

MEMORANDUM VAN HET VLAAMS AUDIOVISUEEL FONDS VOOR DE VOLGENDE VLAAMSE REGERING (2024-2029)

12/02/2024

I. CONTEXT

Onze audiovisuele sector heeft de sleutel in handen om het beeld te vormen van hoe we in Vlaanderen naar onszelf kijken en over onszelf denken. Als Vlaanderen zijn eigenheid via audiovisuele verhalen wil verbeelden en internationaal uitdragen, dan moet het ook de noodzakelijke middelen voorzien om dit zelf te doen en niet over te laten aan buitenlandse spelers.

Heel wat Vlaamse films en tv-series zijn populair en lokken veel volk naar de bioscoop. In 2022 kochten 1,8 miljoen Vlamingen een ticket voor een Vlaamse Film en haalden lokale tv-series alles samen 119 miljoen kijkers op diverse schermen. Heel wat creaties vertalen ook thema's, vraagstellingen, uitdagingen, reflecties ... waar onze complexe maatschappij vandaag mee bezig is. Het is daarom van het grootste belang om te blijven investeren in audiovisuele content die ons cultureel, artistiek, meerstemmig, ethisch en maatschappelijk DNA draagt.

We willen daarbij spraakmakend en ambitieus zijn en de lat kwalitatief zeer hoog leggen. Het publiek verwacht dat van ons en het buitenland heeft stilaan door hoe indrukwekkend de Vlaamse creatieve kweekvijver van audiovisueel talent voor én achter de camera is. Dat mag niet verloren gaan, maar verdient integendeel de nodige investeringen om die internationale talent- en contentmagneet te blijven en verder te laten groeien. Ook de gamesector zit in de lift. De Vlaamse audiovisuele en gamesector zijn daarom van strategisch belang en verdienen die prioritaire aandacht van de volgende Vlaamse regering.

De steun tijdens de Coronapandemie en de relancemiddelen hebben de sector stevig gestut in het recente verleden, waarvoor dank aan de Vlaamse regering die kort op de bal heeft gespeeld. Vandaag bevindt de Vlaamse AV sector zich echter in een perfecte storm. Het snelgroeiende belang van globalisering en mergers, de disruptie door de komst van internationale streamers, een steeds lastiger klimaat voor financiering, en dit alles in combinatie met de druk op de productiebudgetten door oplopende kosten, zetten het ecosysteem bijzonder zwaar onder druk. En ook het beperkte aantal schermen en vertoningsmogelijkheden in Vlaanderen helpen niet mee.

Dat vraagt om ambitie en een daadkrachtig antwoord:

Om de brain drain van ons talent te stoppen. Om IP in Vlaanderen te houden. Om jong creatief talent aan te moedigen en kansen te blijven geven. Om gevestigd talent een perspectief op continuïteit te bezorgen. Om met een doordachte promotie-, marketing- en distributiestrategie voldoende aandacht op te eisen in een zeer competitieve entertainment omgeving. Om innovatie en crossmediale samenwerking te stimuleren. Om te investeren in onze jeugd en in te zetten op een toekomstgerichte vertoningscultuur. Om mee het gezicht te blijven van een springlevende Europese gamescultuur. Om via performant kennismanagement onze sector en het beleid te ondersteunen met data en feiten, want kennis is macht.

Met ruim 512 bedrijven, minstens 4.100 voltijdse werknemers en een groei van ruim 8% is de sector ook economisch een speler van formaat. Diverse studies tonen overigens aan dat we per door de overheid geïnvesteerde euro mogen spreken van een terugverdieneffect van minstens 5 en in sommige gevallen zelfs 8 à 10 euro.

Het VAF blijft vandaag meer dan ooit cruciaal als hoeksteenfinancier, zeker nu de audiovisuele sector dringend nood heeft aan financiële ademruimte.

De voorstellen van het VAF, verderop toegelicht in dit memorandum, geven concrete invulling aan die ambitie. Ter ondersteuning van die sector en om te kunnen werken met budgetten die vergelijkbaar zijn met andere kleine landen. Alleen zo kunnen we voldoende output garanderen en voldoende zichtbaar zijn zowel op de lokale als de internationale markt.

II. SITUERING VAN HET VAF

Een stukje recente geschiedenis: het **Vlaams Audiovisueel Fonds (VAF)** werd in 1999 per decreet opgericht. Het doel was om van overheidswege de professionele, onafhankelijke Vlaamse audiovisuele creatiesector op een autonome, geïntegreerde en proactieve manier te kunnen ondersteunen, zoals dat in vele andere landen (waaronder Nederland en de Scandinavische landen) al het geval was. Tussen de effectieve start in 2002 en vandaag groeide het VAF uit tot een breder overheidsinstrument waarbinnen inmiddels naast 'single screen'-creatie ook plaats is voor de ondersteuning van series, games, podcasts en innovatieve formats. Zo overkoepelt het VAF nu drie fondsen: het VAF/Filmfonds, VAF/Mediafonds en VAF/Gamefonds.

In 2012 richtte de Vlaamse regering het economisch fonds **Screen Flanders** op. Het VAF, dat ressorteert onder Cultuur en Media, werd – omwille van zijn knowhow – van bij de start partner van VLAIO voor de uitvoering van deze economisch georiënteerde beleidsmaatregel. In deze context staat het VAF ook in voor de organisatie van een Vlaams filmloket.

In 2014 nam het VAF ten slotte het ondersteuningsbeleid m.b.t. **festivals, vertoners en aanbieders van filmwijsheid** over vanuit het Kunstedcreet. Zo werd ook het perspectief van het 'publiek' toegevoegd aan de werking.

Op vandaag is het VAF dan ook een weliswaar (relatief) kleine, maar ook mature organisatie, die de volledige waardeketen van idee tot beleving overspant. Een organisatie waar collega-fondsen in het buitenland geregeld naar opkijken of naar verwijzen bij hun overheden als een performant praktijkvoorbeeld, terwijl onze organisatie in werkelijkheid constant boven zijn gewicht bokst. Een belangrijke nuance is dat het VAF zichzelf nooit als een doel op zich beschouwt, maar als een noodzakelijke motor en financier om de creatie van Vlaamse audiovisuele en gamecontent te faciliteren én naar het hoogste kwaliteitsniveau te tillen. Het is een plek waar ruimte en aandacht is voor nieuw én ervaren talent. Met aan creatiekant als voornaamste **doelgroep** de onafhankelijke *makers* (scenaristen, regisseurs, podcastmakers en voor games: de gamedirector, artdirector en technical director) en producenten/gamestudio's. Een plek waar men financiële steun kan aanvragen voor projecten in **diverse genres en categorieën** zoals fictie speelfilms, kortfilms, animatiefilms, documentaires, audiovisuele kunst, interactieve en immersieve projecten, tv- en webseries, podcasts, games en alle mogelijke combinaties daartussen. Met een VAF-team dat zich inzet voor de **scouting en vorming** van nieuw talent, mogelijkheden biedt voor levenslang leren, **begeleiding en financiering** van Vlaamse content, de **promotie** van lokaal talent en hun creaties, en een Vlaams **vertonerslandschap** dat Vlaamse burgers alle kansen biedt om te genieten van een divers en kwalitatief aanbod van filmcultuur. **Duurzaamheid en innovatie** zijn mee bepalend en richtinggevend voor deze opdrachten. Daarbij zou de uitbouw van een professioneel **kenniscentrum**, dat vanuit data en expertise de werking van het VAF en de evolutie van de sector monitort, benchmarkt en mee aanstuurt, een evidentie moeten zijn.

De uitdagingen en noden waar de sector en het VAF voor staan zijn immers immens. Willen we ook in de komende tijden als kleine regio en taal relevant blijven in een wereld waar internationale spelers de toon zetten en de mediaconsument overspoeld wordt, dan zijn **volgende stappen noodzakelijk**:

III. WAT VRAGEN WE?

1. Algemeen

- We pleiten voor een geïntegreerd audiovisueel en gamebeleid voor Vlaanderen (cultureel, economisch, maatschappelijk), vertaald in één beheersovereenkomst voor het VAF in plaats van de huidige drie (VAF/Filmfonds, VAF/Mediafonds, VAF/Gamefonds). Waarbij uiteraard minimumgaranties worden ingebouwd voor de diverse beleidsonderdelen (momenteel 'films' – in brede zin, series, podcasts en games). Een fonds dat anno 2024 het uitgangspunt van zijn oprichting actualiseert: maximale flexibiliteit en integratie, en dit keer in een coherent samenspel met het recentere Screen Flanders.
- We vragen daarbij nadrukkelijk een loskoppeling van de Vlaamse consolidatiekring die het – zoals bij de oprichting – opnieuw mogelijk maakt om een flexibel en modern financieel beleid

te voeren. Het is momenteel immers niet mogelijk om een langetermijninvesteringsbeleid voor bepaalde deelsectoren op te zetten omdat het onzeker is of opgespaarde middelen op het ogenblik dat deze nodig zijn mogen worden ingezet.

- Een duurzame en permanente indexering van onze dotatie is daarbij een eerste stap om tred te houden met de realiteit van productiekosten, loonkosten enz. die essentieel zijn voor het kwaliteitsniveau van de output en de correcte verloning van de professionals achter deze output.

2. CREATIE

1. TIEN VLAAMSE 'FILM'-PRODUCTIES ALS UITGANGSPUNT (VAF/FILMFONDS)

In een welvarende regio als Vlaanderen, die barst van creatief audiovisueel talent, moet het mogelijk zijn om – bij wijze van spreken – **per genre** grosso modo de **productie van tien Vlaamse producties per jaar met VAF-steun** mogelijk te maken. Daarbij denken we naast speelfilm ook aan genres die minder media-aandacht krijgen, maar waarin Vlaanderen wel degelijk excelleert en die ook in het buitenland ons kwaliteitslabel dragen: korte en middellange animatiefilm, korte fictiefilm, documentaire, audiovisuele kunst, interactieve en VR-projecten. Deze bescheiden verhoging van de output maakt het ook mogelijk om meer systematisch in te zetten op content voor kinderen, het publiek van vandaag én morgen. We denken daarbij aan twee i.p.v. één VAF-gesteunde jeugdfilm in de bioscoop per jaar. Dit is enkel mogelijk als daar ook voldoende financiële middelen tegenover staan.

GEVRAAGD EXTRA-BEDRAG: **3.250.000 euro** (PLUS INDEXERING DOTATIE CREATIE FILMFONDS: 1.420.000 EURO)

2. MARKTAANVULLENDE ROL VOOR PRODUCTIE VAN SERIES (VAF/MEDIAFONDS)

De voor handen zijnde dotatie binnen het Mediafonds (los van de twee relancejaren) bedraagt ca. 5 miljoen euro. Dit beantwoordt geenszins aan de reële noden van de sector, en de toekomstplannen m.b.t. de stimuleringsregeling zullen dit niet volledig oplossen. De herziene stimuleringsregeling (die normaal gesproken voor eind maart 2024 parlementair gestemd wordt) belooft dan wel meer middelen die rechtstreeks vanuit de dienstenverdelers, streamers en aanbieders van videoplatformdiensten moeten geïnvesteerd worden in audiovisuele producties. Het ziet er in dat verband naar uit dat de investeerders economisch gezien meer baat zullen hebben bij coproductie van series. Belangrijk is om te beseffen dat de stimuleringsregeling enkel **productiefinanciering** voorziet, terwijl heel het voorafgaande schrijf- en ontwikkelingstraject van een project veel talent, tijd en geld kost. Deze fase moet achter de rug zijn op het ogenblik dan men kan aanspraak maken op investeringen uit de stimuleringsregeling. Investeren in heel dit voortraject is cruciaal indien we het **kwaliteitsniveau** van wat de kijker op het scherm ziet willen garanderen. **Het VAF is de enige partij die de optimale inzet van deze risicovolle R&D-fase kan garanderen.** Een flankerende maatregel waarbij ook de noodzakelijke investering in de scenario- en ontwikkelingsfase van deze series door het VAF gegarandeerd wordt, is noodzakelijk.

Het VAF is bovendien de enige partij die ervoor kan zorgen dat ook bijzondere en creatief veel meer risicovolle series die veel minder geconcipieerd zijn vanuit de logica van een marktspeeler, de kans krijgen gerealiseerd te worden. Om hogervermelde investering in R&D van projecten én productiefinanciering van deze **minder 'marktconforme' projecten** mogelijk te maken blijft een substantiële middelenverhoging van het creatiebudget van het VAF/Mediafonds noodzakelijk.

I.v.m. de in het kader van de in de stimuleringsregeling voorziene mogelijkheid om een **forfaitaire bijdrage aan het VAF** te storten willen we erop wijzen dat dit in realiteit zeer bescheiden bijdragen betreft – en zal betreffen – van een klein aantal spelers die niet of nog niet klaar zijn om te investeren in coproductieprojecten. Via deze weg verwachten wij dus geen significante verhoging van onze middelen.

Daarnaast wil het VAF ook nadrukkelijk zuurstof blijven geven aan sterke, **onafhankelijke, lokale productie-entiteiten** die – naast de met grote spelers geïntegreerde productiehuizen – een bestaansreden hebben en voor vernieuwing in het landschap zorgen.

GEVRAAGD EXTRA-BEDRAG: **5.000.000 euro**

3. GROEI VAN MIDDELEN VOOR HOOGWAARDIGE PODCASTS (VAF/MEDIAFONDS)

De podcastsector is in Vlaanderen nog maar net de kinderschoenen aan het ontgroeien en wordt steeds populairder bij het publiek. Momenteel zien we nieuwe podcastbedrijfjes ontstaan maar ook diversificatie richting podcasts bij bestaande spelers. Podcastseries zoals *De Erfenis* (AudioCollectief Schik) en *De kunst van het verdwijnen* (marthatentatief) zorgen op laagdrempelige manier voor ontroering en menselijk historisch perspectief. Kwalitatieve, duurzame, originele en beklijvende verhalen in audio maken, die de pure actualiteitsberichtgeving overstijgen, kost tijd en geld. Goed besteed geld ten bate van **een groeiende groep mediaconsumenten en een toenemend aantal aanvragers en projecten**.

We stellen vast dat de totaal aangevraagde steun op een jaar tijd ongeveer verdubbelde van 460.000 naar 860.000 euro, terwijl het voorziene VAF-budget steeg van 250.000 euro in 2022 naar 340.000 euro in 2023 en nu stagneert. Terwijl men zich de voorbije twee jaar vooral tot het VAF richtte met aanvragen voor ontwikkelingssteun, zal nu systematischer de logische vraag volgen om ook met veelal duurdere productiesteun over de brug te komen. Alles wijst er dus op dat mét de volwassenwording van de podcastsector, het **volume zal toenemen** alsook **de nood aan kwalitatieve productieomstandigheden** en een **professioneel aanvaardbare verloning** van de makers.

GEVRAAGD EXTRA-BEDRAG: een verdubbeling van het VAF-jaarbudget voor podcasts, d.w.z. een verhoging van 340.000 euro

4. OP VOLLE KRACHT VOORUIT MET GAMECREATIE (VAF/GAMEFONDS)

De gamesector in ons land is al enkele jaren aan een stevige opmars bezig. Het Vlaams Gewest neemt hier duidelijk het voortouw in: van de 133 gamebedrijven zijn er maar liefst 68% gevestigd in het Vlaams Gewest (cijfers uit 2022 van FLEGA, de Flemish Games Association). Hoewel de Vlaamse gamesector nog relatief jong en klein is, wisten we ons de afgelopen jaren wereldwijd op de kaart te zetten met entertainmentgames van topkwaliteit zoals *Hubris*, *Liftoff*, *Shredders*, *Breachers*, *You Suck at Parking* en natuurlijk het ongezien succesvolle *Baldur's Gate III* van Larian Studios. Niet alleen verkoopt de game waanzinnig goed, het spel wordt door kenners als één van de beste Role Playing Games ooit gezien en sleepte zo op The Game Awards in Los Angeles de 'Oscar' voor 'beste game van het jaar' in de wacht. Door bewust hun eigen creatieve koers te varen en slim in te spelen op lacunes in het marktaanbod bereiken onze makers miljoenen gamers. **Indien we dit indrukwekkende, opwaartse traject van de lokale gamesector willen verderzetten, moeten we voldoende ambitieus durven zijn.** Het VAF helpt een heleboel starters op weg, maar is er evenzeer voor de meer ervaren studio's die hun volgende grote sprong willen wagen. Door hun risico's financieel te beperken met subsidies, kunnen ze hun creativiteit de vrije loop laten en op termijn hopelijk evenveel succes oogsten als pionier Larian Studios. Recente initiatieven zoals de Flanders Game Hub zorgen voor een versnelde instroom en schaling van veelbelovende gamestudio's. Daarop moeten we bij het VAF voorbereid zijn. Indien we games van wereldniveau willen blijven voortbrengen en niets van ons huidig momentum willen verliezen, moeten we het gaspedaal volop ingedrukt houden.

GEVRAAGD EXTRA-BEDRAG: een verdubbeling van het VAF-jaarbudget voor games, d.w.z. een verhoging van 1.700.000 euro

5. VERDUURZAMING VAN DE MIDDELEN VAN 2024 VOOR SCREEN FLANDERS VOOR VOLGENDE JAREN

In 2023 werd de werking van Screen Flanders grondig doorgelicht. Uit deze evaluatie bleek het belang van dit economisch instrument en de **meerwaarde die dit betekent voor de Vlaamse audiovisuele sector, zowel de producenten als de dienstverlenende bedrijven**. De voorbije jaren werd het jaarlijks beschikbare budget voor steun aan producties omwille van de hoge vraag en kwaliteit aan projecten telkens opgetrokken tot 4.500.000 euro (gemiddeld). Dit gebeurde telkens aan het einde van het jaar en binnen het kader van de laatste oproep.

Gezien de positieve doorlichting van deze doeltreffende ondersteuningsmaatregel pleiten wij dan ook voor een structurele verhoging van de middelen tot 4.500.000 euro, om zo het budget opnieuw te tillen naar **het niveau van voor 2020**. Dit zou de maatregel dan ook in staat stellen **het budget beter te spreiden** over de verschillende oproepen en zo ook tegemoet te komen aan de feedback uit de sector.

GEVRAAGD: structurele verhoging van de middelen tot 4.500.000 euro (niet inbegrepen in tabel onderaan)

3. TALENTONTWIKKELING OVER DE DRIE FONDSSEN EN GENRES HEEN

1. LEVENSLANG LEREN OVER HEEL DE KETEN

Om zichtbaar, relevant en competitief te blijven hebben onze lokale spelers meer dan ooit behoefte aan extra knowhow, opleiding en internationaal netwerken. We denken daarbij ook – maar niet uitsluitend – aan de snel toenemende impact van artificiële intelligentie op de creatieve sector. Maar evengoed aan het up-to-date blijven van onze lokale professionals in een steeds complexere creatie- en productiecontext, het aanscherpen van competenties op het vlak van marketing, audience awareness, duurzaamheid, enz. We kunnen ons m.a.w. niet veroorloven om als Vlaamse creatieve industrie achterop te geraken en daar zijn wij als VAF goed geplaatst om hier een rol in te spelen die verder gaat dan vandaag mogelijk is. Met extra middelen voor talentontwikkeling en opleiding van onze professionals kunnen wij ervoor zorgen dat onze Vlaamse scenaristen, regisseurs, producenten, game professionals, vertoners, aanbieders van filmwijsheid, marketeers, ... ook morgen nog meekunnen. Ten slotte is er ook bij de jongste groep die het VAF sinds 2023 bedient – de podcastsector – veel nood aan verdere professionalisering.

2. MEER DOORGEDREVEN CROSSMEDIAAL SAMENWERKEN

De wereld staat niet stil en de convergentie van genres en vormen waarin content aan de gebruiker wordt aangeboden is volop bezig, dat is zowel op lokaal als internationaal vlak merkbaar. Netflix verbreedde eind 2021 bijvoorbeeld zijn aanbod met mobiele videogames. Een heel aantal van die games zijn gebaseerd op hun grote IP's zoals *Stranger Things* en *The Queen's Gambit*.

Internationaal maar ook in Vlaanderen denkt men steeds minder in termen van afgeleiden. Immers, vanaf dag één start de 360°-reflectie over hoe men de boodschap overbrengt en naar welk publiek. *Onze natuur* is daarvan een goed voorbeeld: de film en de serie versterken elkaar en via sociale media worden tal van extra's aangeboden. De succesvolle Ketnet-animatiereeks *Ridder muis* gaat nog verder: naast een tv-serie en een game wordt het IP doorgetrokken naar de fysieke beleveniswereld in de vorm van bijvoorbeeld een 'Doe Expo'.

Het VAF zit in een unieke positie omdat enerzijds meer 'klassieke' storytellers en anderzijds verhalenvertellers in games, interactieve creaties, XR-projecten, podcasts er op een natuurlijke manier samenkomen. **Opportunities om meer crossmediale, hybride, innovatieve samenwerkingsvormen te stimuleren liggen voor het rapen maar blijven binnen de huidige financiële en personeelsmogelijkheden van het VAF onderbenut.** Vanuit Talentontwikkeling kunnen we nochtans het laboratorium bieden om dit te stimuleren.

GEVRAAGD EXTRA-BEDRAG: 25% verhoging van de huidige middelen, d.w.z. 200.000 euro

4. PUBLIEK OVER DE DRIE FONDSSEN EN GENRES HEEN

1. VOLWAARDIGE ONDERSTEUNING VAN WERKINGEN EN INITIATIEVEN ROND PUBLIEKSBELEVING

In een snel evoluerende samenleving die doordrongen is van beelden, pleit het VAF voor een volwaardige financiering van initiatieven die inzetten op de publieksbeleving van en de educatie rond zowel films, games, series, podcasts als andere innovatieve mediavormen. Hierbij moet voldoende oog zijn voor hun groei, voor instroom van nieuwe initiatieven en voor vernieuwende ontwikkelingen. **Concreet vragen we de financiële versterking van festivals, educatieve en reflectieve initiatieven, vertoners en andere infrastructures die rond film, games, podcasts, VR etc. een aanbod ontwikkelen.** Elke Vlaming dient al vanaf jonge leeftijd de kans te krijgen om zijn beleving van audiovisuele cultuur en media te verdiepen, er competenties rond te verwerven en er ook zijn potentieel talent rond te ontwikkelen.

2. MEER SCHERMEN VOOR FILMCULTUUR

Vandaag zijn er in Vlaanderen nog te veel blinde vlekken waar een divers en kwaliteitsvol cultureel filmaanbod kan beleefd worden, en dit in alle Vlaamse provincies. **Het VAF pleit dan ook voor een substantiële uitbreiding van het aantal schermen voor filmcultuur** en dit in elke Vlaamse stad of gemeente met meer dan 40.000 inwoners. Dit betekent dat er bijkomende inspanningen nodig zullen zijn opdat er in alle 13 Vlaamse centrumsteden een volwaardige arthousewerking gegarandeerd kan worden, ook in Roeselare, Genk, Oostende, Sint-Niklaas en Aalst, naast bestaande initiatieven in Antwerpen, Gent, Brugge, Mechelen, Leuven en Kortrijk en binnenkort ook in Hasselt en Turnhout. In de overige Vlaamse

gemeenten streeft het VAF naar een opschaling van het culturele filmaanbod naar minstens drie vertoningsdagen per week in de bestaande bioscopen en cultuurhuizen. Samen met Vlaanderen en de lokale besturen wil het VAF zich in de komende beleidsperiode met verenigde krachten blijven inzetten om alle Vlamingen lokaal te laten participeren aan filmcultuur.

3. RESTAURATIE, DIGITALISERING EN ONTSLUITING VAN ERFGOED

Bewaring en digitalisering van audiovisuele creatie behoren vandaag niet tot de taken van het VAF en dit is ook niet onze ambitie. Andere partijen zijn daar beter voor geplaatst: Cinematek en meemoo. Wel stellen we vast dat het Vlaams cinematografisch erfgoed vandaag maar zeer beperkt toegankelijk is omdat nog steeds heel wat films (ook uit de beginperiode van het VAF, zoals *De Helaasheid der dingen* van Felix Van Groeningen) geen bioscoop- en streamingwaardige digitale versie hebben. Dit is het geval voor bijna alle films van vóór 2009. **Het VAF pleit met aandrang voor een financiële injectie vanwege de overheid, die de restauratie, digitalisering en ontsluiting van deze filmparels uit het verleden mogelijk maakt.** Hetzij via een grote eenmalige inhaalbeweging, hetzij via een graduele operatie waarbij bv. 10 films per jaar aangepakt worden. Zo kunnen deze films opnieuw kwalitatief op zowel het grote als kleine scherm vertoond worden en op een correcte manier geborgd worden voor de toekomst. Tegelijkertijd dient er ook werk te worden gemaakt van een conservatiebeleid rond nieuwe en innovatieve mediavormen, waaronder games.

GEVRAAGD EXTRA-BEDRAG VOOR ONDERDEEL 1. EN 2. : **1,1 miljoen euro** (ONDERDEEL 3 BETREFT NIET RECHTSTREEKS HET VAF)

5. PROMOTIE EN MARKETING OVER ALLE FONDSEN EN GENRES HEEN

1. Door het grotere aanbod is er een steeds grotere druk op kansen voor de films, series en games van onze Vlaamse makers. **Samen met onze sector gaan we voor een diepgaande evaluatie en bijsturing van de BUITENLANDSE PROMOTIE.**

Toch zijn er al een aantal initiatieven die in de volgende jaren moeten ontwikkeld worden:

- De inflatie van de voorbije jaren met de daaraan verbonden koopkrachtdaling gecombineerd met een snel en continu bewegend landschap noodzaakt een herziening van de internationale promotiesteun-maatregel. Dit om de zichtbaarheid van onze creaties en hun makers blijvend te kunnen garanderen en te versterken. We willen zowel de maximale bijdrage vanuit het VAF verhogen als de marketingsteun voor Vlaamse creaties, bv. bij shortlist van de Oscars of competitie bij een A-festival.
- Voor een groeiend aantal producenten staat de deelname aan gespecialiseerde/thematische beurzen en fora vandaag stevig onder druk omwille van hoofdzakelijk budgettaire redenen. En dit uitgerekend in een tijdsscharnier waarin de verkenning (in een zo vroeg mogelijk stadium) van de internationale mogelijkheden, zowel op het vlak van financiering als van verkoop, van een creatie steeds belangrijker wordt. Het VAF beschikt vandaag over middelen om maximum 50% van specifieke kosten te dragen, zoals accreditaties, coaching bij de ontwikkeling van een internationale positionering en marketingstrategie. Deze steun willen we graag uitbreiden en verder verdiepen om aan die groeiende vraag en nood tegemoet te komen.
- Er is een grote nood aan initiatieven “op maat” voor internationaal netwerken, promotie en marketing voor alle media én genres, waarvoor het VAF werkt. Dit betekent dat we naast de vaste beurzen en festivals jaarlijks ook nagaan op welke gespecialiseerde beurzen en festivals het VAF met de producties die dan uitkomen het best aanwezig kan zijn.

2. Sinds 2020 zet het VAF, naast een actieve buitenlandse promotie, ook meer en meer in op een grotere zichtbaarheid van Vlaamse audiovisuele content in het binnenland. Het VAF wil immers dat elke ondersteunde audiovisuele creatie ook lokaal haar maximaal publiekspotentieel kan bereiken en dat daarbij ook nieuwe doelgroepen worden aangeboord. Deze opdracht werd weliswaar toegevoegd aan het takenpakket van het VAF, maar zonder bijkomende financiering. De initiatieven worden vandaag voorlopig pragmatisch gerealiseerd met middelen vanuit de verschillende afdelingen en een besparing op de globale werkingskosten. **Het VAF pleit voor een uitbreiding van zijn dotatie, die een kwalitatieve globale aanpak, generiek aan de individuele promotie, ook IN HET BINNENLAND op een structurele wijze moet mogelijk maken.**

GEVRAAGD EXTRA-BEDRAG: **875.000 euro**

6. KENNISCEL OVER ALLE VAF-BELEIDSDOMEINEN HEEN

Om beleidsvoorbereiding en beleidsadviesing zo nauwkeurig mogelijk te kunnen opvolgen en invullen is het van groot belang om het takenpakket en de ploeg van onze kenniscel te versterken.

Ook de feitelijke en cijfermatige evaluatie van beleidsmaatregelen en marktevoluties moeten we voldoende kunnen blijven ondersteunen.

7. TOT SLOT

In dit memorandum gaan we bewust niet in op de overheadkosten van het VAF als organisatie omdat onze belangrijkste doelstelling de ondersteuning van de professionele sector is. En dus vertrekken alle voorstellen bewust vanuit die focus. We willen echter wel signaleren dat de werkdruk (maar ook productiviteit en efficiëntie) bij het VAF al zo hoog ligt dat we de geformuleerde ambities in het memorandum alleen zullen kunnen realiseren als bij de onderhandeling van een nieuwe beheersovereenkomst dit thema echt ernstig wordt genomen en we ook de noodzakelijke versterking van de organisatie kunnen realiseren.

Tenslotte willen we ook nog in herinnering brengen dat de huidige mandaten van bestuurders bij het VAF slechts 3 jaar bedragen. We pleiten ervoor om die periode op te trekken naar 5 jaar zoals in de overgrote meerderheid van de culturele sector of grote cultuurhuizen. En dan vervolgens in één beweging ook de duur van een beheersovereenkomst met het VAF op te trekken naar eenzelfde termijn van 5 jaar.

8. OVERZICHT BUDGETTAIRE VRAAG

Globale tabel met voor elke afzonderlijke vraag per opdracht van het VAF een budgettaire inschatting

ONDERSTEUNING CREATIE (VERSCHILLENDE FASES PRODUCTIES)

	HUDIGE DOTATIE	EXTRA AMBITIE	TOTAAL
Filmfonds	€ 11.750.000	€ 4.670.000	€ 16.420.000
Mediafonds	€ 5.027.000	€ 5.000.000	€ 10.027.000
Gamefonds	€ 1.700.000	€ 1.700.000	€ 3.400.000
Podcast (Mediafonds)	€ 340.000	€ 340.000	€ 680.000
subtotaal	€ 18.817.000	€ 11.710.000	€ 30.527.000

ONDERSTEUNING TRANSVERSALE DOMEINEN

Publiek	€ 5.216.000	€ 1.100.000	€ 6.316.000
Promotie en communicatie	€ 1.450.000	€ 875.000	€ 2.325.000
Talentontwikkeling	€ 775.000	€ 200.000	€ 975.000
Extra initiatieven (Gamefonds)	€ 100.000	€ 100.000	€ 200.000
beroepsorganisaties	€ 176.000	€ 107.000	€ 283.000
subtotaal	€ 7.717.000	€ 2.382.000	€ 10.099.000

totaal	€ 26.534.000	€ 14.092.000	€ 40.626.000
---------------	---------------------	---------------------	---------------------

BIJLAGE:

1. HET VAF/FILMFONDS T.O.V. VERGELIJKBARE FONDSSEN:

Bij het benchmarken met vergelijkbare filmfondsen uit kleine landen kijken we specifiek naar de budgetten voor creatie. Totale budgetten vergelijken is niet mogelijk omwille van verschillen in de opdrachten van de respectievelijke fondsen. Als we naar de totaalbudgetten kijken en de gehanteerde overhead kunnen we sowieso stellen dat deze over de hele lijn hoger liggen dan in Vlaanderen. **In vergelijking met landen als Nederland, Denemarken en Noorwegen zijn onze output en productiemiddelen zéér bescheiden, wat ons als sector kwetsbaar maakt.**

CREATIEBUDGET* (2022)

VAF/Filmfonds:	10,9 miljoen € (zonder relancemiddelen) 16,4 miljoen € (met relancesteun, alleen voor 2022)
Norwegian Film Institute:	38,67 miljoen €
Danish Film Institute:	45,25 miljoen €
Nederlands Filmfonds:	34 miljoen €

* Creatiebudgetten voor lange fictiefilms, animatie, documentaire, Filmlab, kortfilm, ... Naast inbreng van het fonds bestaan er in al deze landen nog andere vormen van overheidssteun zoals tax incentives, cash rebates, Referenz Geld etc.

GEMIDDELDE TUSSENKOMST FONDS IN LANGE FICTIEFILMS

VAF/Filmfonds:	gemiddeld 700.000 €
Norwegian Film Institute:	gemiddeld 1,2 miljoen €
Danish Film Institute:	gemiddeld 1,2 miljoen €
Nederlands Filmfonds:	gemiddeld 1 miljoen €

AANTAL ONDERSTEUNDE SPEELFILMS PER JAAR

VAF/Filmfonds:	8 speelfilms (fictie) + 1 animatiefilm
Norwegian Film Institute:	15 à 20 speelfilms (fictie incl. animatie*)
Danish Film Institute:	20 à 25 speelfilms (fictie incl. animatie*)
Nederlands Filmfonds:	23 à 28 speelfilms (fictie incl. animatie*)

*animatie = meestal beperkt tot 1 à 2 films per jaar

2. HET VAF/GAMEFONDS T.O.V. VERGELIJKBARE FONDSSEN:

CREATIEBUDGET 2023

VAF/Gamefonds	1.700.000 €
Danish Gamefund*	2.000.000 €
Norwegian Film Institute*	5.400.000 €

* Zowel Denemarken als Noorwegen verwachten een verdere en significante stijging van hun middelen. In Nederland zijn er geen geormerkte middelen voor games, maar ze werken momenteel aan een systeem gelijkaardig aan dat van Vlaanderen en ze zijn ambitieus. Ze zullen wellicht meteen groot starten en dus van bij aanvang hoge bedragen kunnen toekennen.