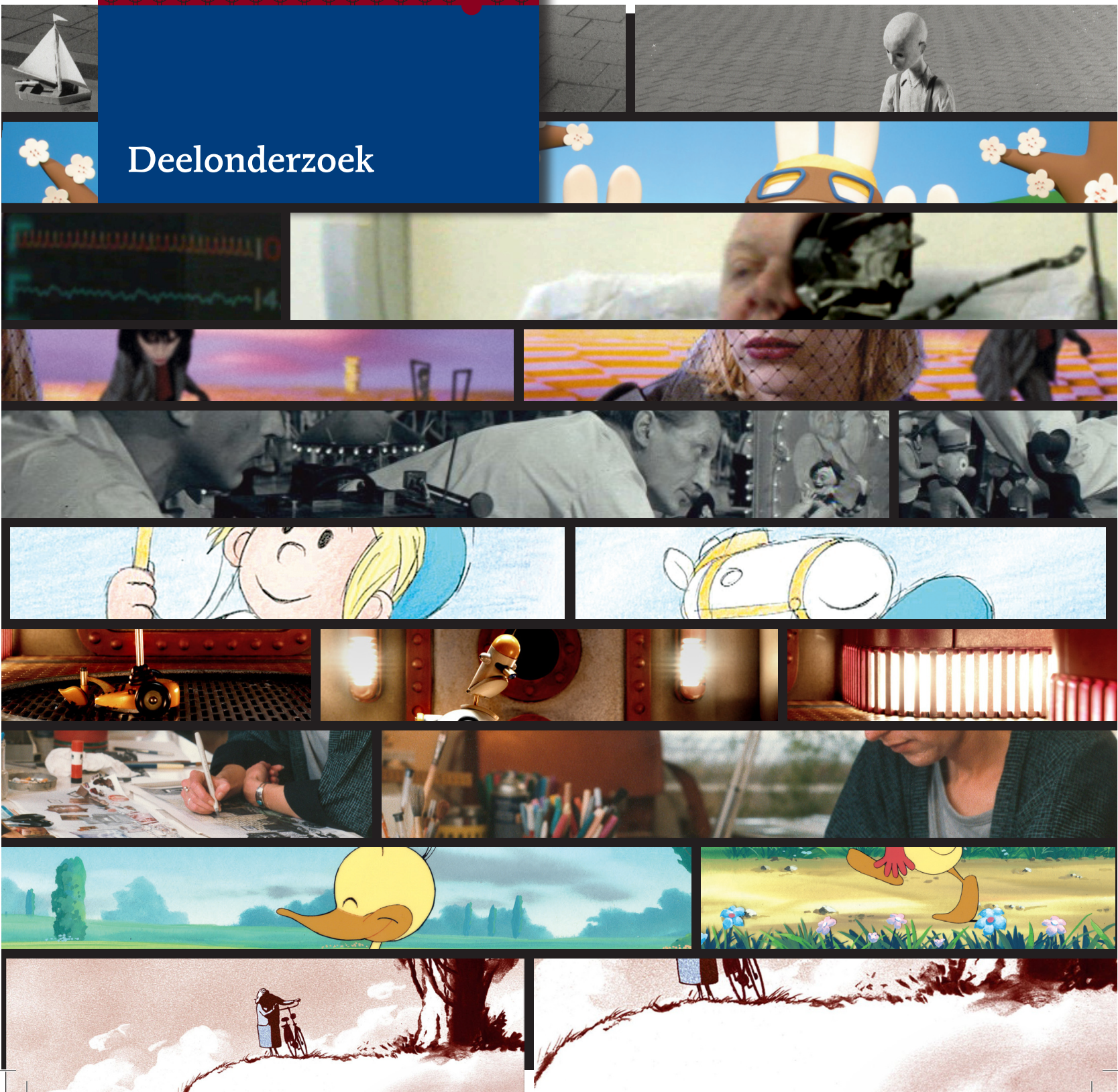


## ANIMATIE IN NEDERLAND

Deelonderzoek



# Animatie in Nederland

DEELONDERZOEK

Bart Drenth  
Arjan Verhoeven

15 februari 2008



# Inhoud

<b>1. Samenvatting en conclusies</b>	5	<b>6. Beleidsopties</b>	25
<b>2. Inleiding</b>	7	6.1 Organiseren netwerken	25
2.1 Focus van het onderzoek	7	6.2 Extra budget voor innovatie en voor gemengde producties	25
2.2 Uitvoering van de opdracht	7	6.3 Intendant Innovatie en Animatie	26
<b>3. Wat is animatie?</b>	9	6.4 Faciliteren pilots en TV series	26
3.1 Raakvlakken met vele terreinen	9	6.5 Stimuleringsprogramma lange animatiefilm	26
3.2 Kind van vele ouders of weeskind?	12	6.6 Versoepelen criteria	26
3.3 Driedeling in animatie	12	6.7 Opdrachtenbeleid	27
3.4 Kosten van animatie	13	6.8 Versterken vertoningmogelijkheden	27
<b>4. Animatie in Nederland</b>	15	6.9 Economisch stimuleringsbeleid	28
4.1 De ontwikkeling van de animatiesector in Nederland	15	6.10 Sectorinstituut	28
4.2 Internationaal karakter	15	<b>7. Beleidsanalyse</b>	29
4.3 Innovatieve functie	15	7.1 Animatie is een kansrijke sector	29
4.4 Artistiek	16	7.2 Het Nederlandse beleid is te beperkt	30
4.5 Gemengd	17	7.3 Nieuw beleid kan de sector stimuleren	30
4.6 Publieksgericht	18	7.4 Nog nader te onderzoeken terreinen	30
<b>5. Overheidsbeleid in Nederland</b>	19	<b>Bijlage 1 Gesprekspartners</b>	31
5.1 NIAf	19	<b>Bijlage 2 Lijst met gehanteerde literatuur</b>	33
5.2 Animatiebudget Filmfonds	20		
5.3 Holland Animation Film Festival	21		
5.4 Overige Nederlandse filmstimulering	21		
5.5 Publieke omroep en fondsen	22		
5.6 Europese ondersteuning	22		
5.7 Overheidsbeleid in het buitenland	23		
5.8 Nederlands beleid in context	24		



Animatie in de brede zin van het woord is een van de meest kansrijke cultuurvormen van dit moment. Geanimeerde speelfilms vieren de laatste jaren grote successen. Minstens zo interessant is dat ook reguliere speelfilms (*live action*) voor een steeds groter deel geanimeerd zijn. Het gemiddelde budget voor geanimeerde effecten voor grote Hollywood-producties is in de afgelopen tien jaar gestegen van \$5 miljoen tot \$40 miljoen en het einde van de stijging is nog niet in zicht. Daarnaast groeit het belang van animatie voor tal van andere terreinen. De markt voor computerspellen is enorm en zal die voor speelfilms waarschijnlijk passeren, zo dat niet al gebeurd is. Ook andere nieuwe media zoals internet en mobiele communicatie lenen zich bij uitstek voor animatie.

# 1. Samenvatting en conclusies

Hoe staat het met de animatiesector in Nederland? Het goede nieuws is dat Nederlandse animatie een grote internationale faam heeft. Deze wint Oscars en oogst waardering op internationale gespecialiseerde festivals. Het minder goede nieuws is dat die faam zich grotendeels beperkt tot artistieke korte films. Buiten de festivals zijn ze nauwelijks te zien omdat ze zich qua inhoud en lengte minder goed lenen voor bioscoop en televisie. De aflevering van de serie *Allemaal Film* over de animatiefilm in Nederland heeft dan ook de titel: *'Wereldberoemd in kleine kring'*. Sinds 1983 (*Als je begrijpt wat ik bedoel*) zijn er in Nederland geen avondvullende animatiespeelfilms meer in de bioscoop uitgebracht. Dat steekt vrij schril af tegen bijvoorbeeld Denemarken, waar gemiddeld één animatiespeelfilm per jaar wordt gemaakt. Door haar beperkte omvang kan de animatiesector in Nederland niet alle goed opgeleide animatoren aantrekkelijk werk bieden. Een deel daarvan vertrekt om die reden naar het buitenland.

Ondertussen zijn er tekenen dat de situatie ten gunste aan het veranderen is. Nederlandse animatieproducenten zijn zich in toenemende mate bewust van de mogelijkheden en zoeken daarbij naar nieuwe combinaties met makers uit andere genres. Er is sprake van momentum.

De sector kan substantieel worden versterkt door de schakels in de keten van productie, distributie en afname beter met

elkaar te verbinden. De rol van de Publieke Omroep is hierbij van belang. Deelname van een omroep maakt een productie aantrekkelijker voor buitenlandse partijen zodat de productiekosten kunnen worden gedeeld.

Daarnaast kan het publieksbereik van animatieproducties via de bioscoop sterk worden vergroot. Hiervoor is gerichte stimulering van de ontwikkeling en productie van lange animatiefilms nodig.

Verdere impulsen kunnen worden gegeven door het inzetten van extra innovatiebudgetten voor mediaproducties en door budgetten te creëren op het raakvlak van animatie met andere genres als speelfilms en games. Een intendant bij het Filmfonds kan bevorderen dat meer van de mogelijkheden worden benut op het grensvlak van de animatiesector en overige sectoren. Hiervan kunnen zowel de animatiesector als de overige sectoren profiteren.

Tegelijkertijd zijn maatregelen nodig om de kwetsbare artistieke animatie te beschermen. Daarbij horen naast een budgetverhoging bij het Filmfonds ook maatregelen die zorgen voor het meer vertonen van deze vorm, bijvoorbeeld door hierover afspraken te maken met de omroep of door tournees te organiseren langs diverse bioscopen in het land.



Dit rapport gaat over de animatiesector in Nederland. Hoe kunnen we ons toptalent voor Nederland behouden? Nederland heeft een sterke animatietraditie, veel talent en het culturele en economische belang van animatiefilm is wereldwijd groeiende. Maar hoe gaat het met de animatiesector in Nederland? Welke knelpunten doen zich voor en welke mogelijkheden zijn er? Dit rapport is geschreven op basis van een vooronderzoek. Door de minister is aangegeven<sup>1</sup> dat er later dit jaar een vervolgonderzoek plaats zal vinden.

## 2. Inleiding

### 2.1 FOCUS VAN HET ONDERZOEK

Het nu voorliggende onderzoek is uitgevoerd in een beperkte doorlooptijd en met een beperkt budget. Daarom kan het niet op alle relevante vragen (diepgaand) antwoord geven. De focus van het onderzoek richt zich daarom op de productie en afname van animatie en wel in het bijzonder dat deel van de sector dat met overheidsinterventies wordt gestimuleerd of kan worden gestimuleerd. De aandacht gaat daarbij uit naar de maatregelen die een 'hefboomeffect' kunnen genereren, oftewel naar die maatregelen waarbij de geïnvesteerde inspanningen een meer dan evenredig positief effect op de sector hebben.

Buiten het onderzoek valt de wijze waarop het onderwijs functioneert. Eveneens valt buiten dit onderzoek een kwantitatieve economische analyse van de sector (hoeveel mensen zijn er werkzaam, hoeveel geld zetten zij om, hoe is hun inkomen samengesteld).

### 2.2 UITVOERING VAN DE OPDRACHT

Het onderzoek is uitgevoerd door een team van Berenschot bestaande uit Bart Drenth en Arjan Verhoeven.

#### Opdrachtgevers

Opdrachtgevers voor het onderzoek zijn de Federatie Filmbelangen en het Nederlands Instituut voor Animatiefilm met steun van het Nederlands Fonds voor de Film. Voor het onderzoek is een begeleidingscommissie samengesteld. Deel van

de begeleidingscommissie maken uit Joost Dekkers (Federatie Filmbelangen), Ton Crone (NIAf), Miranda Sloot (Filmfonds) en Michiel Sniijders (VNAP). De begeleidingscommissie is drie keer bijeen geweest. Mieke Bernink (Raad voor Cultuur) en Peter Lindhout (VNAP) hebben twee bijeenkomsten als toehoorder bijgewoond.

De taken van de begeleidingscommissie zijn het bewaken van de voortgang van het onderzoek, het aanleveren van relevante gegevens en het toetsen van de juistheid van de bevindingen van de onderzoekers.

De begeleidingscommissie is ter ondersteuning aan de onderzoekers. De inhoud van de rapportage is volledig de verantwoordelijkheid van Berenschot.

#### Methode van onderzoek

Het onderzoek beslaat de periode van november 2007 tot half januari 2008. Voor het onderzoek verrichtte Berenschot literatuuronderzoek en spraken de onderzoekers met 27 personen in en om de animatiesector. Een lijst met documenten en een overzicht van gesprekspartners zijn in de bijlage opgenomen.

<sup>1</sup> Brief met kenmerk DK/B&B/2007/44608 van 9 november 2007. De minister van Onderwijs, Cultuur en Wetenschap, dr. R.H.A Plasterk



Animatie betekent letterlijk ‘bezielen’. Oftewel het inblazen van leven in dingen als lijnen, tekeningen, kleipoppen, et cetera. Een definitie voor animatie, van bijvoorbeeld Paul Wells, uit *‘Understanding Animation’*, is: *‘The artificial creation of the illusion of movement in inanimate lines and forms’*. Deze definitie impliceert dat de animatiesector zeer divers en veelzijdig is. Als discipline is ze verwant aan een groot aantal andere terreinen. Kenmerken daarvan kunnen in meer of mindere mate terug te vinden zijn in animatieproducties.

## 3. Wat is animatie?

### 3.1 RAAKVLAKKEN MET VELE TERREINEN

#### Beeldende kunst en film

Animatie heeft zowel kenmerken van beeldende kunst als van film. Met beeldende kunst heeft animatie gemeen dat zij een andere verbeelding kan geven dan de direct waarneembare werkelijkheid. De beeldtaal in een belangrijk deel van de animatieproducties is dan ook sterk verwant met (andere) beeldende kunsten. Met film heeft animatie het narratieve element gemeen. In veel animatieproducties wordt een verhaal verteld op een manier die grotendeels of geheel overeen komt met de wijze waarop dat in (*live action*) films gebeurt.

#### Media

Animatie beperkt zich niet tot specifieke media, maar leent zich in principe uitstekend voor bijna alle. Van oudsher voelt animatie zich thuis in de bioscoop en op de televisie. En ook voor de nieuwere media is animatie zeer geschikt. Zo past animatie goed bij internet, mobiele telefoons, computerspellen en bewegende reclameborden.

Maar ieder medium stelt specifieke eisen. Een animatieproductie leent zich niet per definitie voor ieder medium. Voor massamedia als bioscoop en televisie gelden eisen aan het publieksbereik. Daarnaast gelden zowel voor de bioscoop als voor televisie eisen aan de lengte van de productie. In de bioscoop worden doorgaans alleen ‘avondvullende’ films getoond met een lengte van gemiddeld anderhalf uur. De traditie van de voorfilmpjes is in Nederlandse bioscopen grotendeels

verdwenen. Als er voorfilmpjes worden getoond is de lengte van het filmpje direct verbonden aan de reclame-inkomsten van de bioscoopexploitant. Immers hoe langer het filmpje hoe minder ruimte er is voor reclame.

Voor televisie vloeien eisen voort uit de zenderprogrammering. De programmering stelt ook voorwaarden aan de lengte van de productie, deze moet namelijk in het tijdschema passen. En verder gelden eisen voor de aansluiting bij de programmering voor en na de betreffende productie en de aansluiting bij specifieke kijkersgroepen.

Voor de diverse nieuwe media gelden beperkingen voor de omvang van de geheugencapaciteit die de animatie in kan nemen. Internetsites worden voor veel gebruikers te langzaam als de animatie te complex is. Andere nieuwe media zoals mobiele telefoons hebben een nog kleinere geheugencapaciteit en bovendien een kleiner scherm met een lagere resolutie.

## Nederlander brengt filmdieren tot leven

LOS ANGELES - Erik Jan de Boer staat er op de aftiteling van *The Golden Compass*, want „ik wilde er wel mijn volledige Nederlandse naam op hebben“. De naam Erik de Boer - zoals ze hem gemakshalve in Amerika noemen - mag dan geen belletje doen rinkelen, de Nederlandse animatieregisseur heeft al heel wat grote Hollywood-producties op zijn naam staan. *The Golden Compass*, die deze week zijn wereldpremière beleeft, is zijn meest recente project.

De Boers interesse voor digitale beeldbewerking werd twintig jaar geleden gewekt op de Hogeschool van de Kunsten in Utrecht. Hij maakte vervolgens zeven jaar in Londen onder meer reclamefilmpjes. In 1996 vertrok hij naar Amerika voor Rhythm & Hues, een studio voor animatie en visuele effecten. Daar werkte hij tot nu toe aan onder meer de films *Babe*, *Stuart Little*, *Scooby-Doo* en *The Chronicles Of Narnia: The Lion, The Witch And The Wardrobe*.

De animatieregisseur is „verantwoordelijk voor de kwaliteit van de digitale karakters die we creëren“, vertelt hij vanuit zijn woonplaats Los Angeles. Bij *The Golden Compass* gaf hij leiding aan zestig animatoren om de karakters, in dit geval dieren, tot leven te brengen. Zijn bedrijf maakte voor de productie ongeveer zeshonderd shots.

Anderhalf jaar werkte Rhythm & Hues met zo'n 350 man aan de film, het grootste project van het bedrijf tot dan toe. De moeilijkste klus was het vormgeven van Pantalaimon, de 'daemon' van Lyra. Iedereen in de parallele wereld heeft een 'daemon', een dier dat altijd bij hen is. Die van volwassenen hebben een vaste vorm, maar die van kinderen niet. Pan, zoals Lyra hem liefkozend noemt, is de ene keer een fret, een andere keer een mus en dan weer een kat.

„Die vormveranderingen moesten er natuurlijk uitzien, dus daar hebben we veel mee geëxperimenteerd. Bij elk project proberen we grenzen te verleggen. De leeuw Aslan uit Narnia was voor *The Golden Compass* het meest realistische dat we hadden gemaakt. Dat neem je mee, en probeer je te verbeteren. Je wilt een dier tot leven wekken, zodat de kijker er emotioneel bij betrokken raakt.“

Dat doet het team door bijvoorbeeld naar de dierentuin te gaan of door trainers met hun dieren naar de studio te laten komen. „Je kunt een dier niet vragen een zin voor te lezen, maar wel om van de tafel te springen of een rondje te draaien. We kijken hoe spieren onder de huid bewegen en de wind door een vacht gaat. Het moet er in de film tenslotte fotorealistisch uitzien.“<sup>2</sup>

### Jeugd en volwassenen

Animatie is een genre voor zowel jeugd als volwassenen. Traditioneel is de meeste animatie op jeugd gericht. Zo zijn de meeste tekenfilms voor jeugd gemaakt. Sommige producties voor de jeugd worden ook door een volwassen publiek bekeken en gewaardeerd. Veel van de geanimeerde speelfilms van de afgelopen jaren behoren tot die categorie. Maar er zijn ook producties die zich specifiek op een volwassen publiek richten. Een groot deel van de Nederlandse animatie is bedoeld en geschikt voor volwassenen. Wereldwijd gezien is jeugd de grootste markt voor animatie.

### Animatietechnieken

Alle filmtechnieken gebruiken het principe dat bij een zekere snelheid het oog en de hersenen geen onderscheid meer kunnen maken tussen het ene en het andere plaatje wat de illusie van beweging geeft<sup>3</sup>. Traditionele voorbeelden zijn tekenfilms (*cartoons*) en producties waarbij poppen en voorwerpen lijken te bewegen dankzij de toegepaste animatietechniek (*stop motion*).

Nieuwe vormen van animatie zijn mogelijk gemaakt door de opkomst van digitale technieken (*computer animation*). Mede hierdoor maakt de animatie op dit moment een ongekende ontwikkeling door. De laatste jaren zijn volledig geanimeerde

<sup>2</sup> Citaten uit De Telegraaf 4 december 2007 [http://www.telegraaf.nl/prive/2693617/Nederlander\\_brengt\\_filmdieren\\_tot\\_leven.html](http://www.telegraaf.nl/prive/2693617/Nederlander_brengt_filmdieren_tot_leven.html)

<sup>3</sup> Bij 'live action' wordt de beweging geregistreerd, bij animatie worden fasegerichte plaatjes na elkaar gezet.

speelfilms populairder dan ooit, denk aan het succes van *Shrek* en *Finding Nemo*.

Daarnaast maakt animatie een steeds groter onderdeel uit van de reguliere (*live action*) films. Beelden die met de computer zijn gegenereerd zijn nu in de meeste grote films niet meer weg te denken. De budgetten voor geanimeerde visuele effecten voor grote Hollywood-producties zijn de afgelopen tien jaar gestegen van \$ 5 miljoen tot \$ 40 miljoen<sup>4</sup> per film. Animatie is in deze context meer en meer een filmisch stijlmiddel. Het gebruik van animatie gaat verder dan een visueel effect, er wordt gebruik gemaakt van animatie om de verhaaltechnische aspecten. Een duidelijk voorbeeld hiervan is het gebruik van animatie in de film *Kill Bill*.

De uiteenlopende animatietechnieken worden steeds meer met elkaar gecombineerd. De scantechniek maakt het mogelijk om analoog geproduceerd materiaal te digitaliseren. Zo kan de grafische kwaliteit van met de hand gemaakte tekeningen of poppen naar het digitale domein worden gehaald voor bijvoorbeeld bewerking en reproductie. Andere technieken bieden nu al de mogelijkheid om direct in het digitale domein het werk te produceren.

### Verbeelding en techniek

Meer dan de meeste andere kunstvormen maakt animatie voor de verbeelding gebruik van techniek. Dit is met de introductie van de digitale technieken nog sterker geworden. Deze combinatie van verbeelding en techniek draagt bij aan het bijzondere karakter van animatie, maar kan ook spanningsvol zijn. Volgens Don Bluth (eigenaar van de gelijknamige animatiestudio) hebben degenen die overweg kunnen met pen en papier niet zoveel verstand van computers en vice versa<sup>5</sup>. Inmiddels zijn enige jaren verstreken sinds deze uitspraak en is de tegenstelling tussen pen en papier en computer voor een belangrijk deel verdwenen. In vrijwel alle animatieproducties wordt inmiddels gebruik gemaakt van digitale technieken, al was het maar voor het inkleuren.

### Doel op zich of ten dienste van

Een animatieproductie kan ten dienste staan van een ander doel of een doel op zichzelf zijn. Reclamefilmpjes zijn het meest bekende voorbeeld van animatie die ten dienste staat van een ander doel. Ook op andere terreinen neemt het belang van animatie toe. Belangrijk is onder meer de betekenis van animatie voor computerspellen. Hierbij gaat het niet alleen om computerspellen bedoeld voor vermaak, maar ook om zogenaamde *serious games*. Deze games zijn met name bedoeld voor educatieve doeleinden. Zo kunnen toekomstige piloten, brandweerlieden, loodsen en doktoren hun vaardigheden oefenen. Ook kunnen sommige van deze spellen hun spelers nieuwe inzichten leren verwerven die hen helpen bij uiteenlopende zaken als afvallen of het bestrijden van ziektes en kunnen ze worden ingezet bij revalidatie.

Daarnaast wordt animatie steeds belangrijker bij het aanschouwelijk maken van (toekomstige) ontwikkelingen. Stedenbouwkundigen en architecten maken hier al vaak gebruik van om te laten zien hoe een nieuwe wijk of een nieuw gebouw eruit komt te zien. In toenemende mate wordt de animatietechniek ook toegepast in onderwijs en bij het maken van nieuw beleid; bijvoorbeeld om de omgevingsvariabelen te laten zien en om prognoses bij gewijzigd en ongewijzigd beleid te presenteren.

Op zichzelf staande vormen van animatie zijn bijvoorbeeld korte animatiefilms, speelfilms en televisieseries. Deze producties zijn een doel op zich. Wel blijkt hier dat merchandising, de verkoop van 'nevenproducten' van animatieproducties, de oorspronkelijke producten in belang beginnen te overtreffen. De winsten van videospellen naar aanleiding van bioscoopfilms zijn soms groter dan die van de films zelf. De onderdirecteur van Sony Pictures, Jeff Blake, zei over de eerste *Spiderman* film dat die vooral bedoeld was het *Spiderman* videospel op te stuwten<sup>6</sup>. Tegenwoordig gaat bij publieksgerichte animatieproducties de ontwikkeling van de film en het videospel gelijk op en is de spelletjesfabrikant een belangrijke strategische partner bij de totstandkoming van de film.

4 Bron: <http://www.wired.com/wired/archive/13.02/foxgods.html>

5 <http://www.brainyquote.com/quotes/quotes/d/donbluth215288.html>

6 De Volkskrant 28 juli 2007

### Op eigen initiatief of in opdracht geproduceerd

Sommige producties komen tot stand op eigen initiatief van een zelfstandige producent. Andere zijn het gevolg van een opdracht van een andere partij, zoals een omroep. In de praktijk vallen beide categorieën vaak samen, omdat voor het realiseren van een productie de steun van een omroep (bijvoorbeeld als coproducent) nodig is.

### Artistiek en publieksgericht

Animatie beweegt zich zowel in het artistieke als het publieksgerichte domein. Artistieke producties onderscheiden zich door een hoge artistieke kwaliteit. Publieksgerichte producties worden gefinancierd en bekostigd door de markt en voor een specifiek publiek geproduceerd. Het gaat hierbij overigens niet alleen om blockbusters uit Hollywood en grootschalig gedistribueerde televisieseries, maar ook om kleinere producties die een eigen markt weten te vinden.

Tussen de zuiver publieksgerichte en het zuiver artistieke domein bevindt zich een gemengd domein. Een groot deel (waarschijnlijk het merendeel) van de Europese animatieproducties bevindt zich in dit domein. Ze kunnen alleen tot stand komen door steun van overheden of aan overheden gelieerde organisaties zoals de publieke omroep. Daarbij richten ze zich echter op een brede verspreiding en een breed publiek en vormen de publieksinkomsten een substantieel deel van de totale inkomsten.

### 3.2 KIND VAN VELE OUDERS OF WEESKIND?

Animatie is met vele terreinen verwant. Een animatieproductie kan van al die terreinen eigenschappen in zich verenigen. De mate waarin een productie eigenschappen van een ander terrein over heeft genomen bepaalt mede het karakter van deze animatieproductie. Sommige animatieproducties tenderen bijvoorbeeld sterker naar beeldende kunst, andere sterker naar film. Denkbaar is daarbij ook dat film liefhebbers de productie niet als film herkennen en liefhebbers van beeldende kunst haar niet zien als beeldende kunst. Producties kunnen zowel artistiek als commercieel slagen maar ook in beide hoedanigheden falen. Animatie is kortom soms een kind van vele ouders, maar soms ook een weeskind.

### 3.3 DRIEDELING IN ANIMATIE

Op basis van de verschillende kenmerken kan een groot aantal indelingen voor animatie worden gemaakt. Niet alle combinaties van eigenschappen zijn voor dit onderzoek even relevant. In het komende hoofdstuk maken we gebruik van de volgende driedeling: artistiek, gemengd en publieksgericht. Deze driedeling blijkt nuttig bij het beschrijven van de huidige situatie van animatie (hoofdstuk 4) en het Nederlandse beleid (hoofdstuk 5).

#### Artistiek

- De productie wordt gemaakt vanuit een artistiek concept. Mogelijk publiek speelt bij de productie geen rol
- Inkomstenbronnen zijn grotendeels afkomstig van aan de overheid gelieerde instanties

#### Gemengd

- De productie wordt gemaakt vanuit een ideaal maar bedoeld voor publiek. Publiek speelt bij de productie een rol
- Inkomstenbronnen zijn deels afkomstig van aan de overheid gelieerde instanties, deels van de markt

#### Publieksgericht

- De productie wordt gemaakt om in te spelen op de behoefte van een specifieke doelgroep. Publiek speelt bij de productie een beslissende rol
- Inkomstenbronnen zijn (geheel of grotendeels) afkomstig van de markt

### 3.4 KOSTEN VAN ANIMATIE

De kosten voor een animatieproductie lopen zeer uiteen. Voor grote Hollywood-producties kunnen de kosten tot over één miljoen euro per minuut bedragen. Voor animatieproducties die worden ondersteund door het Nederlandse Filmfonds ligt het gemiddelde budget per minuut ongeveer tussen € 9.000 en € 14.000 (periode 2003 – 2006). Wellicht zijn deze kosten te laag ingeschat omdat niet alle daadwerkelijk gewerkte uren in de kostprijs zijn opgenomen.

Jaar	Aantal	Productie kosten	Filmfonds subsidie	Totale lengte (min.)	Gem. lengte (min)	Kosten per min.	Subsidie Filmfonds per min.
2003	8	€ 1.324.606	€ 643.780	94	12	€ 14.092	€ 6.849
2004	9	€ 610.391	€ 489.177	55	6	€ 11.098	€ 8.894
2005	5	€ 493.000	€ 355.000	56	11	€ 8.804	€ 6.339
2006	9	€ 1.272.000	€ 698.000	111	12	€ 11.459	€ 6.288

De kosten van lange animatieseries voor televisie zijn vergelijkbaar met *live action* dramaseries voor volwassenen. De kostenstructuur voor animatieproducties hangt onder meer af van de gebruikte animatietechniek. Voor traditionele technieken als tekenfilms en *stop motion* films liggen de variabele kosten hoog omdat iedere nieuwe minuut een hoge tijdsbesteding vergt. Voor veel computeranimaties zijn de vaste kosten vaak hoog, maar liggen de variabele kosten lager. Dit komt omdat computeranimatie vaak hoge investeringen vergt in het ontwikkelen van de figuren (uiterlijk en bewegingsapparaat) en de achtergronden. Zijn die eenmaal ontwikkeld, dan vergt het maken van nieuwe minuten veel minder tijd dan bij traditionele animatie.



# 4. Animatie in Nederland

## 4.1 DE ONTWIKKELING VAN DE ANIMATIESECTOR IN NEDERLAND

Nederland kent een lange animatietraditie. Een van de aartsvaders van de Nederlandse animatie is George Pál, een Hongaar die in Eindhoven een studio stichtte. Deze studio maakte bijvoorbeeld vele poppenanimatiefilms waarvan een deel als reclame voor Philips diende.

Latere bekende Nederlandse studio's uit de veertiger en vijftiger jaren zijn die van Joop Geesink en Marten Toonder. De eerste lange publieksanimatiefilm uit Nederland is door Marten Toonder gemaakt, getiteld 'Als je begrijpt wat ik bedoel'. Joop Geesink, die vooral poppenfilms maakte, is met name bekend van de STER-figuur Loeki de Leeuw.

Met de komst van de televisie verschoof de markt van animaties. De animatiefilms verdwenen uit de bioscoop en waren nu voor het grote publiek vooral te zien in de vorm van reclames en series.

In en na de jaren zestig kwamen meer onafhankelijke animatiefilmers, die niet in dienst waren van een grote studio maar met beperkte middelen animatiefilm maakten. Animatiefilm ontwikkelde zich als een kunstzinnig medium in uiteenlopende stijlen. De overheid in Nederland begon deze artistieke animatiefilm te steunen.

In de tweede helft van de vorige eeuw verdwenen de studio's van Geesink en Toonder van de voorgrond. Animatie werd nu vooral een zaak van onafhankelijke makers en onafhankelijke producenten.

De huidige groeiende behoefte aan content voor nieuwe mediatoepassingen biedt de animatiesector nieuwe kansen.

## 4.2 INTERNATIONAAL KARAKTER

Animatie heeft een zeer internationaal karakter. In vergelijking met andere vormen van film speelt hierbij de taal- of cultuurbarrière een kleinere rol. Daarom vindt zij in potentie makkelijker internationaal ingang.

Ook de productie van animatie is een zeer internationale aangelegenheid. Financiers, producenten, regisseurs en animatoren komen vaak uit veel verschillende landen. Dit heeft er mee te maken dat veel Europese animatie te duur is voor één land en alleen in internationale coproductie tot stand kan komen. Een andere factor is dat voor een film diverse specialisten nodig zijn die uit verschillende landen worden aangetrokken.

Goede voorbeelden van het internationale karakter van animatie zijn de drie (deels Nederlandse) producties die een Oscar kregen voor beste geanimeerde korte film. De film *Het Zandkasteel* van Co Hoedeman (1977) heeft een Canadese producent en een (in Canada wonende) Nederlandse regisseur. De film *Anna en Bella* (1985) kent een Nederlandse producent en is geregisseerd door de in Gelderland wonende Deen Børge Ring. De film *Father and Daughter* (2000) is geregisseerd door de Nederlander Michael Dudok de Wit die vanaf de jaren zeventig in het Verenigd Koninkrijk woont.

## 4.3 INNOVATIEVE FUNCTIE

De digitale technieken jagen momenteel vernieuwing in de filmgenres aan, zowel opname, geluid, manipulatie van het beeld, distributie en vertoning veranderen drastisch. De belangrijkste ontwikkelingen in de (internationale) speelfilm komen voort uit nieuwe mogelijkheden waarbij animatietechnieken in steeds ruimere mate worden toegepast en waarbij budgetten van miljoenen dollars worden ingezet.

In Nederland kan, door het ontbreken van de budgetten die hiervoor nodig zijn, in mindere mate gebruik worden gemaakt van die nieuwe technieken.

#### 4.4 ARTISTIEK

Een belangrijk deel van de Nederlandse publieke animatieproducties bevindt zich in het artistieke domein en kent een grote nadruk op de beeldende kwaliteit. Het gaat hier veelal om korte films (met een lengte van rond de acht minuten) die zijn gemaakt voor de bioscoop.

In de navolgende tabel is een overzicht opgenomen van de financiële stromen van producties die met hulp van het Filmfonds tot stand zijn gekomen. Uit de tabel blijkt dat de private geldstromen niet geheel nihil zijn, maar wel bijna wegvallen wanneer afgezet tegen de publieke geldstromen.

##### Financiële stromen<sup>7</sup>

	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
<b>Filmfondssubsidie voor producties die dit jaar in première gaan</b>	€ 271.622	€ 284.185	€ 409.388	€ 629.960	€ 487.102	€ 334.996	€ 562.475
<b>Coproducenten</b>	€ 114.997	€ 0	€ 0	€ 36.302	€ 5.025	€ 3.403	€ 57.532
<b>Coproducenten Buitenland</b>				€ 250.843	€ 0	€ 0	€ 108.110
<b>Eigen inbreng producent</b>	€ 0	€ 25.540	€ 35.324	€ 118.209	€ 62.323	€ 103.707	€ 67.879
<b>Diversen (niet risicodragend)</b>	€ 0	€ 13.613	€ 36.866	€ 21.555	€ 29.000	€ 19.600	€ 19.383
<b>Distributiegarantie</b>	€ 0	€ 908	€ 0	€ 0	€ 0	€ 0	€ 20.000
<b>TV-Geld (CoBO, Stifo, Omroep)</b>	€ 22.689	€ 58.874	€ 0	€ 121.386	€ 0	€ 0	€ 138.634
<b>Filmfonds Rotterdam</b>		€ 0	€ 21.033	€ 6.807	€ 9.000	€ 0	€ 0
<b>Sponsoring</b>				€ 35.395	€ 0	€ 0	€ 0
<b>Particuliere Investeerders</b>	€ 0	€ 0	€ 0	€ 11.345	€ 17.642	€ 0	€ 0
<b>Totaal Animatie Jaar van Première</b>	€ 409.308	€ 383.120	€ 502.611	€ 1.231.802	€ 610.092	€ 461.706	€ 974.013

##### Pluspunten

De Nederlandse artistieke animatie staat internationaal hoog aangeschreven. Drie (deels) Nederlandse producties wonnen een Oscar voor de beste korte animatiefilm. Daarnaast wonnen Nederlandse animatiefilms een groot aantal prijzen op internationale animatiefestivals.

##### Minpunten

Hoewel het ook geldt voor de experimentele en artistieke (speel) film is één van de grootste problemen van de huidige artistieke animatieproducties dat hun vertoning zich vaak

beperkt tot gespecialiseerde festivals. Het merendeel van de producties vindt geen weg naar de (reguliere) bioscoop of naar de televisie. Daardoor worden ze bijna niet gezien door het Nederlandse publiek. Een van de oorzaken is dat de lengte korte animatiefilms ongeschikt maakt voor bioscoop en televisie.

Een andersoortig probleem is dat het verhalende element minder goed is ontwikkeld dan het beeldende element. Bij de beoordeling van animatieaanvragen bij de diverse fondsen zijn er regelmatig aanmerkingen op de kwaliteit van het script.

#### 4.5 GEMENGD

Nederland kent geen traditie van avondvullende animatiespeelfilms voor een breed publiek. Te noemen valt eigenlijk maar één voorbeeld van avondvullende animatiespeelfilm: ‘Als je begrijpt wat ik bedoel’<sup>8</sup>. Ter vergelijking: Zweden bracht in de afgelopen 10 jaar (al dan niet in internationale coproductie) 5 films voort, Noorwegen 6, evenals België. Denemarken bracht 9 films voort, gemiddeld één per jaar.

Nederlandse producenten brengen enkele televisieseries voort die zich bewegen binnen het eerdergenoemde gemengde domein. Voorbeeld hiervan is *Kika & Bob*. Het gaat in de afgelopen tien jaar om ongeveer één televisieserie per twee jaar. De laatste jaren is een stijging te bespeuren, ook in aantal afleveringen en lengte van de afleveringen.

##### Pluspunten

Animatie uit het gemengde domein kan het beste uit het publieksgerichte en het artistiek domein in zich verenigen. Een groot deel van alle animatie uit Europa komt uit het gemengde domein. Het stimuleren van dit domein kan de animatie een belangrijke impuls geven. De eerder beschreven mogelijkheden voor cross-over tussen verschillende genres (games, internet, mobiel, et cetera.) bieden met name voor dit domein kansen.

##### Minpunten

Omdat gemengde producties zich voor een deel binnen het publieksgerichte domein bevinden gelden hiervoor in grote lijnen dezelfde knelpunten als voor publieksgerichte producties. Deze worden in paragraaf 4.5 beschreven.

Een ander knelpunt voor gemengde producties is dat ze zich niet altijd voor publieke financiering kwalificeren. Ze voldoen niet altijd aan de kwaliteitscriteria die gelden voor het animatiebudget van het Filmfonds. Voor generieke maatregelen ter stimulering van film kwalificeren deze producties zich evenmin altijd (meer hierover weer in het volgende hoofdstuk over het huidige beleid).

In de sector zelf geldt het knelpunt dat Nederland de afgelopen decennia geen sterke traditie heeft op het gebied van gemengde producties. Veel makers richten zich op het publieksgerichte of op het artistieke domein. Dat doen ze soms afwisselend, bijvoorbeeld doordat ze na een artistieke film een tijd lang reclamefilms maken. Maar er zijn weinig producties die een artistieke inslag hebben en tegelijkertijd geschikt zijn voor een wat breder publiek. Hierdoor ontwikkelt zich op dit gemengde domein bij makers en producenten ook weinig kennis.

Een deel van de Nederlandse animatiesector bevindt zich in een zeker isolement en wordt door opdrachtgevers niet gevonden en erkend. Er zijn echter tekenen dat dit aan het veranderen is; makers en producenten zoeken nu meer toenadering tot andere sectoren en naar manieren om nieuwe interessante combinaties te maken.

8 Er zijn in Nederland nog enkele andere gemengde producties tot stand gekomen (zoals *IK en Bloot/Naked*), maar deze zijn nooit zo breed vertoond als de productie van *Toonder*.

#### 4.6 PUBLIEKSGERICHT

Er worden in Nederland heel weinig zuiver publieksgerichte producties gemaakt. Een zuiver publieksgerichte animatiespeelfilm is in Nederland nog nooit tot stand gekomen en er worden ook weinig zuiver publieksgerichte televisieproducties gemaakt. Dit terwijl animatie met zijn brede toepassingsmogelijkheden een dergelijke productie juist heel goed mogelijk maken.

Na het wegvallen van de grotere animatiestudio's wordt in Nederland op uiteenlopende plaatsen artistieke animatie gemaakt. Nederland kent verschillende kleinere animatiestudio's (o.a. Happy Ship, Carambolas, Pedri Animation, Urrebuk, Spunky Productions, Submarine en Lawson&Whatshisname). Grote studio's ontbreken in Nederland.

Diverse reclamebureaus, digitale spellenproducenten en andere bedrijven hebben animatoren in dienst. Verder wordt divers werk aan onafhankelijke makers uitbesteed. We weten niet om hoeveel mensen het gaat en wat daarbij de economische toegevoegde waarde is; deze vragen vallen buiten het bestek van dit onderzoek maar dienen in kaart gebracht te worden bij een vervolgonderzoek.

##### Pluspunten

Animatie wordt wereldwijd steeds belangrijker. Eerder waren we al op het belang van animatie voor bioscoop, televisie en andere media. De betekenis van animatie voor aanpalende sectoren als beleidsontwikkeling, stedenbouw, architectuur et cetera staat aan het begin van zijn ontwikkeling.

##### Minpunten

De publieksgerichte animatiesector kent in Nederland een bescheiden omvang. Hoewel we niet beschikken over precieze cijfers, lijkt het erop dat deze niet groot genoeg is alle in Nederland opgeleide animatoren in Nederland aantrekkelijk werk te bieden. Een belangrijk aantal animatoren zoekt en vindt buiten Nederland een werkplek. Zij geven aan dat de uitdagingen en mogelijkheden buiten Nederland groter zijn dan hier. Dit blijkt uit een (beperkt) aantal gesprekken dat wij hebben gevoerd met Nederlandse animatoren in het buitenland. Hoe representatief dit is voor de totaal opgeleide populatie vraagt nader onderzoek, zeker omdat de animatiesector zeer internationaal georiënteerd is en het gebruikelijk

is dat animatoren zich over de wereld verplaatsen. Met nader onderzoek kan worden vastgesteld hoe groot dit knelpunt daadwerkelijk is.

Een levensvatbare publieksgerichte animatiesector vergt een bepaalde kritieke massa. Die omvang is niet alleen nodig om talent de ruimte te geven, maar ook om te waarborgen dat er op alle relevante deelterreinen voldoende kennis aanwezig is, om voldoende omvang te hebben voor het plegen van relevante investeringen, voldoende robuust te zijn voor het opvangen van tegenslagen en om voldoende zichtbaar te zijn voor potentiële opdrachtgevers. Ook hier is nader onderzoek nodig om nadere uitspraken te kunnen doen.

De relatief kleine thuismarkt van Nederland is een handicap bij het ontwikkelen van een sector die meer dan kritieke massa heeft. Animatieproducenten moeten een binnenlandse financier vinden die bereid is een relatief groot bedrag te investeren en/of moeten een groot aantal buitenlandse financiers vinden. Dat is doorgaans een noodzakelijke voorwaarde om het vertrouwen van buitenlandse financiers te winnen.

Het Nederlandse beleid voor de animatiesector is vooral filmbeleid en krijgt hoofdzakelijk zijn beslag in drie instrumenten: het Nederlands Instituut voor Animatiefilm (NIAf), het budget voor animatiefilm van het Filmfonds en het Holland Animation Film Festival (HAFF). Daarnaast zijn er enkele generieke filmstimuleringsmaatregelen die van toepassing kunnen zijn op de animatiesector. Het Europese niveau kent enkele stimuleringsmaatregelen voor film waar ook Nederlandse animatieproducties steun van kunnen ondervinden. De Nederlandse Publieke Omroep, de Stichting Co-productie Binnenlandse Omroep (CoBO) en het Stimuleringsfonds Nederlandse Culturele Omroepproducties (Stimuleringsfonds) hebben geen specifiek beleid voor animatie, maar kennen generiek filmbeleid waarvoor animatie eventueel in aanmerking komt.

## 5. Overheidsbeleid in Nederland

### 5.1 NIAf

De doelstelling van de stichting Nederlands Instituut voor Animatiefilm (NIAf) is het bevorderen van de animatiefilm in de meest ruime zin van het woord. Het NIAf tracht dit doel te bereiken door:

- het ontwikkelen van een werkplaats, waar animatiefilmers de gelegenheid krijgen zich te specialiseren en onderzoek te doen;
- het opzetten en doen uitvoeren van educatieprojecten;
- het stimuleren van de productie van animatiefilms;
- het stimuleren van de distributie en vertoning van animatiefilms en het tentoonstellen van artwork;
- het doen verrichten van onderzoek;
- het beheren van een documentatiearchief, bibliotheek en een collectie films en artwork.

Het budget van het NIAf is een kleine € 600.000, waarvan ruim € 400.000 subsidie is van het ministerie van OCW (stand 2006).

### Positieve effecten

Het NIAf is als werkplaats een platform voor jonge animatoren en biedt hen de ruimte zich in vrijheid verder te ontwikkelen. Daarmee heeft het NIAf een belangrijke ontwikkelingsfunctie. Verder is NIAf van betekenis als kenniscentrum op het gebied van animatie en vervult het een rol in het distribueren van animatieproducties, met name naar gespecialiseerde festivals.

### Knelpunten

In de taken van het NIAf ligt het accent op de werkplaats omdat dit de basis vormt van het instituut. Andere functies krijgen daardoor minder nadruk. Dit leidt ertoe dat het NIAf op deze andere punten niet altijd zichtbaar is. Er is eigenlijk sprake van een gat in de ondersteuningsstructuur van de animatiesector.

De animatiesector ontbeert nu enkele taken die goed passen bij het toekomstige sectorinstituut voor de film, met name de promotie, het koppelen van schakels in de keten (onderwijs / productie / distributie / afname) en het bevorderen van cross-overs met andere sectoren.

## 5.2 ANIMATIEBUDGET FILMFONDS

Het Filmfonds kent een specifiek budget voor animatie. De criteria voor toekenning zijn de volgende:

kwaliteit van het scenario;

- artwork (story board);
- artistieke potentie;
- staat van dienst van de makers;
- maximaal 60 minuten.

Het budget voor animatiefilms is ruim € 600.000, ongeveer 3% van het totale budget van het Filmfonds (stand 2006). In de periode van 2000 tot 2006 werden gemiddeld 40 projecten per jaar ingediend waarvan ongeveer de helft is toegewezen.

Animatiefilmprojecten van meer dan 60 minuten dienen de aanvraag in bij de categorie Lange Speelfilm. In de afgelopen 4 jaar zijn hiervoor 7 aanvragen<sup>9</sup> ingediend (gemiddelde lengte 70 minuten). Hiervan zijn 4 toegewezen (later ingetrokken door een wijziging in het team van makers), 2 afgewezen en voor 1 aanvraag is de beslissing aangehouden in afwachting van nadere informatie.

### Positieve effecten

Het animatiebudget van het Filmfonds maakt producties mogelijk die anders niet tot stand waren gekomen. Alle films die prijzen hebben gewonnen op de internationale festivals konden mede dankzij dit budget worden gerealiseerd.

### Knelpunten

Enkele gesprekspartners hebben aangegeven dat de procedure voor het aanvragen bij het budget voor het Filmfonds een relatief lange periode in beslag neemt. Dit hangt vooral samen met het gegeven dat op drie data per jaar aanvragen kunnen worden ingediend. Ook voor diegenen die worden afgewezen is het beter de beslissing eerder te vernemen.

Een ander knelpunt is dat het animatiebudget zich nadrukkelijk richt op de artistieke kwaliteit van de animatieproductie en in het bijzonder op die met een hoge beeldkwaliteit. Andere animatie, die bijvoorbeeld meer gericht is op een wat breder publiek komt voor dit budget minder snel in aanmerking.

## Citaat uit 'geanimeerde gesprekken'

AR: Een commissie van het Filmfonds blijft toch een 'black box'. We merken dat de meer anekdotische film minder kans maakt bij het Filmfonds. Dat is niet zozeer omdat ze anekdotisch zijn, maar het is dan veel gemakkelijker om er kritiek op te hebben.

MS: Een heel duidelijk plot met een duidelijke karakterontwikkeling, daar valt meer op te hakken, maar als je een heel los, vrij verhaal maakt waarbij het allemaal iets minder belangrijk is en associatief, dan kan het door veel mensen niet zo beoordeeld worden, dus dan besluit men dat ze het goed vinden. Dus de platte versie is: hoe vager het plan, hoe groter de kansen<sup>10</sup>.

9 Nagenoeg alle aanvragen waren voor ontwikkelingssubsidie. Er was één realisatieaanvraag maar deze is afgewezen.

10 Uit 'Geanimeerde gesprekken' van Hans Walther. Het citaat is afkomstig van Arnoud Rijken en Michiel Sniijders van Il Luster.

	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
<b>Ingediende projecten: animatie</b>	20	26	27	54	61	62	30
<b>Toegewezen animatieprojecten</b>	15	14	13	29	27	20	18
<b>Toegewezen %</b>	75%	54%	48%	54%	44%	32%	60%
<b>Animatiebudget Filmfonds</b>	€ 804.137	€ 1.035.252	€ 532.935	€ 709.271	€ 638.446	€ 629.749	€ 615.670
<b>Ingediende projecten: totaal</b>	552	515	623	1075	831	931	1012
<b>Toegewezen bijdragen</b>	190	210	274	408	318	452	517
<b>Toegewezen %</b>	34%	41%	44%	38%	38%	49%	51%
<b>Totaalbudget Filmfonds</b>	€ 8.358.096	€ 10.029.787	€ 15.464.223	€ 22.459.710	€ 15.182.636	€ 15.255.693	€ 19.935.866
<b>% animatie van totaal budget</b>	10%	10%	3%	3%	4%	4%	3%

### 5.3 HOLLAND ANIMATION FILM FESTIVAL

Het HAFF is het enige grote animatiefestival in Nederland. Het tweejaarlijkse, internationale festival organiseert competities voor korte animatiefilms, studentenfilms uit Nederland en België, geanimeerde opdrachtfilms, Machinima. Het festival besteedt aandacht aan de nieuwste ontwikkelingen in retrospectieven, thematische programma's, talkshows en een masterclass.

### 5.4 OVERIGE NEDERLANDSE FILMSTIMULERING

Naast het specifieke budget voor animatieproducties verleent het Filmfonds financiële bijdragen aan in Nederland gevestigde producenten (rechtspersonen) voor een filmproject. Animatieprojecten kunnen hier eventueel voor in aanmerking komen. Het gaat hierbij met name om de regelingen voor lange speelfilm en de suppletie-regeling.

Verder zijn er speciale projecten zoals Kort! waarbij wordt samengewerkt tussen het Filmfonds, Stimuleringsfonds en de NPS om de geproduceerde korte films op televisie uit te zenden. Er zijn tot op heden geen animatieproducties in de serie Kort! opgenomen.

Een ander instrument voor filmstimulering is Holland Film. Deze instelling richt zich op promotie van Nederlandse film in het algemeen in het buitenland (waarbij het NIAf zich vooral richt op de meer inhoudelijke promotie van de Nederlandse animatie).

#### Knelpunten

Tot dit moment hebben nog geen animatieproducties aanspraak kunnen maken op middelen voor het budget lange speelfilm of de suppletie-regeling. Dit heeft verschillende, deels met elkaar samenhangende, oorzaken. Ten eerste is het aantal aanvragen van animatiemakers voor deze generieke regelingen gering. De meeste animatieproducenten richten zich in eerste instantie op het specifieke animatiebudget. Deels komt dit omdat deze situatie historisch zo is gegroeid. En deels zijn er belemmeringen in de regels. Deze regels zijn vaak duidelijk niet op animatie gericht, bijvoorbeeld door eisen te stellen aan rolbezetting, regie en camera. De bezwaren hierover zijn met een soepele interpretatie van de diverse begrippen te verhelpen. Wezenlijker is het punt dat er eisen worden gesteld aan het nationale gehalte van de film. Animatieproducties zijn doorgaans nog sterker internationaal dan andere filmproducties en deze eisen kunnen beperkend werken voor animatieproducties.

Een ander probleem is dat publieksgerichte animatie voor televisie lastig voor subsidie van fondsen in aanmerking komt. Het Filmfonds richt zich primair op de bioscoop en het Stimuleringsfonds richt zich primair op artistiek interessante producties. Dit belemmert soms de totstandkoming van kansrijke animatieproducties. Het komt voor dat er serieuze belangstelling voor een project is in het buitenland maar de financiering in Nederland op problemen stuit.

### 5.5 PUBLIEKE OMROEP EN FONDSEN

Steun van een Nederlandse omroep is een belangrijke voorwaarde om buitenlandse omroepen te interesseren voor de financiering van een animatieproductie. Verder is medewerking van een omroep nodig om geld aan te vragen bij twee fondsen: Stimuleringsfonds en CoBO (over het algemeen geldt hier dat de aanvrager een omroep is).

Artistieke films en series spelen zich vaak af buiten het domein van de publieke omroep, evenals de meeste publieksgerichte films en series, maar voor gemengde producties is medewerking van een publieke omroep cruciaal. Er zijn echter geen meerjarige afspraken met de omroep over specifieke genres, zoals animatie.

#### Knelpunten

De publieke omroep heeft een bescheiden budget op schema voor animatie. Dit is een budget, bestemd voor de aankoop van animatieseries. Nederlandse animatieseries worden met dit budget zelden aangekocht.

Wanneer een omroep meewerkt aan een productie is dit doorgaans als coproductent. Producenten beklagen zich erover dat de omroep hierbij een relatief groot deel van de rechten opeist, wat verkoop in het buitenland bemoeilijkt. Een complicerende factor is dat omroepverenigingen niet zelf kunnen beslissen over uitzending omdat dit een verantwoordelijkheid is van de zendercoördinator. Momenteel coproduceren omroepverenigingen minder. Zij kopen voornamelijk achteraf producties aan.

Dit terwijl bij animatie de mogelijkheden voor buitenlandse financiering aanvullend op de bijdrage van de omroep groter zijn dan voor andere programmacategorieën. In vergelijking tot live action televisiedrama kan animatie meer buitenlandse financiering aantrekken (vaak meer dan de helft van het

productiebudget) wat het voor de omroep interessant maakt om animatie te stimuleren. Er hoeft hierdoor voor animatie beduidend minder geld op schema te worden gezet dan voor live action drama.

### 5.6 EUROPESE ONDERSTEUNING

Het Europese niveau kent diverse stimuleringsmaatregelen. De belangrijkste daarvan zijn Eurimages en MEDIA.

Eurimages is het coproductie- en distributiefonds van de Raad van Europa. Het Filmfonds zit namens Nederland in de bestuursraad. In aanmerking komen speelfilms, animatiefilms en documentairefilms van minimaal 70 minuten, bestemd voor uitbreng in de bioscoop. De projecten moeten een artistieke en/of technische coproductie zijn tussen minimaal twee onafhankelijke filmproductiebedrijven uit twee verschillende lidstaten die deelnemen aan Eurimages. De richtlijnen voor 2008 maken in tegenstelling tot de richtlijnen van 2007 een onderscheid tussen een 'bilateral' en 'multilateral' coproductie. Het nieuwe onderscheid verbiedt de meerderheidspartij in het geval van een 'multilateral' coproductie te participeren met een aandeel van meer dan 70%. In de voorgaande regeling was dit percentage 80%. Dit betekent ruimte voor meerdere kleinere partijen en mogelijk verspreid over meerdere taalgebieden.

Verder heeft de Europese Unie in 1991, ter ondersteuning van de Europese audiovisuele sector, het stimuleringsprogramma MEDIA in het leven geroepen. Doel van het programma is om het concurrentievermogen van de Europese audiovisuele industrie veilig te stellen en de circulatie van Europese audiovisuele werken te bevorderen (fictie-, documentaire-, animatie- en multimediateproducties). Het programma ondersteunt onafhankelijke Europese producenten, distributeurs en organisatoren van trainingsinitiatieven, promotieactiviteiten en festivals. Negen van de tien Europese films die buiten de grenzen van het land van herkomst worden gedistribueerd ontvangen financiële steun van het programma. Wel is een voorwaarde voor steun vanuit het MEDIA-programma de medewerking van een omroep.

Als opvolger van MEDIA Plus, dat liep van 2001-2006, is op 1 januari 2007 het nieuwe MEDIA Programma van start gegaan: MEDIA 2007. Dit programma loopt tot 2014.

Een ander duidelijk voorbeeld van de betrokkenheid van de EU bij de ontwikkeling van de Europese animatiesector is het CARTOON programma wat sinds 1990 loopt. Vanuit dit programma worden verschillende platforms in stand gehouden (voor animatiefilm en animatieserie). Verder is opleiding een belangrijke poot. Daarnaast is er nog de CARTOON D'Or die ieder jaar wordt uitgereikt aan de beste Europese animatieproductie.

### Knelpunten

De afgelopen tien jaar betaalde Nederland zo'n vier miljoen euro meer aan het Europese coproductiefonds Eurimages dan er binnenkwam. De belangrijkste reden hiervoor is dat Nederlandse producenten relatief weinig aanvragen indienden. Met 48 procent aan toewijzingen scoorde Nederland niet onrustbarend slechter dan gemiddeld<sup>11</sup>.

Een oorzaak van het lage aantal coproducties kan zijn dat Nederland als coproductiepartner niet aantrekkelijk genoeg is. De middelen die in ons land beschikbaar zijn voor internationale coproducties, zijn beperkt. Via het Filmfonds is maximaal 200.000 euro beschikbaar en alleen als het Nederlandse element groot is, kan die bijdrage hoger worden. Omroepverenigingen en televisiefondsen zijn nauwelijks geïnteresseerd in buitenlandse coproducties, zodat de Nederlandse inbreng vaak te klein is voor producties met een budget boven € 2,5 miljoen.

### 5.7 OVERHEIDSBELEID IN HET BUITENLAND

In veel landen bloeit de animatiesector. Hoewel Amerika de absolute marktleider is, kennen ook enkele Europese landen een sterke animatiesector. Het vigerende overheidsbeleid in deze landen speelt hierbij een belangrijke rol. In de periode 2002 – 2005 steunden de EU lidstaten de audiovisuele sector met € 65 miljard. In de vijf toplanden van Europa (Frankrijk, Groot-Brittannië, Italië, Spanje en Duitsland) vertegenwoordigt de overheidssteun aan de sector 83% van het totaal. Momenteel zijn er in Europa 600 regelingen voor filmondersteuning actief<sup>12</sup>.

Voor dit onderzoek hebben we aan de hand van beschikbaar materiaal een quick scan gemaakt van het animatiebeleid in enkele Europese landen: Ierland, België, Duitsland en Denemarken. Een meer uitgebreide selectie was binnen het bereik van dit onderzoek niet mogelijk.

### Fondsen

Alle landen uit de quick scan kennen een Filmfonds vergelijkbaar met het Nederlandse Filmfonds. Sommige fondsen hebben specifiek beleid voor animatie, maar niet alle. Denemarken kent bijvoorbeeld geen separaat beleid voor animatie<sup>13</sup>. Het Deense filminstituut onderscheidt 'feature film' en 'shorts and documentary'. Beide categorieën zijn toegankelijk voor animatie maar een specifieke 'pot' voor animatie ontbreekt.

Andere fondsen kennen wel specifiek beleid voor animatie. Het Irish Filmboard<sup>14</sup> onderscheidt animatie als genre en hanteert daarbij voor de korte film drie tijds categorieën (< 2 minuten; < 3 minuten; tussen 5 en 6 minuten). Voor overige animatieproducties zijn geen tijdseisen gesteld. Het Vlaamse Audiovisuele Fonds (VAF) kent een dergelijk onderscheid ook. Het VAF deelt animatie in drie categorieën namelijk < 25', tussen 25' en 53' en langer dan 53'.

Bij de fondsen in de landen om ons heen lijken dus twee opvattingen richting animatie te leven. De eerste opvatting is dat animatie geen apart genre is. Animatie wordt hier meer als een stijlmiddel benaderd. Geen aparte budgetten voor animatie maar slechts het onderscheid tussen kort en lange film. Het genre is ondergeschikt aan het tijdsaspect.

11 Aldus Jan van Dierendonck, directeur Eurimages, op een bijeenkomst op 13 december. Zie [http://www.filmfund.nl/nederlandse\\_producenten\\_moeten\\_meer\\_en\\_vaker\\_aanvragen\\_bij\\_eurimages](http://www.filmfund.nl/nederlandse_producenten_moeten_meer_en_vaker_aanvragen_bij_eurimages)

12 <http://www.cineuropa.org/dossier.aspx?lang=en&treeID=1365&documentID=76416>

13 [www.dfi.dk](http://www.dfi.dk)

14 <http://www.irishfilmboard.ie/financing.php?id=5>

De andere opvatting is die van de enorme diversiteit binnen animatie. De fondsen erkennen het grote verschil tussen een publieksgerichte film van 90 minuten en een artistieke film van 4 minuten. De diversiteit binnen het genre wordt centraal gesteld door het totale budget animatie op te delen in sector-specifieke budgetten.

### **Omroep**

Net als in ons land is in andere landen de rol van de omroep van groot belang, in het bijzonder die van de publieke omroep. Hoe dat gebeurt, verschilt per land. In Denemarken investeren de omroepen niet zozeer in de animatieproducties maar doen zij wel veel pre-sales. Ook in Duitsland zijn de omroepen een belangrijke partij voor animatie. De publieke omroepen participeren in projecten met bijdragen van 40-50% van het totale budget.

Meerdere landen kennen een actieve participatie van publieke omroepen. Dit stimuleert de sector omdat dergelijke participatie van een omroep vertrouwen geeft. En dit vergemakkelijkt het aantrekken van middelen uit het buitenland.

### **Belastingfaciliteiten**

In Europa komen veel belastingfaciliteiten voor. Een aantrekkelijk belastingvoordeel bieden aan producent of investeerder moet leiden tot een impuls voor de filmsector. De Britse regeling is sterk gericht op de culturele inhoud van een productie en op welke wijze Groot Brittannië als land van de financiële stromen profiteert (een deel van het productiebudget moet binnen GB besteed worden). Duitsland daarentegen kijkt breder en stelt dat de productie voordelen voor Europa moet bieden en kijkt ook minder naar het culturele gehalte van de productie.

Een ander voorbeeld van een belastingfaciliteit die de animatiesector stimuleert is de Belgische regeling. Deze geeft een impuls aan de totale filmsector door de criteria voor de regeling aan te passen aan genrespecifieke eisen en daarnaast, in tegenstelling tot de Nederlandse suppletierегeling, ook de mogelijkheid voor tv-producties te bieden.

## **5.8 NEDERLANDS BELEID IN CONTEXT**

Het Nederlandse beleid is sterk georiënteerd op artistieke animatie. De drie belangrijkste instrumenten voor animatie (NIAf, het Filmfonds animatiebudget en het Holland Animation Film Festival) hebben vooral betrekking op dit deel van het spectrum. Daarmee vallen publieksgerichte en gemengde producties in tegenstelling tot enkele andere Europese producties grotendeels buiten het overheidsbeleid.

In de vorige twee hoofdstukken formuleerden we knelpunten in de huidige situatie, respectievelijk knelpunten in de huidige beleidsinstrumenten. Dit hoofdstuk is gewijd aan beleidsopties. Welke beleidsalternatieven kunnen mogelijk bijdragen aan het oplossen van de knelpunten? In het hierop volgende hoofdstuk bespreken we het realiteitsgehalte en de wenselijkheid van deze opties.

## 6. Beleidsopties

### 6.1 ORGANISEREN NETWERKEN

#### Netwerkbijeenkomsten

Animatoren, producenten en potentiële opdrachtgevers (van omroep, reclamebureaus, gameproducenten en andere opdrachtgevers) weten elkaar niet altijd te vinden. Ze zijn soms onwetend van elkaars bestaan en van elkaars mogelijkheden. Het organiseren van netwerkbijeenkomsten kan bij uitstek een taak zijn van het nieuw te vormen sectorinstituut.

#### Koppelen scriptschrijvers

Voorstellen voor animatieproducties schieten soms tekort in de kwaliteit van de scripts. Dit kan worden verholpen door scriptschrijvers uit andere domeinen te koppelen aan animatieproducties. Het Filmfonds zou dit verplicht kunnen stellen bij voorstellen die op dit gebied onder de maat zijn. Ook kan worden gedacht aan het organiseren van masterclasses scriptschrijven voor animatoren en aan masterclasses animatie voor scriptschrijvers.

Dergelijke scholing is ook geadviseerd door de Raad voor Cultuur<sup>15</sup> en onderschreven door minister in zijn reactie<sup>16</sup> hierop. Met name het Binger Filmlab kan volgens de minister en de Raad voor Cultuur hierbij een rol spelen.

### 6.2 EXTRA BUDGET VOOR INNOVATIE EN VOOR GEMENGDE PRODUCTIES

#### Budgetten voor innovatie

De Raad voor Cultuur pleit in zijn nota Innoveren, participeren! voor een hoger innovatiebudget voor de filmsector (blz. 97). Het argument hiervoor is dat er nu te weinig aandacht is voor innovatie, waaronder voor cross-overs. Een dergelijk budget stimuleert ook de animatiesector in de brede zin omdat animatie veel mogelijkheden tot cross-overs biedt. Bovendien is animatie zeer in ontwikkeling en bieden de ontwikkelingen mogelijkheden voor alle filmgenres.

#### Budgetten voor producties op het grensvlak van genres

Veel ontwikkelingen doen zich voor op het grensvlak van verschillende genres, zoals animatie en speelfilm, animatie en games, animatie en jeugdproducties, et cetera. Het Filmfonds kan budgetten voor die grensvlakken reserveren zodat samenwerking over die grenzen heen wordt gestimuleerd.

#### Opheffen verschillende potjes

Een andere benadering is de schotten tussen de verschillende potten van het Filmfonds op te heffen, dus geen apart budget meer te maken voor animatiefilm en speelfilm. Het maakt dan niet meer uit voor welk genre wordt aangevraagd.

<sup>15</sup> Toptalent begint bij ambitie. Over de ontwikkeling van toptalent (juni 2007)

<sup>16</sup> Brief met kenmerk DK/B&B/2007/44608 (9 november 2007)

### 6.3 INTENDANT INNOVATIE EN ANIMATIE

Het Filmfonds kent op dit moment voor Lange Speelfilm een artistiek en een commercieel intendant. Deze beschikken over een ontwikkelingsbudget en een realiseringsbudget. Een dergelijke functie kan ook worden ingesteld voor innovatie en animatie. Deze intendant richt zich dan op het bevorderen van cross-overs van animatie met overige filmgenres. Uitgangspunt is de verbinding tussen innovatie en animatie. Het gaat dus niet om innovatie in de meest brede zin en evenmin om animatie in het algemeen maar juist hoe animatie de innovatie kan bevorderen.

Met het ontwikkelings- en realiseringsbudget kan de intendant gericht de meest kansrijke projecten bevorderen.

### 6.4 FACILITEREN PILOTS EN TV SERIES

Het kan een belangrijke stimulans zijn voor de animatie in het gemengde domein wanneer er meer series voor de televisie worden geproduceerd. Het is nu echter zeer lastig dit te realiseren, Wij zien drie mogelijke maatregelen om de totstandkoming van publieksgerichte animatieseries te stimuleren:

#### Pilots

Het beschikbaar stellen van een ontwikkelingsbudget (of een lening tegen 'zachte voorwaarden') voor pilots vergemakkelijkt het produceren van series. Zeker wanneer het Filmfonds afspraken maakt met de omroep over het uitzenden van de pilot en de eventueel daaruit volgende televisie en/ of internetserie.

#### Matching bijdragen omroep

Een andere mogelijkheid is dat het Filmfonds bijdragen beschikbaar stelt die de 'geld op schema' middelen van de omroep matcht. Op die manier wordt het makkelijker voor producenten om omroepen te interesseren in hun animatieproducties en is er een begin gemaakt met de financiering.

#### Reservering specifiek animatiebudget bij Stimuleringsfonds

Het geld van Stimuleringsfonds is tot een bepaalde hoogte geormerkt. Er is momenteel geen geormerkt geld voor animatie. Een gereserveerd budget voor animatie stimuleert de productie en brengt beweging in de sector. Voor jeugdfilms en jeugddocumentaires bestaat een dergelijke afspraak al. Met een gereserveerd budget worden de Stimuleringsfonds gelden voor animatieproducenten en omroep beter bereikbaar.

### 6.5 STIMULERINGSPROGRAMMA LANGE ANIMATIEFILM

Het publieksbereik van Nederlandse animatie via de bioscoop kan worden vergroot als de ontwikkeling en productie van lange animatiefilms wordt gestimuleerd. Het Filmfonds, in samenwerking met de Publieke Omroep, CoBO en het Stimuleringsfonds, kan hiertoe een beleidsprogramma opstellen vergelijkbaar met Cinema Junior.

### 6.6 VERSOEPLEN CRITERIA

#### Budget Filmfonds voor animatie

Het Filmfonds kan voor het animatiebudget meer indieningsmogelijkheden creëren wat de snelheid van beslissen over aanvragen kan versnellen.

De criteria voor toekenning uit het budget voor animatie van het Filmfonds kunnen soepeler worden toegepast om meer producties die een breder publiek aanspreken mogelijk te maken. Bij de huidige omvang van dit budget (ongeveer € 700.000) zet deze maatregel weinig zoden aan de dijk, maar bij een verhoging van het budget kan dit worden overwogen.

Een extreme doorvoering van de gedachte om de criteria voor het animatiebudget te versoepelen is dit budget te laten opgaan in andere potten van het Filmfonds. Dit kan betekenen dat er (naar Deens voorbeeld) alleen nog onderscheid wordt gemaakt tussen korte en lange films en genre van ondergeschikt belang is.

#### Algemene maatregelen filmstimulering

Een alternatieve benadering is de overige maatregelen ter stimulering van de film (zoals de regeling voor de lange speelfilm en de suppletierregeling) wat meer geschikt te maken voor animatieproducties. Sommige bepalingen uit deze regelingen beperken (ongewild) de toegang tot deze regelingen, waaronder criteria voor het aantal draaidagen, de uitwerking van de cast en de geschiktheid voor de bioscoop (mogelijkheid voor televisie ontbreekt bij de suppletierregeling).

Belangrijke vraag voor de regels omtrent filmstimulering is hoe om te gaan met het internationale karakter van de geanimeerde producties. Animatieproducties zijn niet gebonden aan een specifiek land en vragen voor hun totstandkoming de inzet van een breed scala internationale deskundigen. Bij het versoepelen van de eisen hierover kunnen meer

animatieprojecten worden toegewezen. Maar hoe ver moet die versoepeling gaan? Wanneer de regels volledig worden losgelaten doemt de vraag op welk doel ze nog dienen voor de Nederlandse belastingbetaler. Het ligt voor de hand dat het Filmfonds over dit onderwerp afspraken maakt met enkele buitenlandse zusterorganisaties, in het bijzonder binnen de Europese Unie.

Het harmoniseren van de voorwaarden van de drie binnenlandse fondsen (Filmfonds, CoBO en Stimuleringsfonds) kan een en ander voor de producenten verder vergemakkelijken.

### 6.7 OPDRACHTENBELEID

Voor de publieksgerichte animatie is een voldoende grote omvang van de sector als geheel van belang. Dit kan onder meer worden gestimuleerd door een bloeiend artistiek en gemengd domein. Op die manier wordt bevorderd dat er een brede basis van gekwalificeerd personeel is en dat er voldoende toeleverende bedrijven zijn. Een andere manier om de publieksgerichte sector te stimuleren is door middel van een actief opdrachtbeleid. Een dergelijk beleid heeft in het verleden vruchten afgeworpen voor bijvoorbeeld de grafische sector (door een serie opdrachten van het toenmalige staatsbedrijf PTT). Een soortgelijk beleid kan worden opgezet voor de animatiesector. Zo kan de rijksoverheid opdrachten geven aan bedrijven uit de animatiesector om het beleid meer aanschouwelijk te maken en hiermee een vliegwiel op gang te brengen voor het gemengde domein, waar publieksgerichte en artistieke animatie elkaar ontmoeten.

### 6.8 VERSTERKEN VERTONINGMOGELIJKHEDEN

Een belangrijk probleem voor artistieke animatie is het gebrek aan vertoningmogelijkheden. Deze mogelijkheden kunnen met enkele maatregelen worden verbreed.

#### Opnemen in Kort!

Filmmakers krijgen sinds enige tijd de gelegenheid een korte film te maken met een lengte van 10 minuten. Het gaat hierbij om een samenwerking van het Filmfonds, Stimuleringsfonds en de NPS. De korte films komen in aanmerking voor een bedrag voor productie. In dit verband is echter het meest belangrijk dat ze ook in aanmerking komen voor uitzending op de publieke televisie. De formule voor Kort! is betrekkelijk succesvol.

Kort! kan worden uitgebreid met enkele animatiefilms. Voordelen daarvan zijn dat het optuigen van een nieuwe regeling onnodig is, dat gebruik wordt gemaakt van reeds bestaande structuren en dat verder kan worden gewerkt aan de relatie met de publieke omroep. Er zijn wel de nodige voetangels en klemmen. Een van de vragen is of het beschikbare budget per film volstaat om animatieproducties te bekostigen en of de animatiefilms passen in de schema's die de publieke omroep hanteert.

#### Tournee langs bioscopen

De vertoning van korte animatiefilms beperkt zich grotendeels tot festivals en dus zijn ze in grote delen van ons land niet te zien. Dit heeft deels te maken met hun lengte die tussen tafellaken en servet in zit; te kort voor een avondvullende film en te lang voor een voorfilm. Een optie kan zijn enkele korte films te bundelen en die te laten reizen langs bioscopen in het land. Nodig zijn een organisatie die een en ander coördineert, afspraken met diverse theaters, een programmeringsbudget dat de kosten dekt en een programma voor de marketing van deze tournee.

#### Variëren lengte

Op dit moment geldt voor de korte animatiefilm als enige beperking dat zij niet langer mag zijn dan een uur. In navolging van het Ierse Filmfonds kan onderscheid gemaakt worden tussen verschillende lengten met bijzondere aandacht voor de film korter dan twee minuten. Dergelijke films lenen zich in principe zowel beter voor programmering in de bioscoop (als voorfilm) dan voor programmering op de televisie. Hierover moeten dan nadere afspraken met bioscoopexploitanten en televisieomroep gemaakt worden zodat de films ook daadwerkelijk meer vertoond worden.

Een lengte van korter dan twee minuten leent zich daarbij ook beter (dan zestig minuten) voor nieuwe media toepassingen zoals internet, mobiel, et cetera.

## 6.9 ECONOMISCH STIMULERINGSBELEID

Voor het stimuleren van de Nederlandse economie zijn diverse innovatiefaciliteiten beschikbaar. Deze richten zich echter in het bijzonder op technologie, bijvoorbeeld op zaken waarvoor patent kan worden aangevraagd. De economische stimuleringsmaatregelen zouden ook opgesteld kunnen worden voor niet-technologische innovatie, bijvoorbeeld producties waarop auteursrecht kan worden gevestigd.

## 6.10 SECTORINSTITUUT

Een sectorinstituut dat zich in de brede op film in Nederland richt kan ook de animatiesector stimuleren. Het instituut kan bijvoorbeeld activiteiten ondernemen die het publieksbereik versterken (collectieve marketing) en bijvoorbeeld de verbanden tussen diverse genres stimuleren. Voorwaarde is hierbij uiteraard dat het instituut een dergelijk brede opdracht kent en dat de budgettaire en organisatorische randvoorwaarden hiervoor zijn vervuld.

In het vorige hoofdstuk kwamen de belangrijkste beleidsopties aan bod. Maar hoe effectief zijn ze, en welke opties zijn het meest wenselijk? Dit analyseren we in dit laatste hoofdstuk. Allereerst beschrijven we de positie van de animatiesector in Nederland en de belangrijkste ontwikkelingen daarin. Vervolgens plaatsen we het beleid in de context van deze positie en de ontwikkelingen. Daarna beschrijven we welke maatregelen uit het voorgaande hoofdstuk, naar verwachting, de sector het meeste zullen versterken. Tot slot staan we kort stil bij de onderwerpen die nader onderzoek verdienen.

## 7. Beleidsanalyse

### 7.1 ANIMATIE IS EEN KANSRIJKE SECTOR

#### Betekenis voor andere sectoren

Animatie beslaat een breed terrein en verenigt in potentie de kwaliteiten van vele andere terreinen in zich. Technologische ontwikkelingen maken een steeds hogere kwaliteit van animatie mogelijk en tegelijkertijd komt die technologie steeds breder beschikbaar. De betekenis van animatie neemt wereldwijd sterk toe. Ook voor aanpalende sectoren zoals speelfilm, televisiefilm, games, nieuwe mediaproducties, wordt animatie steeds belangrijker. Er zijn dus grote kansen voor met name publieksgerichte en gemengde animatie.

Deze ontwikkeling staat in Nederland echter nog in de kinderschoenen. De budgetten voor (*live action*) film en televisie laten vaak weinig ruimte voor het toepassen van innovatieve technieken en de inzet van animatie. Bovendien weten anderen de animatieproducenten niet altijd te vinden.

Animatie neemt in Nederland een wat geïsoleerde positie in. Het is tijd dat te veranderen, want hierdoor mist niet alleen de animatiesector, maar missen ook andere sectoren in Nederland kansen.

#### Internationale potentie

Zoals geldt voor alle soorten film is het merendeel van animatieproducties in Nederland momenteel alleen mogelijk met steun van overheden of daaraan gelieerde instanties. De kosten van animatie zijn hoog en niet of moeilijk volledig op de markt terug te verdienen.

We zien echter wel mogelijkheden om beduidend meer eigen inkomsten met animatieproducties te genereren. Dat kan een hefboom vormen om meer kwalitatief hoogwaardige animatie in Nederland tot stand te laten komen. De sleutel ligt daarbij in de internationale coproductie, distributie en afname. Animatieproducties zijn minder dan andere filmproducties gebonden aan taal en cultuur en dit geeft hen een grotere internationale potentie<sup>17</sup>. Deze internationale mogelijkheden worden nu nog veel te weinig benut. Het blijkt lastig een begin te maken met financiering in eigen land en dit belemmert het vinden van financiering daarbuiten. Interessant zou zijn te onderzoeken hoe meer Europese samenwerking tot stand zou kunnen worden gebracht. Voor bijna alle Europese landen geldt dat de thuismarkt te klein is voor een volledig zelfvoorzienende filmsector. De gezamenlijke markt is echter wel groot genoeg. Juist met animatie zou het mogelijk moeten zijn grensoverschrijdende producties tot stand te brengen.

Als het lukt meer aansluiting op het internationale veld te vinden betekent dit een belangrijke stimulans voor de Nederlandse animatie.

<sup>17</sup> Het is een veel gehoord misverstand dat animatie totaal geen taal- en/of cultuurbarrières kent. Die zijn er namelijk wel degelijk. Een voorbeeld hiervan is dat de citaten uit westerse sprookjes en mythen in '3Misses' in China niet worden begrepen. Dit neemt niet weg dat de internationale potentie van animatie groter is dan van de meeste *live action* producties.

## 7.2 HET NEDERLANDSE BELEID IS TE BEPERKT

Het beleid in Nederland voor animatie richt zich nu voornamelijk op drie instrumenten: het budget voor animatie bij het Filmfonds, het Nederlands Instituut voor Animatiefilm en het Holland Animation Film Festival. Elk van deze drie instrumenten spitst zich toe op de artistieke betekenis van animatie als separate kunstvorm.

Veel minder is het beleid erop gericht internationale coproducties te stimuleren en nieuwe verbindingen tot stand te brengen. Omdat juist deze verbindingen zo kansrijk zijn achten we het huidige beleid voor animatie te beperkt.

## 7.3 NIEUW BELEID KAN DE SECTOR STIMULEREN

Het nieuwe beleid moet zich veel sterker op die verbindingen richten. Het gaat hierbij om verbindingen met de omroep (bijvoorbeeld door het beschikbaar stellen van middelen voor pilots, het matchen van geld op schema en een stimuleringsprogramma voor lange animatiefilm).

Verder verdient het aanbeveling middelen te reserveren voor innovatie en voor de raakvlakken op het gebied van animatie en speelfilm en animatie en games. Ook kan een intendant voor Innovatie en Animatie bij het Filmfonds een belangrijke rol spelen bij het stimuleren van samenwerking over de huidige genres heen. Deze stimulansen zijn op korte termijn wenselijk omdat de cross-overs nog niet voldoende tot stand komen. Op wat langere termijn kunnen de schotten tussen de verschillende genres bij het fonds eventueel helemaal vervallen.

## 7.4 NOG NADER TE ONDERZOEKEN TERREINEN

Buiten dit onderzoek valt de wijze waarop het onderwijs functioneert. Het is interessant te onderzoeken hoe voor deze sector het onderwijsbestel (inclusief de werkplaatsen) functioneert. Hoeveel mensen worden bijvoorbeeld tot wat opgeleid? Waar komen ze terecht? Verder gaat het hier voorliggende onderzoek niet in op een kwantitatieve economische analyse van de sector. Hoeveel mensen zijn er werkzaam, hoeveel geld zetten zij om, hoe is hun inkomen samengesteld? Meer inzicht hierin geeft nadere informatie over de economische betekenis van de sector en kan daarmee ook meer zeggen over de effectiviteit en wenselijkheid van economisch beleid voor de animatiesector, mede in relatie tot innovatiebeleid en het bevorderen van de creatieve industrie.

# Bijlage 1

## GESPREEKSPARTNERS

### Naam

Bart Hofstede  
 Bruno Felix  
 Dominique van Ratingen  
 Dorien van de Pas  
 Erik Poldervaart  
 Hans Buying  
 Hans Perk  
 Jan-Willem Bult  
 Joost Dekkers  
 Lennart van der Meulen  
 Leona van der Woude  
 Lisette Looman  
 Loes Wormmeester  
 Maarten Mulder  
 Michiel Snijders  
 Michiel Westermann  
 Miranda Sloot  
 Patrick van Mil  
 Peter Mansfelt  
 Pim van Collum  
 Sjoerd Raemakers  
 Thomas Meyer- Hermann  
 Theo van der Schaaf  
 Thomas Hietbrink  
 Toine Berbers  
 Ton Crone  
 Walter Faas  
 Willem van Isselmuden

### Organisatie

OCW  
 Submarine  
 Media Desk  
 Stimuleringsfonds Nederlandse Culturele Omroepproducties  
 DDB Amsterdam  
 Comic House  
 A Film Denemarken  
 KRO jeugd  
 Federatie Filmbelangen  
 Netcoördinator Nederland 3  
 TBWA/ NEBOKO  
 Telescreen  
 NPS/klokhuis  
 OCW  
 IL Luster Productions  
 Motek  
 Filmfonds  
 Raad voor Cultuur, Voorzitter commissie Film  
 Pedri Animation  
 Motek  
 Telescreen  
 Studio Film Bilder Stuttgart  
 Telescreen  
 Pedri Animation  
 Filmfonds  
 NIAf  
 FHV/BBDO  
 Ogilvy Amsterdam



# Bijlage 2

## LIJST MET GEHANTEERDE LITERATUUR

- Aanvraagformulier Suppletiereregeling (Filmfonds 2007)
- Animatie 1 (Joop Geesink 1984)
- Animatie- erfgoed in beeld deel 1 (NIAf 2006)
- Animatie -erfgoed in beeld deel 2 (NIAf 2006)
- Bedrijfstaktoets (Min. EZ 1997)
- Confrontatie met de toekomst (Beleidsplan Nederlands Fonds voor de Film 2001-2004)
- Cultural Statistics (Eurostat 2007)
- De animatiesector in Vlaanderen: traditie en vernieuwing onder de loep (Universiteit Antwerpen 2005)
- De scope van de bios (QRA 1999)
- De telefilm: naar een nieuw elan in de samenwerking tussen filmsector en publieke omroep in Nederland (MEDIA Desk 1996)
- Een nieuwe poot onder de Nederlandse filmproductie; Advies inzake de opzet en inzet van een nieuwe stimuleringsmaatregel (Brakman en Corman 2006)
- État des lieux de la production du film d'animation en France (2004)
- European Audiovisual Observatory (<http://www.obs.coe.int/>)
- Film facts and figures of the Netherlands 2003 (Filmfonds 2003)
- Film facts and figures of the Netherlands 2005 (Filmfonds 2005)
- Film facts and figures of the Netherlands 2006 (Filmfonds 2006)
- Film facts and figures of the Netherlands 2007 (Filmfonds 2007)
- Filmbrief ( kenmerk DK/BB/2006/15125) (Staatssecretaris mr. M.C. van der Laan 2006)
- Geanimeerde gesprekken; interviews met animatiefilmers (Hans Walther 2006)
- General overview of European cinema (Cartoon 2006)
- George Pal in Holland 1934 - 1939 (Ole Schepp en Fred Kamphuis 1983)
- Innoveren, participeren! (Raad voor Cultuur, 2007)
- Intern reglement in uitvoering van de beheersovereenkomst en de bijlage van de beheersovereenkomst (VAF, mei 2007)
- Jaarverslag 2000 (Nederlands Fonds voor de Film)
- Jaarverslag 2001 (Filmfonds)
- Jaarverslag 2002 (Filmfonds)
- Jaarverslag 2003 (Filmfonds)
- Jaarverslag 2004 (Filmfonds)
- Jaarverslag 2005 (Filmfonds)
- Jaarverslag 2006 (Filmfonds)
- Jaarverslag 2006 (NIAf)
- La production de series d'animation (2003)
- Meestal in 't verborgene; Animatiefilm in Nederland 1940-1945 (Mette Peters en Egbert Barten 2000)
- Nederlandse cinema wereldwijd (Hofstede 2000)
- Nederlandse Federatie voor de Cinematografie (jaarverslag 2001)
- Notulen Cartoon Checkpoint 2006
- Public Filmfunding in Europe ([www.cloupartners.de](http://www.cloupartners.de))
- Reactie minister Plasterk op 'Toptalent begint bij ambitie; Over de ontwikkeling van filmtalent' (kenmerk DK/B&B/2007/44608) (OCW, nov. 2007)
- Regulations for the support of co-production full-length feature films, animation and documentaries 2007 (Eurimages, december 2007)
- Regulations for the support of co-production full-length feature films, animation and documentaries 2008 (Eurimages, december 2007)
- Sectoronderzoek film en televisie (Research voor Beleid 2005)
- Selected strategies for success (Durie en Pham 2002)
- Tax shelter: Fiscale maatregelen ten gunste van de audiovisuele productie (Federale Overheidsdienst FINANCIËN, 2006)
- Tien jaar Holland Animation; Rembrandt's filmende erfgenamen (Tjitte de Vries 1983)
- Toelichting op de Suppletiereregeling Filminvesteringen Nederland (Filmfonds 2007)
- Toptalent begint bij ambitie; Over de ontwikkeling van filmtalent (Raad voor Cultuur, 2007)
- Uitvoeringsreglement Suppletiereregeling (Filmfonds 2007)

Berenschot Groep B.V.  
Europalaan 40  
3526 KS Utrecht  
T +31 (0)30 291 69 16  
E [contact@berenschot.com](mailto:contact@berenschot.com)  
[www.berenschot.com](http://www.berenschot.com)

Berenschot is aangesloten bij E-I Consulting Group.