

## Film: Neue Perspektiven

### Richtlinien

#### 1 Gegenstand

- 1 Die altbewährte Filmerzählung und die Filmauswertung unterliegen weltweit einem grossen Wandel. Die neuen digitalen audiovisuellen Technologien fordern die klassischen Grenzen der Narration, des Vertriebs und der Produktion heraus. Das Migros-Kulturprozent fördert Projekte, welche im Bereich Film neue Perspektiven einnehmen, Grenzgänge wagen und Bestehendes neu kombinieren. Dabei wird das Ziel auf die impulsgebende Weiterentwicklung des Films auf allen Ebenen gelegt: von der Herstellung über die Auswertung bis hin zur Vermittlung. Unterstützt werden zum Beispiel Filmprojekte im digitalen Bereich wie Virtual Reality, VOD, interaktive Filme oder Online-Festivals, aber auch neuartige analoge Ansätze in Bereichen wie Stoffentwicklung, Vermittlung oder Nachwuchsförderung (keine abschliessende Aufzählung).

#### 2 Allgemeine Bestimmungen

- 2.1 Gemäss ihrer Förderpolitik unterstützt die Direktion Kultur und Soziales die qualitativ hochstehende Entwicklung und Umsetzung von kulturellen oder sozialen Projekten, die entweder
- Themen neuartig bearbeiten oder
  - den Zugang zur Kultur fördern oder
  - die gesellschaftliche Integration und Teilhabe fördern oder
  - zukunftsrelevante Fragen zur Diskussion stellen und der Zielgruppe neue Erkenntnisse ermöglichen.
- 2.2 Gefördert werden ausschliesslich Projekte von überregionaler Ausstrahlung.
- 2.3 Die gesuchstellende Organisation muss ihren Sitz in der Schweiz haben, und die geförderten Projekte müssen in der Schweiz durchgeführt werden.
- 2.4 Allein das Erfüllen der formalen Kriterien reicht nicht aus, um einen Förderbeitrag zu erhalten. Massgebend ist die Qualität des Projekts.
- 2.5 Der Entscheid für oder gegen einen Förderbeitrag ist endgültig und wird nicht begründet. Es besteht kein Anspruch auf jährlich wiederkehrende Förderbeiträge.
- 2.6 Das Gesuch muss mindestens drei Monate vor Realisierung des Projekts eingereicht werden.
- 2.7 Die unterstützten Projekte müssen innerhalb von zwei Jahren realisiert werden. Andernfalls muss das Geld zurückerstattet werden.

### **3 Gefördert werden**

- 3.1 Projekte auf allen Ebenen im Bereich Film, ausser klassische Filmproduktionen.
- 3.2 Projekte, die neu, impulsgebend und zukunftsgerichtet sind.
- 3.3 Projekte, bei denen das Nachwuchsschaffen eine zentrale Rolle spielt, werden besonders berücksichtigt.

### **4 Nicht gefördert werden**

- 4.1 Projekte, deren Budget 200'000 Franken übersteigt.
- 4.2 Einzelpersonen, ausgenommen Personengruppen
- 4.3 Klassische Filmproduktionen
- 4.4 Klassische Games
- 4.5 Projekte mit regionalem Charakter (ausgenommen Pilotprojekte)
- 4.6 Projekte im Bereich der Forschung und Bildung
- 4.7 Bereits abgeschlossene Projekte
- 4.8 Digitale Projekte ausserhalb des Filmbereichs (hierzu vgl. Richtlinien «Digitale Kultur: Werkbeiträge» oder Richtlinien «Digitale Kultur: Vermittlungsförderung»)

### **5. Schlussbestimmungen**

- 5.1 Diese Richtlinien treten am 20. Januar 2017 in Kraft.