det digitale beriker og forlenger det fysiske? Hvordan kan nye digitale kulturnæringer som spill og e-sport fortsette med nyskapende innovasjonsarbeid, men også inspirere og bidra til digital utvikling i det mer tradisjonelle kunst- og kulturfeltet? Hvordan sikre økonomisk bærekraft for denne type kunst- og kulturopplevelser?

Cultiva ønsker å bidra til at kunst- og kulturfeltet utvikler produksjoner, tjenester eller formidling hvor digital teknologi brukes for å skape, levere, formidle og oppleve nyskapende innhold på tvers av kunst- og kulturfeltet.

En av ambisjonene med utlysningen er at kunst- og kulturfeltet selv sitter i førersetet og i større grad aktiverer eierskap til egen digital transformasjon. Derfor er det viktig at samarbeids- og forretningsmodellene ivaretar kunst- og kulturfeltet mer enn teknologiaktørene.



## Hva lyser vi ut?

Cultiva vil i 2021 tildele opp til 10 millioner kroner i støtte til prosjekter som bidrar til digitalisering av kunst- og kulturfeltet, og som tar i bruk digital teknologi for å skape, levere, formidle og oppleve nyskapende innhold på tvers. For å inkludere bredden av kunst- og kulturfeltet, er utlysningen derfor delt i to ulike prosjektkategorier:

- Digitale modningsprosjekter: Det kan søkes om inntil kr 250 000 til prosjekter i tidlig utviklingsfase. Tidsramme prosjekt: 6 måneder.
- Digitalt modne prosjekt: Det kan søkes om inntil kr 1 000 000 til gjennomføring av digitale prosjekter. Tidsramme prosjekt: 12 måneder.

Cultiva fullfinansierer ikke prosjekter og det må derfor komme frem hvilke andre aktører som bidrar til prosjektet. Her vil andre ikke-offentlige finansieringskilder samt søkerens egeninnsats telle positivt. Det legges vekt på om prosjektet har utløsende effekt på/støttes av nasjonale eller europeiske midler, eller har planer om å søke på disse/å utløse dette.

Programutlysningen skal videreføres i fire år med 10 millioner i året. Vellykkede prosjekter kan søke om støtte til videreutvikling i kommende Cultiva Digital-utlysninger. Prosjektene vil da bli vurdert på nytt opp mot gjeldende utlysningskriterier og i konkurranse med eventuelle nye prosjektsøknader.

## Hvem kan søke?

Aktører som opererer innen kunst- og kulturfeltet i Kristiansand kan søke. Idrettsprosjekter på kvalitativt høyt nivå som stimulerer til digital transformasjon kan også søke.

Cultivas vedtekter har krav til organisasjonsform for dem som kan motta støttemidler fra stiftelsen.

Selskaper (ikke enkeltpersoner eller enkeltpersonforetak), institusjoner og organisasjoner med en reell tilknytning til Kristiansand kommune kan motta støtte.

Ad hoc-grupperinger av flere aktører med ulik organisasjonsform (også enkeltpersonforetak) kan søke på prosjektkategorien Digitale modningsprosjekter. Ad hoc-grupperingen må utpeke en av deltakerne som prosjektansvarlig overfor Cultiva. Alle søkere må ha organisasjonsnummer.

## Prosjektkrav

Cultiva vil tildele støtte til prosjekter som tar i bruk digital teknologi for å skape, produsere, tilgjengeliggjøre og formidle nyskapende innhold og kunnskapsutvikling på kvalitativt høyt nivå på tvers av kunst- og kulturfeltet. Vi vil særlig være på jakt etter prosjekter hvor det digitale bidrar til å forsterke eller utvide den fysiske opplevelsen, og hvor grensegangene mellom det fysiske og digitale forsterker hverandre.

Det kan ikke søkes støtte til:

- interne utviklingsprosjekter uten eksterne samarbeidspartnere
- ordinær drift
- nettverksbygging
- kursing og intern kompetanseheving



## Vurderingskriterier

Prosjektene vil bli vurdert som digitale modningsprosjekter eller digitalt modne prosjekter. Alle prosjekter må:

- 1) være innenfor Cultivas formål
  - er det prosjekt (tidsavgrenset, og ikke drift)
  - aktivitet innenfor kunst- og kulturfeltet (inkludert idrett)
  - nyskaping, utvikling og/eller kompetansebygging
  - på kvalitativt høyt nivå
  - til nytte for lokalsamfunnet
  - selskap, organisasjon (og ikke enkeltpersoner)
  
- 2) være innenfor utlysningstekst
  - bidrar til sikring av arbeidsplasser
  - bidrar til digitalisering av kunst og kulturfeltet
  - styrking av inntektsmodeller
  - bærekraftig
  - utløsende effekt andre midler
  
- 3) være i tråd med prioriteringskriterier
  - tilknytning til Kristiansand
  - innovasjonsgrad
  - skaleringspotensial
  - samarbeids- og forretningsmodell
  - gjennomføringsevne
  
- 4) treffe utlysningens formål mer overordnet (effektvurdering), samt samlet kost/nyttevurdering

Forretningsadresse og aktivitet i Kristiansand kommune vil sammen med inntektsmodeller og kompetansebygging til nytte for lokalsamfunnet vektlegges i prioriteringene.

## Søknadsprosess

Søknadsfrist er mandag 11. oktober kl. 24:00. Søknader sendes til [soknad@cultiva.no](mailto:soknad@cultiva.no) innen frist.

Administrasjonen vurderer søknadene og leverer en begrunnet og prioritert liste med innstilling til styrets behandling. Ved behov vil vi hente inn ekstern ekspertise til vurdering av prosjektsøknaden.

[Søknadsskjema](#)

## Cultiva Digital år 1 // Digital transformasjon

A= Modningsprosjekt

B= Modent prosjekt

Søknadsnr	Søker	Kontaktperson	Tittel	Kategori	Søknadsbeløp
E-21068/001	NorseTV AS	Stian Johnsen	Enkle historier fra helt "vanlige" folk	B	1 000 000
E-21068/002	Mindo AS	Marit Sæther	Prosjekt "OPPSTANDELSEN" - musikal produksjon for et ny tid	A	250 000
E-21068/003	Kristiansand Ishockeyklubb	Øystein Libermann	Digitalisering av idrett for coaching, trening samt formidling av events til publikum ut over det lokale	B	360 000
E-21068/004	The king of popcorn AS	Sten Hellevig	Pop secret, fase 2	B	1 000 000
E-21068/005	Bigwig AS	Tomm Erichsen	Baller - Pilot til TV serie for barn	B	350 000
E-21068/006	Bellevue Kreative ANS	Anne Grete Eriksen	Digital berøring/Digital touch	A	250 000
E-21068/007	Den Nordiske Poesiennale v/ Terje Dragseth	Atle Håland	Den nordiske poesiennale 2023 (forprosjekt)	A	250 000
E-21068/008	Agder XR AS	Tore Askildsen	Digital Art & StoryTelling	A	250 000
E-21068/009	Bjørn Charles Dreyer	Bjørn Charles Dreyer	Syntestese og musikk til publikum	A	250 000
E-21068/010	Ad-hoc gruppering v/Jon S. Lunde	Jon S. Lunde	Åndelig-digitale samlinger	A	92 000
E-21068/011	Smia Grafiske Verksted AS	Roald Andersen	Digital dokumentasjon	A	200 000
E-21068/012	JAM	Pelle Brage	SLAGMARKEN	A	250 000
E-21068/013	Scenisk Fiksjon AS	Anders Nybø	Jorden 2.0 - klar for landing	B	800 000
E-21068/014	Agder XR AS	Kristian Mosvold	Vrommet	A	250 000
E-21068/015	Landmark Film AS	Kristian Landmark	Stemmer fra utsiden/stemmerkrs	A	200 000
E-21068/016	Kristiansand Orienteringsklubb	Morten Hulløen	Forbedret presentasjon av orienteringssporten på TV og arena ved digitalisering inkl. 5G mobilteknologi	A	250 000
E-21068/017	Bredalsholmen Dokk og Fartøyvernssenter	Håkon Sandåker	Bredalsholmen Dokk og Fartøyvernssenter gir deg fortiden tilbake	A	250 000
E-21068/018	Norges Film AS	Anders Koppang-Grønn	Pedagogisk avspiller	B	276 375
E-21068/019	Kilden teater og konserthus for Sørlandet IKS	Harald Furre	Digital kulturhelse	B	1 000 000
E-21068/020	Kilden teater og konserthus for Sørlandet IKS	Harald Furre	Scenekunst i en utvidet virkelighet (AR)	A	250 000
E-21068/021	Kilden teater og konserthus for Sørlandet IKS	Harald Furre	Verksted for digitalisert kunstfabrikasjon	A	125 000
E-21068/022	Kilden teater og konserthus for Sørlandet IKS	Harald Furre	Orkesterdirigent med VR-briller	A	250 000
E-21068/023	Kilden teater og konserthus for Sørlandet IKS	Harald Furre	Kunstsert - visuell kunst og symfonisk musikk i et sømløst samspill	B	1 000 000
E-21068/024	JAM Studio	Pelle Brage	Interaktivt Teater	A	250 000
E-21068/025	USUS	Synnøve Elisabeth Aabrekk	Fremtidens hybride møteplasser	A	250 000
E-21068/026	Arkivet freds- og menneskerettighetscenter	Birgit Amalie Nilssen	Hva er historie, egentlig?	B	800 000
E-21068/027	Kunnskapskraken	Sasha Milinkovic	SentryLens	A	250 000
E-21068/028	Pluma AS	Haavard Tveito	Folkemusikkmaskinen (arb.tittel) Kunst, kunstig intelligens og kulturarv	A	250 000
E-21068/029	Sørlandets Kunstmuseum SKMU	Melissa Lesamana	Kunstiapp - Digitalisering og apputvikling	A	250 000
E-21068/030	Fluks - Senter for ung kunst og kultur	Inger Margrethe Stoveland	Fra konsument til skaper (arb.tittel) Hvordan involvere digitale natives og utøvende kunstnere i utvikling av fremtidens kulturuttrykk- og næringer?	A	250 000



Søknadsnr	Søker	Kontaktperson	Tittel	Kategori	Søknadsbeløp
E-21068/031	Kvadtraining AS	Nicholas van Eck	Samlet utvikling for flere prosjekter	B	1 000 000
E-21068/032	Pictorytale AS	Erlend Bårli-Olsen	Da krigen kom til Kristiansand	A	250 000
E-21068/033	Pictorytale AS	Erlend Bårli-Olsen	Julegaven til Thomas	B	1 000 000
E-21068/034	Arkivet freds- og menneskerettighetscenter	Birgit Amalie Nilssen	Vi er tilbake (helaften)	B	1 000 000
E-21068/035	Ad-hoc gruppering v/Erik Pirolt	Erik Pirolt	Miljøbyen	A	250 000
E-21068/036	Ivio AS	Håvard Axel Kator	ETT stolt Agder	A	250 000
E-21068/037	Ad-hoc gruppering v/Erik Pirolt	Erik Pirolt	Labyrinten	A	250 000
E-21068/038	Oakland Rain AS	Kathrine Wallevik Hansen	YouTube innhold skapes for og med barn - basert på kulturarven til Anne Cath. Vestly	B	1 000 000
E-21068/039	Come Back Films AS	Steffan Strandberg	En multiplattform kunstportrett serie (arb.tittel)	B	1 000 000
E-21068/040	Teateret AS	Arne Bang	Ta hovedscenen tilbake (del 1 av 2)	B	1 000 000
E-21068/041	Studio Q AS	Heidi Palm Sandberg	Rottefangeren	A	250 000
E-21068/042	Studio Q AS	Heidi Palm Sandberg	Folk og røvere i Kardemomme by	B	1 000 000
E-21068/043	Anthony Higginson	Anthony Higginson	Fra maleri til pixler	A	250 000
E-21068/044	Blå Kors Kristiansand	Vidar Solsvik	Adresse: Studio B	B	1 000 000
E-21068/045	Wulffalicious AS	Henriette Wulff	NFT kurser og utstilling - Vinbaren på Mølla	A	150 000
E-21068/046	Tidistudio AS	Ingunn Fjelde Sandvikmoen	Tidi-boksen	A	250 000
E-21068/047	Vest-Agder Museet	Gunhild Aaby	Er dette VIRKELIG?	B	1 000 000
E-21068/048	Kristiansand Kunsthall	Anna Willrodt	Digital Kunsthall	A	250 000
E-21068/049	Amodei Visuals AS	Malene Oppheim	"872 - Kongerikets fall og landets fødsel"	B	1 000 000
E-21068/050	Palmesus AS	Leif Fosselie	Prosjekt Stjernenatt	B	1 000 000
E-21068/051	One Film As	Kikki Strømstad	"Perleporten" Spillefilm produksjon og visning	B	1 000 000
E-21068/052	Olympiatoppen Sør	Gjermund Nesland	Digitalisert dannelse for toppidrett	A	250 000
E-21068/053	SØRF	Judit Premak	Kjøp og salg av musikk via Non-Fungible-Token (NFT)	A	250 000
E-21068/054	Ad-hoc gruppering v/Cornelius Jackhelln	Cornelius Jakhelln	Tvisyn Trio - Moderne skaldskap fra Agder	A	250 000
E-21068/055	Kilane tekst og ide m.fl.	Karen Kilane	Sandnes Media, Voice of Norway Experio	A	250 000
E-21068/056	Aktiv mot kreft	Karin Hjelte Dalbak	Digitalt utstyr til Pusterommet Sørlandet sykehus Kristiansand	B	400 000
E-21068/057	Stage Event AS	Jostein Ravnberg	Digital konsertserie i Stage Event Studio.	B	345 279
E-21038/058	BPM Productions AS	Berent Phillip Moe	Song Island Digital 2021/22	B	500 000
E-21068/059	Erik Andre Vitols	Erik Andre Vitols	Digitalisering metadata, kunst, kultur, musikk, idrett for Sørlandet		
E-21068/060	SØRF	Simen Daniel Børven	Den immersive konsertopplevelsen	B	1 000 000
E-21068/061	Spaceageprod Voss	Jann Voss	Digitalisering av arkiverte minimalistiske komposisjoner samt utgivelse - et samarbeid mellom to kunstnere	A	250 000
E-21068/062	Spicer AS	Kjetil Tversland	Flere og bedre opplevelser	B	1 000 000
E-21068/063	Moodcat AS	Kjetil Tversland	Hybrid 2.0	B	1 000 000

Søknadsnr	Søker	Kontaktperson	Tittel	Kategori	Søknads- beløp
E-21068/064	Perry Design & Idea developement m.fl.	Trond Nicholas Perry	Pocket Universe (arb.tittel)	A	250 000
E-21068/065	Barnefilmfestivalen AS	Marion Røst Heimlund	Digital visningsportal	A	250 000
E-21068/066	Multiformat Thomas Meier	Thomas Meier	Digital Kulturby	A	250 000
E-21068/067	Coolart Sedin Zunic	Sedin Zunic	KAOS festival	A	250 000



Øato: 29. oktober 2021  
Saksnummer: 64/21  
Til: Styret  
Møtedato: 5. november 2021  
Saksbehandler: Ingebjørg Borgemyr

## Økonomisk ramme for tildelinger i styremøte 6. desember 2021

Prosess for behandling av søknader og henvendelser 2021 ble drøftet under sak 58/21 i styremøte 15. oktober 2021. Det ble vedtatt at økonomisk ramme for tildelingsrunden skulle fastsettes i styremøte 5. november 2021.

I strategidokumentet «Rom for muligheter» er målsettingen med kapitalforvaltningen uttalt å være:

- Sikre realverdien av grunnkapitalen
- Sikre formålsrealisering gjennom stabile og forutsigbare utdelinger.

Administrasjonen har hatt møter med investeringsrådet om kapitalforvaltningsstrategien. Investeringsrådet bekrefter at administrasjonens litt konservative anslag på 45 MNOK i årlige utdelinger er fornuftig basert på dagens 60 % aksjenivå, og at man ikke angriper bufferkapitalen ekstraordinært gjennom store tildelinger utover det anslåtte årlige beløpet.

### Anslag bevilgningsbudsjett 2021

Anslag årlige utdelinger	45 MNOK
Udisponert bevilgningsbudsjett fra årene 2019 og 2020	55 MNOK

**Totalt bevilgningsbudsjett 2021 100 MNOK**

I 2021 er det bevilget totalt 76,9 MNOK fordelt på:

#### Arbeidsplasser:

Cultiva Digital år 1 // Digital transformasjon	10,0 MNOK
--	-----------

#### Levekår:

Koronapakke 3: Mangfold, digitalisering og offentlig rom	3,0 MNOK	
ABUP	1,6 MNOK	
Næringsforeningen – flere i arbeid	<u>0,4 MNOK</u>	5,0 MNOK

#### Møteplasser:

Europakonferansen	0,2 MNOK	
Skippergata 24B	0,9 MNOK	
Vest-Agder museet, nytt museumsbygg	<u>60,0 MNOK</u>	61,1 MNOK

#### Oppfølging forrige strategi:

UiA og Talent Norge	0,3 MNOK
---------------------	----------

#### Annet:

Lockdown in Dirty Old Town	0,2 MNOK	
Kampanjefilm "Javel!/Jævel!"	<u>0,4 MNOK</u>	0,6 MNOK

**Sum bevilgninger hittil i 2021 76,9 MNOK**

**REST BEVILGNINGSBUDSJETT 2021**

**23,1 MNOK**

## Disponering av rest bevilgningsbudsjett 2021

For det første må det avsettes midler til oppfølging av flerårige prosjekter:

Cultiva Ekspress 2022	3,8 MNOK
Geitmyra Matkultursenter	0,5 MNOK
<hr/> Sum	<hr/> 4,3 MNOK

Alle flerårige prosjekter har en klausul om at bevilgninger gis kun for ett om gangen, og at en eventuell videre medvirkning fra Cultiva vil være betinget av utviklingen av prosjektet, samt at Cultiva har tilgjengelige midler til prosjektutdelinger.

I tillegg ligger det også en god del ambisjoner og føringer i tidligere diskusjoner og styrevedtak.

### **Skippergata 24 B:**

Hvor stort er behovet for bevilgninger til fase 2: fra konsept til prosjekt? Må vi avsette midler til dette allerede i desember?

### **Digitalt kulturhus:**

Vi har ventet på den siste rapporten fra Kilden/SKMU før vi kan konkludere på videre utvikling. Er det behov for å avsette midler til dette i desember?

### **Cultiva Praksis:**

Administrasjonen har ikke hatt kapasitet til å arbeide videre med konkretisering av denne ideen. Det er for tidlig å avsette midler til dette i 2021.

### **Talent Norge:**

Styret ønsket at administrasjonen skulle jobbe med å finne et nytt samarbeidsprosjekt med Talent Norge – gjerne digitalt. Det er for tidlig å avsette midler til dette i 2021.

### **Geitmyra Matkultursenter:**

5-årig samarbeidsavtale med forventet bevilgning på 0,5 MNOK i 2021 og 0,4 MNOK i 2022.

### **Kunstsilo barn og unge:**

4-årig samarbeidsavtale. Oppstarten har vært forsinket. Vi forventer årlige bevilgninger på 2,0 MNOK i 2022, 2023 og 2024.

### **Møter og seminarer:**

Det har tidligere vært avsatt 0,5 MNOK årlig som kan disponeres til arrangementer som bidrar til formålsrealisering for Cultiva.

### **Sparing til større prosjekter:**

Vi ser at det kommer flere store prosjekter som det kan være viktig for Kristiansand at Cultiva kan engasjere seg i. Nærliggende eksempler er utviklingen av Lagmannsholmen og idrettsarena på Gimle. Det har tidligere vært drøftet at vi skal sette av et beløp årlig for å spare til de store prosjektene for at vi skal kunne være tro mot bufferkapitalstrategien og ikke gjøre store innhugg i bufferkapitalen når disse prosjektene kommer.

### **Frie midler (oppsamlingsheat møter og henvendelser 2021):**

I strategien er det presisert at vi er åpne for uforutsette ideer og søknader. For å ha en struktur på behandling av disse henvendelsene, er det vedtatt at man skal ha oppsamlingsheat hvor man behandler søknadene samlet i styremøtene i juni og desember. Styret har tidligere drøftet at dette bør ligge rundt 10% av årlig bevilgningsbudsjett. I 2021 ble behandlingen i juni utsatt til desember pga. koronapakke 3.

### Administrasjonens vurdering:

Administrasjonen foreslår en maksimalramme på 4,5 MNOK for tildelingene til søknader og henvendelser i 2021 i styremøtet i desember.

Administrasjonen anbefaler i tillegg at vi begynner å sette av midler til støtte prosjekter, og har i forslag til disponering satt av 10 MNOK årlig (som et minimum). Det anbefales også å sette av midler både til Skippergata 24 B, til oppfølging av Digitalt kulturhus og til møter og seminarer. Endelig beslutning om hva det skal avsettes midler til, og størrelsen på avsetningene, vil bli lagt frem for behandling i styremøtet i desember.

	2021	2022	2023	2024
<b>Bevilgningsbudsjett</b>	<b>23,1</b>	<b>45,0</b>	<b>45,0</b>	<b>45,0</b>
Arbeidsplasser:				
• Cultiva Digital		10,0	10,0	10,0
Levekår:				
• ABUP		2,2		
• Cultiva Praksis	0,0	?	?	?
Møteplasser:				
• Skippergata 24 B	2,0	2,0	2,0	
• Digitalt kulturhus	1,0	3,0	3,0	
• Kunstsilo barn og unge		2,0	2,0	2,0
• Møter og seminarer	0,5	0,5	0,5	0,5
Talentsatsing:				
• Cultiva Ekspress	3,8	3,9	4,0	4,1
• Talent Norge		?	?	?
Oppfølging forrige strategi:				
• Geitmyra Matkultursenter	0,5	0,4		
Sparing til større prosjekter	10,0	10,0	10,0	10,0
Frie midler	4,5	4,5	4,5	4,5
<b>Rest bevilgningsbudsjett</b>	<b>0,8</b>	<b>6,5</b>	<b>9,0</b>	<b>13,9</b>

### Forslag til vedtak:

Styret ber administrasjonen komme med en innstilling på bevilgninger til søknader og henvendelser 2021 innenfor en maksimal ramme på 4,5 MNOK til styremøtet 6. desember.

Kirsti Mathiesen Hjemdahl (sign)  
Daglig leder

Trykte vedlegg: Ingen  
Utrykte vedlegg: Ingen