



**De animatiefilmsector in Vlaanderen:
Traditie en vernieuwing onder de loep.**

Onderzoek naar de Vlaamse Animatiefilmsector
in opdracht van het Vlaams Audiovisueel Fonds

Eindrapport

Philippe Meers en Koen Thiry
Onderzoeksgroep Visuele Cultuur
Departement Communicatiewetenschappen
Universiteit Antwerpen

September 2005

Inhoud

Voorwoord	3
1. Inleiding	4
2. Samenvatting	5
3. Animatie: belangrijke concepten en processen	30
4. Probleemstelling en onderzoeksvragen	35
5. Methodologie	38
5.1. Overzicht onderzoeksonderdelen en – luiken	38
5.2. Database	38
5.3. Vragenlijsten	39
5.4. Interviews	41
5.5. Data uit dossiers en verslagen	42
5.6. Literatuuronderzoek	43
6. Rapportering	44
6.1. Database	44
6.2. Situatieschets sector	46
6.2.1. Socio-demografische gegevens en opleiding	46
6.2.2. Beroep, specialisatie en vormen van animatie	57
6.2.3. Bedrijf, bedrijfsactiviteiten en soort producties	75
6.3. Evaluatie vanuit de sector	85
6.4. Studentensurvey: toekomstige professionals aan het woord	96
6.4.1. Steekproef	96
6.4.2. Resultaten	96
6.5. De animatiefilm in Vlaanderen en Europa	104
6.5.1. De Vlaamse gesubsidieerde animatiefilm in cijfers: context	104
6.5.2. Dossieranalyse: de Vlaamse gesubsidieerde animatiefilm in cijfers	107
6.5.3. De problematiek van de Europese filmindustrie	115
6.5.4. De Europese animatiesector: enkele cijfergegevens en trends van Cartoon	122
6.5.5. Bezoekcijfers op basis van Lumière database EAO	126
6.5.6. Eurimages coproductiesteun 1990-2005	130
7. Veldanalyse	134
7.1. Actoren, deelgebieden en krachtlijnen	134
7.2. Sterkte-zwakte analyse	138
8. Aanbevelingen	150

9. Bibliografie	154
10. Bijlagen	156

Artikel I. Voorwoord

Dit rapport zou niet tot standgekomen zijn zonder de hulp, het advies en de expertise van een groot aantal mensen in de animatiesector. In de eerste plaats danken we de Werkgroep Studie Animatiesector, die het onderzoeksteam intensief begeleid heeft in alle fasen van de studie: Michel Houdmont, Linda Sterckx, Hilaire Van den Broeck (aka Hilere), Geert Van Goethem en Linda Van Tulden. Linda Sterckx was als coördinator van het animatieatelier bovendien ons altijd bereidwillige aanspreekpunt bij het VAF.

We houden er ook aan onze opdrachtgever, het VAF te danken voor het toewijzen van deze boeiende studieopdracht.

We danken ook van harte alle mensen uit de sector die bereid waren hun kostbare tijd te besteden aan het invullen van de vragenlijst in het bijzonder de mensen die daarnaast nog tijd vonden voor een interview met het onderzoeksteam.

Verder hebben heel wat mensen op een of andere manier bijgedragen tot het welslagen van deze studie, door het ter beschikking stellen van informatie, het formuleren van commentaar bij voorlopige teksten of het doorgeven van interessante contacten of pistes. Dank aan: Dirk Cools (VAF), Hans Everaert (VAF), Tine Holvoet, Aldy Kaptein (KHLim), Annick Maes (Cartoon), Roger Roelens (KASK), Renate Roginas (Eurimages), Sofie Schoukens (Media TAO), Filip Tondeleir (SABAM), An Vanbekberghen (KHLim), Frank Van den Eeckhout (VIVAFilm/Fonds Raoul Servais), Luckas Vander Taelen (VAF) en Jan Vandierendonck (VAF).

Philippe Meers bedankt ten slotte Koen Thiry, die als onderzoeker 4 maanden intensief op het project heeft gewerkt en Gert Willems, onderzoeker van de Onderzoeksgroep Visuele Cultuur, die in de laatste fase de nodige hulp en feedback heeft geleverd. Ondertussen is ons duidelijk geworden dat de combinatie van een ambitieus opzet en een (te) krappe timing niet meteen de gemakkelijkste onderzoekscontext biedt. De studie levert alvast voldoende stof voor een levendig debat over de boeiende animatiesector in Vlaanderen.

1. Inleiding

Deze studie ‘De animatiefilmsector in Vlaanderen: traditie en vernieuwing onder de loep’ is uitgevoerd tussen 15 maart 2005 en 28 september 2005 in opdracht van het Vlaams Audiovisueel Fonds, door prof. dr. Philippe Meers van de onderzoeksgroep Visuele Cultuur van de Universiteit Antwerpen. Gedurende de eerste vier maanden heeft Koen Thiry als onderzoeker aan de studie meegewerkt. Vier maanden is kort voor een omvattende studie van een sector, zeker gezien de diversiteit van de actoren, de verschillende gehanteerde methodes van dataverzameling/veldverkenning en de waaier aan analyses. De bijkomende maanden (half juli tot eind september) stelden ons in staat de gegevens verder te ordenen en te interpreteren en waar nodig verdere dataverzameling te verrichten.

De beperkte periode van dataverzameling en analyse vroeg derhalve een aanpak in de breedte veeleer dan in de diepte. Wat hier voorligt, is dus een eerste gestructureerde blauwdruk van de Vlaamse animatiefilmsector, in vele facetten. Het gevarieerde verzamelde materiaal wordt gecombineerd tot een overzichtelijk geheel van bevindingen, al zijn we er ons van bewust dat het zeker nog vatbaar is voor verdere analyse. Het rapport wil alvast een aanzet geven tot verdere reflectie over de toekomst van de animatiefilmsector in Vlaanderen, met een blik op traditie en vernieuwing, en vanuit een empirisch onderbouwd betoog.

Dit is geen louter economische studie van de Vlaamse animatiefilmsector. Dit aspect (o.a. economische impact) is deels reeds behandeld geweest in andere studies (Peeters et al, 2000). Wel bestaat het opzet erin een ruimere verkenning te doen: het gaat om een beschrijving van de sector op gebied van actoren, structuren, activiteiten en problematieken maar ook om een analyse van de discourses die heersen in de sector. De actoren aan een professioneel veld construeren immers mee de eigen sector. De circulerende discourses over een sector zijn tevens van belang in het functioneren van de sector en de actoren.

Het rapport bevat acht grote delen. Na de inleiding (1) volgt een samenvatting (2) die een beknopte weergave geeft van de voornaamste bevindingen en conclusies van het rapport. Deel drie bevat een beknopt overzicht van begrippen uit de animatie. In het vierde deel worden probleemstelling en onderzoeksvragen geformuleerd. Deel vijf licht de gehanteerde methodes toe. Het zesde en meest omvangrijke deel bevat de rapportering van de onderzoeksresultaten. Deel zeven geeft een veldanalyse met sterkte-zwakke analyse. Het rapport sluit af met een reeks aanbevelingen aan sector en overheid in deel acht.

2. Samenvatting

2.1. Probleemstelling en onderzoeksvragen

De *probleemstelling* van het onderzoek luidt:

Wat is de huidige toestand van de Vlaamse animatiefilmsector?

Deze problematiek zal besproken worden aan de hand van de volgende *onderzoeksvragen*:

- Kan een Vlaamse animatiefilmsector afgebakend en gedefinieerd worden?
- Wat is het profiel van mensen die actief zijn in de sector?
- Wat is het profiel van bedrijven en hun activiteiten in de sector?
- Wat zijn de opinies van de verschillende actoren binnen de sector over hun eigen Vlaamse animatiefilmsector?
- Wat is de verhouding tussen de opleiding en doorstroming naar de sector?
- Op welke wijze gaat de overheid om met animatiefilm?
- Wat zijn de concrete cijfers van de (gesubsidieerde) animatiefilmproductie?
- Hoe kan de Vlaamse animatiefilm gesitueerd worden in een ruimer Europees perspectief, naar algemene tendensen en cijfermatig?

Op basis van de voorgaande onderzoeksvragen komen we tot een veldanalyse, die de actoren, krachtlijnen en spanningsvelden in de sector in kaart brengt, aangevuld met een sterkte-zwakke analyse.

Het rapport beoogt aan de hand van de resultaten een aantal wegen uit te stippelen die een mogelijke oplossing kunnen bieden voor de complexe problematiek. Het rapport sluit af met concrete aanbevelingen om de situatie te verbeteren.

2.2. Animatie: belangrijke concepten en processen

2.3. Methodologie

- Een database wordt geconstrueerd om de actoren uit de sector te inventariseren.
- Een schriftelijke enquête bevaart de animatieprofessionals, producenten en organisaties en laatstejaarsstudenten van de verschillende animatieopleidingen (KASK, RITS, KHLim, Sint-Lukas Brussel).

- Interviews die afgenomen worden met de vertegenwoordigers van de verschillende partijen uit de sector.
- De analyse van cijfergegevens uit de subsidiedossiers van het VAF en (voorheen) de Administratie Media: budgettering, financiering (aandeel van de Vlaamse Gemeenschap en de participaties) en uitgaven van de afgesloten projecten.
- De analyse van cijfergegevens over de Europese animatiefilmproductie: CARTOON, Eurimages en de Lumière database met bezoekcijfers van het European Audiovisual Observatory.
- In het literatuuronderzoek worden denkkaders over de audiovisuele sector aangehaald om ze daarna specifiek toe te spitsen op animatie. Het speelfilmbeleid in de context van de mediastrategieën van de EU wordt toegelicht en er wordt gebruik gemaakt van onderzoek naar de animatiefilm in Europa.

2.4. Rapportering

2.4.1. Database

- De database bevat 285 entries, personen en bedrijven actief in de animatiesector.
- Globaal is 35 procent van de specifiek voor animatie opgeleide mensen nog steeds in de sector actief.
- Vooral vanuit de 3D hoek komen er mensen uit andere disciplines/opleidingen naar de sector.
- Het gaat om een betrekkelijk kleine sector, van specifiek opgeleide mensen in combinatie met mensen die vanuit andere sectoren of achtergronden in de animatiesector actief zijn.
- Een aantal animatieprofessionals verdwijnt naar het buitenland (Europa, maar ook VS). In die zin is er wel degelijk sprake van een *talent drain* bij de toplaag van animatoren.

2.4.2. Situatieschets actoren

OPLEIDING

- 2/3 van de professionals is tevreden over zijn/haar opleiding. De tevredenheid over de opleiding neemt echter duidelijk toe met het aantal jaren dat men afgestudeerd is. Ongeveer de helft van de recent afgestudeerden is eerder ontevreden over de opleiding.
- De redenen voor tevredenheid: artistieke vrijheid, breed karakter, het niveau, het belang van het grafische. De redenen voor ontevredenheid: geen goede voorbereiding op het beroepsleven, teveel nadruk op het artistieke, te weinig technische toepassingen, chaotische schoolorganisatie.

- Meer dan de helft van de animatoren vindt dat de opleiding een eerder slechte of slechte voorbereiding was op werk in de animatiesector. Hoe langer men afgestudeerd is echter, hoe meer men vindt dat de opleiding een goede voorbereiding was voor het beroepsleven.

PROFESSIONALS

- De respondenten in de steekproef zijn van relatief jonge gemiddelde leeftijd. Er is een duidelijke terugval vanaf 46 jaar (slechts kleine 15 procent).
- Meer dan 2/3 van de actoren in de sector heeft animatiefilm gestudeerd.
- Bijna ¼ van de professionals is afgestudeerd sinds 2000. Slechts 12,2 procent van de professionals in onze steekproef heeft meer dan 25 jaar ervaring, en bijna 1 op 3 slechts maximaal 5 jaar ervaring.
- Professionals zijn in dalende volgorde animator, animatiefilmregisseur, grafisch ontwerper, leerkracht of docent, scenarist, illustrator, storyboarder, scriptwriter, layouter en web designer. Het merendeel van de respondenten oefent twee of vaak meer verschillende beroepen uit. Het mag duidelijk zijn dat in animatie heel wat all-rounders aan de slag zijn.
- Meer dan 2/3 van de animatoren is gespecialiseerd in klassieke 2D animatie. Meer dan 1/3 van hen hebben hun specialisatie in 3D. Bijna 15 procent is gespecialiseerd in stopmotion. De meeste mensen zijn actief in slechts 1 animatievorm. Slechts 19 mensen werken in 2D en 3D samen. Hier is dus duidelijk enige focus qua vorm merkbaar.
- Bijna alle 2D animatoren combineren meerdere specialisaties waarbij storyboard, animatie, lay-out, graphic design en regie de meest voorkomende zijn. In 3D wordt vooral aan animatie, modelling, character design en lay-out gedaan.
- Slechts een kleine 40 procent van alle professionals zijn fulltime bezig met animatie. Vooral mensen die recent zijn afgestudeerd moeten andere wegen zoeken om aan een inkomen te geraken: minder dan 20 procent van die groep is full time met animatie bezig. In de groep die 16 tot 25 jaar is afgestudeerd, is ongeveer 3 op 4 full time met animatie bezig.
- Het leeuwendeel van de Vlaamse animatieprofessionals verdient erg weinig. Bijna 20 procent heeft geen 1000 Euro bruto op een maand, iets meer dan een op vijf verdient tussen de 1000 en de 1500 Euro per maand. Vooral de jongeren vallen in de allerlaagste inkomenscategorieën: meer dan 50 procent moet rondkomen met een gemiddeld bruto maandinkomen van minder dan 1500 Euro. Maar ook in de groep 6-15 jaar beschikt bijna 60 procent slechts over een bruto-inkomen van maximum 2000 Euro. Bovendien haalt slechts iets meer dan 1/3 van de professionals alle inkomsten uit animatie. 1 op 5 haalt echter geen enkel inkomen uit animatie.

- Minder dan de helft van de animatoren is gedurende de periode 2000 – 2004 continu aan het werk geweest. De jongeren zijn er het slechtste aan toe: meer dan 1 op 5 zat 6 maanden of meer zonder werk. Voor de categorie 16-25 jaar is de tewerkstelling het hoogst. Ervaring loont dus om constant werk te hebben in deze sector.
- De tevredenheid over de beroepssituatie varieert sterk: 1 op 5 is er heel tevreden over terwijl iets meer mensen heel ontevreden zijn. Bijna 1 op 3 is eerder tevreden, terwijl ruim 1 op 4 van de professionals eerder ontevreden is. In totaal is een kleine meerderheid professionals ontevreden.
- Redenen voor tevredenheid: de vrijheid om interessante opdrachten te kunnen kiezen en de onafhankelijkheid, voldoening uit het werk, het feit de laatste jaren voldoende aan de bak te geraken. Redenen voor ontevredenheid: geen werkgelegenheid in Vlaanderen, geen werkzekerheid of continuïteit, het onzekere statuut, loon niet in verhouding tot het werk.
- Bijna 30 procent heeft de ambitie in de toekomst een eigen kortfilm maken.
- Professionals werken voor binnenlandse en buitenlandse productiehuizen en –studio's (Duitsland, Frankrijk, Verenigd Koninkrijk en Luxemburg). Ook reclamebureaus worden vrij vaak vernoemd, voornamelijk als klanten. Andere klanten zijn verschillende AV-bedrijven, uitgeverijen, multimediahuizen, televisiezenders, postproductiehuizen.
- Meer dan 1/3 van de professionals is zelfstandige. Werknemers via interim-kantoor en werknemers voor onbepaalde duur schommelen beide rond 15 procent. Vlaamse animatoren werken dus vooral voor zichzelf.
- De meerderheid van de Vlaamse professionals maakt kortfilms. Iets meer dan de helft werkt aan televisieseries. Zo goed als 45 procent maakt reclame en promotie, op de voet gevolgd door langspeelfilm, 11 procent is bezig met internetanimatie, 7 procent met games. Wat combinaties van formaten betreft, zijn het vooral kortfilms en reclame, kortfilms en series, langspeelfilms en series, en tv-series en reclame die vaak samen voorkomen.

BEDRIJVEN

- Het terrein van de bedrijven varieert van 2D over 3D animatie naar stopmotion studio's, productie (ook pre- en post-) van kortfilms en langspeelfilms (animatie maar ook fictie en documentaire), animatietoepassingen en VFX voor televisie en reclame, zelfs tekenwerk voor allerhande illustraties en strips. 12 van de 27 bedrijven doen productie.
- De bedrijven zijn doorgaans klein: 50 procent van de bedrijven heeft geen enkele vaste werknemer in dienst. Bijna 20 procent heeft er slechts één. Drie bedrijven of iets meer dan 10 procent hebben er 4 tot 6, eenzelfde aantal heeft er 7 tot 15. Ook het gemiddelde aantal freelancers ligt zeer laag.

- Bijna 3 op 4 animatiefilmbedrijven doen nog andere zaken naast animatiefilm. Meer dan 2/5 van de bedrijven combineert animatie met live action productie. Bijna 37 procent is bezig met andere zaken waaronder voornamelijk illustraties/strips/cartoons, maar ook documentaire productie, consultancy en multimedia/webdesign.
- Voor bijna 1/3 van de bedrijven bedraagt het aandeel van animatie in de activiteiten nog geen 20 procent. Iets meer dan 1 op 5 is voor 80 procent van de activiteiten bezig met animatie.
- 2 op 3 bedrijven vervaardigt 2D animatie, bijna 60 procent is bezig met CGI. Stopmotion en rotoscopie nemen elk een kleine 30 procent voor hun rekening. Minder dan 20 procent maakt andere animatievormen.
- Bijna alle 2D animatiebedrijven werken op een klassieke manier, met potlood en papier. Een drietal gebruikt het software programma Flash. De CGI bedrijven maken gebruik van verschillende software pakketten waarvan Maya en Lightwave de meest populaire zijn. In de bedrijven wordt gewerkt aan ontwerp, storyboard, lay-out, animatie, regie, enz.
- De bruto-omzet per bedrijf varieert enorm, van minder dan 50.000 Euro tot 300.000 à 400.000 Euro. In vergelijking daarmee zitten de twee grootste bedrijven buiten categorie: één zit rond het miljoen en meer, een ander heeft een jaarlijkse omzet van meer dan 4 miljoen Euro. Drie bedrijven halen ongeveer al hun inkomsten uit animatie. Voor een viertal bedrijven bedragen de animatie-inkomsten tussen de 20 en 50 procent van hun omzet.
- Een kleine 30 procent werkt voor meer dan 80 procent van de activiteiten aan eigen (co) productiemateriaal. 1 op 3 werkt voor meer dan 80 procent facilitair voor anderen. De soort bedrijven waaraan diensten wordt geleverd, zijn in de eerste plaats binnenlandse en buitenlandse productiehuzen en reclamebureaus
- Van de 23 bedrijven doen 20 preproductie. 18 doen productie, 17 ontwikkeling, 9 postproductie. Het komt er op neer dat de meeste bedrijven zowel ontwikkeling, preproductie als productie doen.
- 15 van de 25 bedrijven vraagt steun aan bij het VAF. Bedrijven die niet met eigen producties bezig zijn, komen niet in aanmerking.

2.4.3. Evaluatie van de sector

- De actoren bouwen mee aan het beeld van de animatiesector. Het gehanteerde discours over een veld door de actoren in dat veld speelt een belangrijke rol in de discursieve

constructie, zowel naar binnen als naar buitenuit. Het kan tevens de heersende sfeer bepalen of minstens sturen.

- Zowel de sterke als de zwakke punten die professionals aanhalen over de sector treffen we ook in de literatuur. In die zin maken de professionals een valabele analyse van de eigen sector en hebben ze zicht op de problematiek van de Vlaamse animatiefilm.
- Als sterke punten van de Vlaamse animatie worden vooral aangehaald: 1. het individueel talent, 2. de grafische / visuele tekenstijl en het rijke schilder- en stripverleden, 3. de kwaliteit, professionaliteit, het vakmanschap en de knowhow 4. de originaliteit en eigenzinnigheid en 5. de goede opleidingen. Als voornaamste zwakke punten vallen op: 1. het ontbreken van continuïteit: een (commerciële) industrie / regelmatig producerende productiehuisen 2. het ontbreken van visie van de overheid / geen ondersteunende structuur of beleid / de subsidietoekenning 3. de versnippering / iedereen voor zichzelf / de concurrentie i.p.v. samenwerking 4. geen doorstroming of werkgelegenheid / de slechte voorbereiding van de opleiding en 5. de onderfinanciering en de lage budgetten.
- Meer dan de helft van alle actoren is van mening dat het slecht tot zeer slecht gesteld is met de animatiefilmproductie. Slechts 6 procent vindt dat het nog vrij goed gaat met de productie. Bijna 1 op 4 vindt dat het middelmatig is. Het meest voorkomende argument over de slechte situatie van de productie duidt op het ontbreken van een eigen commerciële productie en het feit dat er weinig tot geen Vlaamse productiehuisen zijn. Dit wordt gevolgd door de onderfinanciering en het subsidiesysteem.
- Meer dan 40 procent is de opinie toegedaan dat het eerder slecht tot zeer slecht gaat met de promotie van de Vlaamse animatiefilm. Slechts 15 procent vindt de promotie van de Vlaamse animatiefilm goed tot zeer goed. Iets meer dan 1 op 3 meent dat het middelmatig is.
- Bijna de helft van de actoren is van mening dat de distributie van de Vlaamse animatiefilm slecht tot zeer slecht is. Een schamele 2 procent vindt die eerder goed. 12 procent bestempelt de distributie als middelmatig.
- Een luttel 12 procent van de actoren is vrij tevreden over de vertoning van de Vlaamse animatiefilm: ze vinden die eerder goed. Dat slechts 1 procent het zeer goed vindt, zegt vooral veel over de negatieve evaluatie ervan. Bijna 1 op 8 vindt de vertoning middelmatig. Meer dan 1 op 5 is van mening dat het eerder slecht gaat met de vertoning van de Vlaamse animatiefilm. Bijna 1 op 3 vindt de vertoning zeer slecht. 21 procent heeft geen opinie.
- 1 op 3 vindt het Vlaamse beleid voor animatie eerder slecht tot zeer slecht. Nog geen 6 procent vindt het zeer goed tot eerder goed. Meer dan 30 procent beoordeelt het beleid als middelmatig. Als positieve elementen worden vooral naar voren gehaald: 1. de goede

werking en de transparante structuur, 2. het feit dat er een mogelijkheid tot subsidieaanvraag bestaat, 3. de goodwill, de openheid voor verbetering en de bereidwilligheid, 4. de inspanningen om het contact met sector te verbeteren en 5. de goede promotie van een project eens het is goedgekeurd. De voornaamste negatieve punten situeren zich op volgende vlakken: 1. te weinig geld en middelen, 2. het lectorensysteem, 3. een gebrek aan kennis ter zake, 4. de clanvorming, de vriendjespolitiek en de steun aan steeds dezelfde, 5. het feit dat er te weinig commercieel wordt gedacht, en teveel aan het 'artistieke'.

- In verband met het IAK valt vooral de grote onwetendheid van de sector op over de rol die dit steunpunt vervult.
- Iets meer dan de helft van de zaakvoerders van bedrijven of verantwoordelijken van organisaties kent het begrip detaxatie. Van die 14 ziet de overgrote meerderheid het als een oplossing. 19 van de 26 zaakvoerders weten wat tax shelter inhoudt. 78 procent van de zaakvoerders die tax shelter kennen, ziet er een mogelijkheid in om de sector te stimuleren. De zaakvoerders die op de hoogte zijn van detaxatie en tax shelter, beschouwen het als positieve mechanismen voor de animatiesector.
- Over de houding van de Vlaamse televisiezenders is de teneur bij alle professionals uit de animatiesector bijzonder negatief.
- De voornaamste toekomstmogelijkheden voor de Vlaamse animatiesector volgens de professionals zijn achtereenvolgens: 1. grote, grensoverschrijdende (lange) coproducties voor internationaal publiek met een artistieke meerwaarde, 2. industrie (oa series) opstarten door toeleggen op het commerciële /kleine kwalitatieve studio's uitbouwen die continue werkgelegenheid aanbieden, 3. hogere en gerichte financiering/beter subsidie- en budgetteringsbeleid, 4. nieuwe animatietoepassingen (reclame, internet, SFX live action, videoclips, enz.) die zorgen voor meer werk en 5. nieuwe, goedkopere (3D) technieken die de drempel klein maken om animatie te produceren / volgen van 3D evolutie en mogelijkheden.
- Wat toekomstige bedreigingen betreft, staan volgende factoren vooraan: delokalisatie naar lage loonlanden (Azië/Oost-Europa), 2. te commerciële, minderwaardige massaproducten/halfbakken verhaallijnen, zwakke inhoud en tenenkrullende dialogen, 3. de Belgische braindrain naar het buitenland, 4. de lage budgetten/ het wegvallen van financiën/ een slecht subsidiebeleid en 5. status quo en het niet aanpakken van probleempunten.

2.4.4. Survey studenten

- Survey uitgevoerd bij alle laatstejaarsstudenten van de Vlaamse animatieopleidingen. De respons van 19 op 41 is zeer bevredigend en representatief naar scholen en sekse.

- Het overgrote deel van de respondenten (12 op 19) is eerder tevreden over de opleiding, 2 zijn heel tevreden, 4 zijn eerder ontevreden en 1 is heel ontevreden. Dit is een positief resultaat voor het geheel van de animatieopleidingen in Vlaanderen.
- De redenen voor tevredenheid: Positieve elementen zijn de brede waaier aan benaderingen, alle animatiedisciplines die aan bod komen. De negatieve punten zijn de subjectieve beoordeling door docenten en in bepaalde gevallen de uitrusting.
- Slechts 5 van de 19 studenten heeft stage gelopen tijdens de opleiding.
- 11 van de 19 studenten zien de opleiding als een goede of eerder goede voorbereiding op een toekomstige job in de animatiefilmsector. Slechts 12 van de 19 mensen verklaren op de hoogte te zijn over de doorstromingsmogelijkheden van hun opleiding naar de animatiesector. Slechts 5 van de 19 mensen verklaren hierover op school geïnformeerd te zijn.
- De grote meerderheid is van plan bijscholingscursussen te volgen, en hoofdzakelijk in computeranimatie (3D).
- De toekomstplannen: In grote lijnen komt het er op neer dat men eerst ervaring wil opdoen in de sector, bij productiehuizen of studio's. Op langere termijn hebben studenten vaak iets grotere plannen: een eigen bedrijfje opstarten of een film regisseren.
- Met welke vormen van animatie willen ze bezig zijn? Slechts een student wil uitsluitend in 3D werkzaam zijn. Opvallend is wel nog steeds het overwicht van 2D, dat wellicht samenhangt met de vrij klassieke benadering in bepaalde opleidingen.
- Wat doelgroepen betreft, is het opvallend dat slechts 4 van de 19 expliciet voor kinderen wil werken, ondanks het feit dat dit de meest verspreide vorm van animatie vormt.
- De studenten zijn vrij goed op de hoogte van het bestaan en de rol van het VAF. 14 studenten kennen het VAF. Vier mensen geven expliciet aan het VAF niet te kennen. Men zou van laatstejaarsstudenten mogen veronderstellen dat ze allen vertrouwd zijn met het bestaan van het belangrijkste subsidiëringsorgaan van Vlaanderen. Hier schort toch nog iets aan de informatiedoorstroming vanuit de opleiding.
- De financiële verwachtingen van de toekomstige professionals zijn niet overdreven, hoewel enkelen toch wel optimistische dromen koesteren, met brutoinkomsten van 2000 euro en meer.
- Op 3 na zouden ze allen overwegen om in het buitenland te gaan werken. Studenten weten vrij goed dat ze ervaring moeten opdoen in het buitenland om op een degelijk niveau actief zijn.
- De toekomstige professionals zijn overduidelijk niet vertrouwd met het concrete animatielandschap in Vlaanderen, maar wel met de internationale (Hollywood) bedrijven. Bij een spontane opsomming van animatiefilmproducenten en -bedrijven zijn veel

voorkomende namen: Disney, Pixar, Dreamworks, Aardman, en Warner. Op Vlaams vlak vernoemen de studenten slechts sporadische enkele bedrijven.

2.4.5. De animatiefilm in Vlaanderen en Europa

2.4.5.1. De Vlaamse gesubsidieerde animatiefilm in cijfers: context

- Het VAF beschikt over een jaardotatie van 12.5 miljoen Euro (voor 2004 en 2005 herleid tot 12 miljoen Euro door de Vlaamse regering), waarvan 78 procent of 9.750.000 Euro voor de steun aan creatie. 8 procent van het totale budget of 1 miljoen Euro dient besteed te worden aan animatie.
- In 2002 besteedde het toenmalige Fonds Film in Vlaanderen 391.671 Euro (9.8 procent) aan animatie op een totaal van net geen 4 miljoen Euro voor creatie (3.995.999,69 Euro). Met de komst van het VAF werd het budget voor animatie fors verhoogd. In 2003 (het eerste volledige werkingsjaar) besteedde het VAF 8 procent van het budget voor creatie aan animatie. In 2004 werd 5 procent van het budget voor creatie aangewend voor animatie.
- Als we de besteding aan animatie van de laatste 2 jaren bekijken, blijkt dat er een gecumuleerd tekort aan vastleggingen voor animatie bestond (280.882 Euro) ten opzichte van het minimum vooropgesteld door de beheersovereenkomst. (8 procent tegenover de voorziene 10 procent van het budget voor creatie). Dit is te wijten aan een kleinere instroom van projecten en de datum van vastlegging voor twee lange animatiefilmprojecten, die in 2004 goedgekeurd werden, maar later vastgelegd worden. Het VAF had tevens de intentie dit tekort te compenseren met een meerbesteding in 2005.
- Wat het beleid betreft, zijn de opties voor animatie expliciet geformuleerd: het VAF ondersteunt langspeelfilms, middellange films, korte films en reeksen. Ook is er ruimte voorzien voor de steun aan animatiereeksen. Ondersteuning van de lange animatiefilm ziet het VAF in eerste instantie als een investering in Vlaams talent, dat wordt ingeschakeld bij internationale coproducties. De productie van een majoritair Vlaamse lange animatiefilm blijft moeilijk, gezien de hoge kosten. De kortfilm is dan weer een ‘quasi-ambachtelijke aangelegenheid’ met vaak een uitgesproken artistiek karakter. Wat televisiereeksen betreft, investeert het VAF in scenario’s van animatiefilmreeksen, om aanvragers op die manier de kans te geven hun project creatief uit te werken.
- In 2000 onderzochten Peeters et al de economische impact van de film in Vlaanderen. De klassieke (2D) animatiefilm werd toen ‘in economische termen geen bijzonder belangrijke sector in Vlaanderen’ genoemd. De productie van computeranimatie (3D) wordt echter

reeds geruime tijd als een jonge, groeiende deelsector binnen de Vlaamse filmindustrie gezien.

- Wat economische betekenis van de computeranimatiefilmsector betreft, berekenden Peeters et al dat de productiewaarde op ongeveer 1 miljard BEF lag in 2000 en werk bood aan bijna 100 personen. De totale terugvloeï naar de overheid bedraagt 223 miljoen BEF. In termen van productiewaarde was (en is) het de grootste deelsector binnen de Vlaamse filmproductie. De bedrijven zijn voornamelijk op de internationale markt bezig en realiseren daar hun grootste omzet. Ze treden ook op als faciliterende bedrijven voor andere audiovisuele sectoren.
- De directe economische betekenis van de klassieke animatiefilmsector werd in dezelfde studie als relatief beperkt gezien. De totale economische betekenis, inclusief de indirecte effecten, bedraagt 163 miljoen BEF. De totale terugvloeï naar de overheid bedraagt iets minder dan 16 miljoen BEF.
- Het contrast tussen beide deelsectoren is dus enorm. Deze cijfergegevens zijn echter 5 jaar oud. De huidige cijfers liggen naar alle waarschijnlijkheid hoger.

2.4.5.2. Dossieranalyse: de Vlaamse gesubsidieerde animatiefilm in cijfers

- De analyse spitst zich toe op de gesubsidieerde animatiefilm waarvan het dossier is afgesloten. Het gaat om 21 kortfilmprojecten en 3 lange animatiefilmprojecten die afgesloten zijn. De resultaten geven een globaal beeld van de (gesubsidieerde) animatiefilmproductie sinds 1994.

Korte animatiefilms

- Het gaat hoofdzakelijk om projecten van een enkele producent.
- De gemiddelde duur van de kortfilms ligt iets onder 9 minuten.
- De gemiddelde duur van een productie bedraagt bijna 2 jaar en 4 maanden.
- Het gemiddelde totaalbudget van de kortfilms bedraagt 4.861.635 BEF. De Vlaamse Gemeenschap draagt gemiddeld 59.4 procent van het budget bij. Voor 1 op 3 van de producties gaat het om meer dan 65 procent, met een maximum van 85 procent.
- De gemiddelde som van de participaties in een Vlaams kortfilmproject bedraagt 27 procent van het totaalbudget. De totale eigen bijdragen (participaties en cash samen) bedraagt gemiddeld 28 procent van het totaalbudget.
- De gemiddelde minuutprijs bedraagt 584.066 BEF. De minuutprijs varieert sterk. Voor 5 projecten bedraagt hij minder dan 350.000 BEF, 4 projecten zitten in de hoogste categorie met een minuutprijs tussen 800.000 en 1.335.000 BEF.

- De Vlaamse gemeenschap betaalt gemiddeld 325.122 BEF per minuut, maar wel met een grote schommeling tussen 95.238 en 540.589 BEF.

Lange animatiefilms

- Het productieproces van een lange animatiefilm is nog arbeidsintensiever en duurder dan dat van een korte animatiefilm. Tevens zijn er steeds buitenlandse (co)producenten bij betrokken, zodat ook de financiële constructie complexer wordt. Het gaat hier slechts om 3 afgesloten projecten sinds 1994 (Tobias en Leeuw, De drieling van Belleville en Tijl Uilenspiegel),
- Tobias en Leeuw (2001) was een coproductie van de Vlaamse Stupid Studio met twee Duitse producenten, Munich Animation en Cartoon Film Berlin. Het totale budget van de film was 245.193.000 BEF (6.078.175 Euro). Het aandeel van Vlaanderen hierin bedraagt 18.42 procent, dat van Duitsland 81.58 procent. De Vlaamse bijdrage, 45.000.831 BEF, bestaat uit bijna 58 procent of 26.1 miljoen BEF subsidie door de Vlaamse Gemeenschap.
- De drieling van Belleville (2003) is een coproductie van hoofdproducent Les armateurs (F), Production Champion (CA) en Vivifilm (B) met als cofinanciers France 3 Cinéma, RGP-France en BBC. Het totale budget bedraagt 8.6 miljoen Euro. Vlaanderen draagt meer dan 1.104.343 Euro ofwel 12,8 procent van het totale budget. De Vlaamse Gemeenschap subsidieert 421.419 of 38,16 procent van de Vlaamse bijdrage.
- Tijl Uilenspiegel (2003) is een coproductie van DeFamilieJanssen en Munich Animation. Het totale budget bedraagt 13.744.007 Euro, waarvan de hoofdproducent 89 procent (12.221.718 Euro) voor zijn rekening nam. De Vlaamse bijdrage is bijna 11 procent (1.489.651 Euro). De Vlaamse gemeenschap subsidieert 39,10 procent (490.829 Euro productie en 91.720 Euro preproductie) van dit Vlaamse aandeel.
- De Vlaamse producenten zijn hoofdzakelijk minoritaire coproducten, met hoofdproducenten uit grotere (animatie)landen. De budgetten van Europese animatiefilms met Vlaamse inbreng zijn betrekkelijk hoog, in vergelijking met Europese fictiefilms en gaan in stijgende lijn. De kostprijs per minuut varieert, maar vertoont wel een stijgende tendens. De bijdrage van de Vlaamse gemeenschap bedraagt telkens een substantieel deel van de Vlaamse inbreng.

Lopende projecten VAF

- Alles bij elkaar zitten op dit ogenblik een groot aantal projecten met steun van het VAF (of overgenomen van Fonds Film in Vlaanderen) in de pipeline.

- De huidige situatie betekent in ieder geval een forse toename van de productie tegenover de vorige periodes, zeker op gebied van middellange film, lange film en series. Binnen dit en enkele jaren komen er heel wat nieuwe animatieproducties uit. In het maximale geval gaat het om 13 series, 15 kortfilms, 6 middellange films en 7 langspeelfilms. Dit stemt alvast hoopvol.
- Toch zijn ook hier enkele kanttekeningen te plaatsen. Voor een aantal dossiers is de toegekende steun ontoereikend om gerealiseerd te worden. Wat langspeelfilms betreft speelt de complexiteit van de coproductie een vertragende rol.

2.4.5.3. De problematiek van de Europese filmindustrie

- De animatiefilmsector in Vlaanderen maakt deel uit van de filmsector in Vlaanderen en ruimer van de Europese filmsector. Het zijn vaak dezelfde factoren die naar voren komen ter verklaring van de zwakke performantie van de Europese filmindustrie(ën).
- De structuur van de Europese filmproductiemarkt is atomistisch. Europese producenten werken met een financiering project per project, met een totaal gebrek aan continuïteit en een stevige financiële basis tot gevolg.
- In Europa worden per jaar meer films gemaakt dan in Hollywood. Maar het gemiddelde budget van die films is slechts een fractie van een doorsnee Hollywoodproductie. We kunnen dus spreken van een constante onderfinanciering. Ook op gebied van animatie is Europese coproductie de enig mogelijke weg om tot een lange animatiefilm te komen.
- Distributie is van levensbelang in het parcours van een film. Ongeveer 700 films worden per jaar gemaakt in Europa, maar minder dan 250 komen effectief op het grote scherm, de rest verdwijnt naar televisie, en dan nog meestal laat op de avond. De Amerikaanse majors echter hebben uitstekende distributienetwerken uitgebouwd op Europees niveau en domineren hiermee het landschap. De doorsnee Europese film blijft nog steeds aangewezen op nationale distributeurs. Daarnaast doen de grote spelers aan wereldwijde promotie, en halen ze voordeel uit internationale merchandisingovereenkomsten.
- De algemene cijfergegevens over het aandeel van nationale en andere Europese films in Europese landen zijn evenzeer ontvankelijk. De dominantie van de Amerikaanse films is overdonderend. De veelgehoorde oplossing is dan dat de nationale distributeurs een voorbeeld nemen aan de Hollywood majors en hun netwerken. Er is dringend nood aan sterke nationale maar vooral internationale distributienetwerken. Door een ‘distribution-led production strategy’, een nauwere coördinatie tussen productie en distributie kunnen beide sectoren elkaar versterken en de huidige versnippering tegengaan. Terwijl Hollywoodproducties makkelijk een derde tot de helft van het productiebudget voorzien

voor promotie en marketing, schommelt dit in Europa tussen de 3 tot 6 procent van het budget.

- Europa telt ongeveer 800 filmfestivals, die samen goed zijn voor ongeveer 8 miljoen tickets. Ze vormen een alternatief circuit voor de distributie van Europese films. Vele films geraken nooit verder dan het festivalcircuit en gaan daar een eigen parcours ontwikkelen, los van de reguliere vertoningskanalen. Als alternatief voor een betere verspreiding van Europese films lijkt dit geen vruchtbaar spoor. Toch geldt voor de korte animatiefilm dat het een van de enige mogelijke vertoningskanalen vormt.
- De rol van televisiezenders voor de Europese filmindustrie wordt steeds belangrijker. Film is in de eerste plaats een zeer belangrijke programmacategorie voor televisiezenders. Het is niet onlogisch dat de televisiezenders daarom investeren als coproducten in filmproductie. In een aantal landen zoals Groot-Brittannië, Italië, Frankrijk en Portugal hebben televisiezenders zelfs de verplichting om te investeren in filmproductie. Voor animatie is de steun van zenders voor de productie van series (en lange animatiefilm) onontbeerlijk. Maar ook hier zijn coproducties aan de orde.

Vlaamse animatie als onderdeel van Europese filmindustrie

- Vrijwel alle elementen zonet aangehaald gelden evenzeer voor de Europese en meer in het bijzonder de Vlaamse animatiefilmsector. Marketing en distributie bijvoorbeeld zijn de voornaamste zwakheden van de Europese animatiefilms in vergelijking met de VS: Europese animatie beschikt over veel kleinere budgetten voor marketing en minder potentieel voor pan-Europese promotie, merchandising en licensing.
- Vlaanderen is een kleine speler op gebied van animatie in de Europese context, tenzij dan wat commerciële 3D-animatie betreft. Enkele dynamische spelers hebben zich duidelijk op de Europese markt van de lange animatiefilm gemanifesteerd als minoritaire coproductent. Twee Belgische bedrijven (Nwave pictures en Ace Digital House) draaien mee op Europees niveau op gebied van ‘infography, 3D animation and special effects’.
- België maakt weinig gebruik van de mogelijkheden van het Mediaprogramma, in het bijzonder ontwikkelingssteun voor middellange en lange film kan interessant zijn, maar de formaliteiten zijn omvangrijk en de toelatingsvoorwaarden streng.
- Opvallend is verder dat de financiële situatie van de Europese animatieproducenten in het nabije verleden wisselvallig was. Toch is de Europese lange animatiefilm duidelijk in opmars de laatste jaren.
- Eurimages, een initiatief vanuit de Raad van Europa, steunt de coproductie en de distributie van Europese audiovisuele projecten, waaronder animatiefilm en animatieseries.

- Een belangrijke trend van de laatste jaren in Frankrijk bestaat erin dat films gemaakt worden op basis van bekende series. Dit schept mogelijkheden voor merchandising, games etc. Deze multiplatformstrategie wordt door heel wat producenten gehanteerd.
- Een van de belangrijkste recente internationale ontwikkelingen, die ongetwijfeld consequenties zal hebben voor de Europese animatiesector: Disney, de animatiemajor bij uitstek, stopt met klassieke 2D animatie voor langspeelfilms. Voor langspeelfilm is 3D de enige weg die nog bewandeld wordt. Dreamworks en Pixar zijn hier de trendsetters op wereldvlak.

2.4.5.4. De Europese animatiesector: enkele cijfergegevens en trends van Cartoon

- Teneinde een beter zicht te krijgen op de positie van de Vlaamse animatiesector, schetsen we kort enkele cijfergegevens en trends op niveau van de animatiesector in Europa. We betrekken hierbij gegevens van Cartoon MOVIE (de jaarlijkse bijeenkomst van animatiefilmproducenten en mogelijke investeerders/distributeurs) en Cartoon FORUM (de jaarlijkse bijeenkomst van TV-animatieseries en mogelijke investeerders/distributeurs, hoofdzakelijk de televisieomroepen), EURIMAGES en de Lumière database van het European Audiovisual Observatory.

CARTOON MOVIE

- De impact van een initiatief als Cartoon op de Europese animatiefilm is duidelijk te merken: in de periode 1999-2005 zijn 79 films geproduceerd, tegenover slechts 27 in de periode 1994-1998 (grafiek Cartoon).
- Er namen 50 films uit 19 landen deel. Spanje spant de kroon met 11 projecten die worden voorgesteld. Frankrijk en Duitsland volgen met 6 projecten, voor Denemarken met 5. België is vertegenwoordigd met 1 Franstalig project in ontwikkeling (La Parti Production).
- De helft van de projecten (25) is volledig CGI, en nog eens 10 projecten zijn een mengvorm van 2D en 3D. Traditionele 2D is sterk in de minderheid met 9 projecten, poppenanimatie komt op de laatste plaats met 6 films. Er is een duidelijke tendens naar meer 3D projecten.
- De budgetten kennen een grote diversiteit, het gemiddelde budget bedraagt 5.960.000 Euro.

CARTOON FORUM

- 67 projecten uit 16 landen nemen deel. Groot-Brittannië levert 19 projecten. België is vertegenwoordigd met 2 Franstalige projecten, en verder wordt 1 project gezamenlijk voorgesteld door een Frans en een Vlaams bedrijf (Klumpies, Creative Conspiracy).
- De gemiddelde prijs per minuut loopt uiteen van rond de 5000 euro tot meer dan 12.000 euro, met een gemiddelde van 9362 Euro per minuut.
- Wat technologie betreft, valt het overwicht van 3D op. 63 procent van alle projecten bevat minstens deels 3D. 11 projecten zijn deels 2D/3D, terwijl 28 volledig CGI zijn.

2.4.5.5. Bezoekcijfers op basis van Lumière database EAO

- Om een zicht te krijgen op de populariteit van de Europese animatiefilms, hebben we ons gebaseerd op de deelnemende films aan Cartoon Movie van 2005 en 2004 en deze gekoppeld aan de gegevens van het European Audiovisual Observatory, en meer bepaald de database Lumière, die cijfers bevat over de bezoekersaantallen in Europese landen.
- De Europese kaskrakers komen met moeite boven het miljoen kijkers uit. De Amerikaanse (hoofdzakelijk 3D) animatiefilms echter scoren enorm goed. Twee Amerikaanse animatiefilms benaderen de 40 miljoen bezoekers in de EU. Een heel aantal films zit boven de 10 miljoen bezoekers.
- Net zoals voor de fictiefilm moeten we uiteraard de nadruk leggen op de enorme verschillen in marketing, productiebudgetten, distributienetwerken etc. tussen Europese en Amerikaanse animatieproducties.
- Het valt op dat de Vlaamse animatie goed scoort in het populariteitsoverzicht van de Europese animatie. Een Vlaming deed de regie van de film met de hoogste bezoekcijfers (Laura's Stern). Verder hebben de nummer 2 (Les triplettes de Belleville) en nummer 4 (Till Eulenspiegel) Vlaamse coproductenten.
- Er is sprake van een sterke revival voor animatie op wereldvlak. Maar in Europa betekent dit niet meteen een grote inhaalbeweging voor de Europese animatiefilm. In 2003 was 88 procent van de bezoekers in Europa voor animatie uit de VS, slechts 9 procent voor Europa en 3 procent voor Japan.
- De Europese box office wordt nog sterker gedomineerd door de VS op gebied van animatie. Europese animatiefilms hebben slechts minder dan 12 procent van het globale animatiefilmbezoek in 2000-2004.

2.4.5.6. Eurimages coproductiesteun 1990-2005

- Het overzicht dat volgt is gebaseerd op cijfers die werden verkregen van Eurimages. We behandelen de coproductiesteun die Eurimages heeft toegekend aan animatieprojecten in de periode van de laatste 15 jaar (1990-2005).
- Het gaat concreet over 27 projecten, voor een totaalbedrag van 12.071.725 Euro. Het hoogste bedrag is 750.000 Euro, het laagste bedraagt 106.714 Euro. De toegekende steun per project bedraagt gemiddeld 447.100 Euro.
- De spreiding van de omvang van de steun is vrij groot. De meeste projecten (8) vallen in de categorie 500.001-600.000 Euro, gevolgd door de laagste categorie 100.000-300.000 Euro met 7 projecten.
- Als we de coproducenten bekijken, valt meteen op dat Frankrijk en Duitsland de grote spelers zijn, gevolgd door Groot-Brittannië. Maar de Vlaamse animatiesector scoort vrij goed als coproducent met 4 gesteunde projecten, alle in de laatste 5 jaar, waarvan 3 in 2004 en 2005: Jester Till (DFJ) , Sneeuwwitje, het vervolg (DFJ) en Brendan the Secret of Kells (Vivifilm/Walking the Dog) hebben Vlaamse coproducenten.
- Frankrijk, Denemarken, België en Spanje, maar ook Ierland, Italië en Letland zijn in toenemende mate betrokken bij Europese animatie.
- 2004 was een piekjaar met 9 gesteunde dossiers, dit uit zich ook in het toegekende totaalbedrag voor dat jaar ten belope van 4.110.000 Euro.

2.5. Veldanalyse

- De analyse die hier volgt is gebaseerd op allerhande informatie verzameld in de loop van het onderzoek: literatuur, interviews met belangrijke spelers, citaten uit de vragenlijst, cijfergegevens, etc. De belangwekkende resultaten en inzichten uit voorgaande hoofdstukken worden tevens verwerkt.
- Binnen de sector zijn verschillende functies (animatoren, producenten, distributeurs, festivals, opleidingen), deelvelden (commercieel/gesubsidieerd; 2D/3D) en formaten (kortfilm, langspeelfilm, televisieserie) te onderscheiden. Dit deel wil de aanzet zijn voor een kaart van het bestudeerde terrein, met sterktes en zwaktes, problemen en breuklijnen, en verhoudingen tussen actoren. Tot slot bundelen we de inzichten in een sterkte-zwakte analyse.

2.5.1. actoren, deelgebieden en krachtlijnen

‘Vlaamse’ animatiefilmsector

- Een eerste vraag is ongetwijfeld of het object van deze studie als dusdanig kan afgelijnd worden en tevens herkend wordt door de actoren in het veld zelf.

- Een eerste niveau betreft de definitie van animatie(film). De animatiesector omvat in ruimer zin niet alleen de formaten kortfilm, middellange en lange film, maar tevens televisieseries. Als het concept opgevat wordt als het veld waarin animatietechnieken gehanteerd worden, ligt de grens nog veel ruimer, en vallen ook facilitaire bedrijven hier onder. In tweede instantie gaat het om een geografische afbakening: is er sprake van een Vlaamse animatiefilmsector? Vooral animatoren spreken van een Vlaamse animatiefilmsector, producenten echter opteren vaak voor de benaming Belgische animatiefilmsector, vanuit hun ervaringen met samenwerking over de taalgrens heen. Zeker op gebied van langspeelfilms is er veeleer sprake van Belgische animatiesector.

Onderwijs

- Er bestaan 4 scholen in Vlaanderen die specifiek animatieopleidingen aanbieden. Daarnaast zijn er mogelijkheden in deeltijds en avondonderwijs en allerhande cursussen 3D.
- Op het RITS is er over de laatste 4 jaar een nieuwe koers uitgezet: er is afgestapt van teveel aandacht voor de auteursfilm. Het gaat nu om het maken van geanimeerde beelden met oog voor de mogelijkheden op de arbeidsmarkt. Op het KASK heerst een visie toe op animatie als kunstonderwijs. De stage is afgeschaft aan het KASK omdat het veeleer misbruik werd van goedkope arbeidskrachten. Aan de KHLim wordt de opdrachtfilm als basis genomen, niet het auteurswerk. Deze opleiding voorziet wel een verplichte stageperiode van 1.5 tot 2 maanden, (die bovendien ook in het buitenland kan gedaan worden bv. Ierland, Italie, Nederland).
- Uit de survey van de professionals wordt duidelijk dat de evaluatie van de opleidingen gemengd is. Het grootste probleem vormt de aansluiting bij het beroepsleven. Uit de studentensurvey blijkt ook dat de studenten overduidelijk niet vertrouwd zijn met het concrete animatielandschap in Vlaanderen en dat ze onvoldoende geïnformeerd worden over de beroepsmogelijkheden. De contacten tussen de opleidingen onderling en de opleidingen en het werkveld kunnen zeker opgedreven worden.
- De studentensurvey wijst ook op een voorkeur om in 2D actief te zijn, die wellicht samenhangt met de vrij klassieke benadering in bepaalde opleidingen. De toekomstmogelijkheden in 3D kunnen echter een aansporing zijn voor de opleidingen om hier voldoende aandacht aan te besteden.
- Een ander probleem van het onderwijs, dat recent in bepaalde opleidingen ondervangen wordt, is dat studenten een heel algemene animatieopleiding krijgen, zonder al te veel mogelijkheden voor specialisatie. Mensen studeren af als all-rounder. Deze algemene opleiding als ‘animatiefilmer’ maakt ook dat de een aantal professionals zich in de beroepspraktijk gelijkaardig gaan opstellen.

Profielen van actoren

- De animatiesector is een betrekkelijk kleine sector (minder dan 300 professionals), van specifiek opgeleide mensen in combinatie met mensen en bedrijven die vanuit andere sectoren of achtergronden in de animatiesector actief zijn. Waar 5 jaar geleden nog duidelijker het onderscheid kon gemaakt worden tussen computeranimatiesector en klassieke animatiesector (zie Peeters, 2000), is dit in 2005 wat moeilijker hard te maken. Toch blijft er een grote discrepantie tussen facilitaire bedrijven of productiehuizen die louter commercieel (hoofdzakelijk in 3D) in opdracht van de industrie en reclame actief zijn en de producenten die eigen animatieproducties en -coproducties op poten zetten.
- Het gaat om economisch sterk uiteenlopende bedrijven en bedrijvigheden. Een andere zaak is natuurlijk hoe de relaties liggen in termen van het discours in de sector. Hier raken we aan de legitimatie van een ondersteuningsdiscours voor de artistieke film. In dit debat vervullen producenten die artistiek projecten uitwerken een belangrijke rol als actor.
- Er zijn op dit ogenblik 5 **producenten** die reeds enkele jaren regelmatig beroep doen op steun van het VAF. Daarnaast zijn er enkele nieuwkomers. Maar zelfs die kleine groep vertoont een grote verscheidenheid aan profielen. Vrij alarmerend is alvast dat verschillende van deze producenten op bepaalde ogenblikken in hun carrière er niet in geslaagd zijn financieel rond te komen. Ze zijn meestal vrij jong en meestal pas recent (sinds de jaren 1990 of 2000) actief in animatie.
- Slechts twee producenten concentreren zich uitsluitend op animatie. De overige producenten zijn tevens actief in live-actionfictie en/of documentaire of commerciële opdrachten.
- De meeste producenten werken vrij kleinschalig en hebben in het beste geval enige administratieve ondersteuning, maar vaak ook niet, wat een rem zet op een efficiënte en professionele producentenwerking.
- Naast deze producenten zijn er een aantal productiehuizen en **facilitaire bedrijven** die hoofdzakelijk in 3D actief zijn. Ze doen voornamelijk of louter opdrachtwerk. Het is ook uitsluitend in deze lucratieve sector dat bepaalde grotere bedrijven er in slagen mensen vast in dienst te houden. Maar ook in deze categorie treffen we kleinere entiteiten aan, die op freelance basis mensen aannemen.
- Verder bestaan er (veelal kleinschalige) **bedrijven van animatoren**. Het gaat meestal om een- of tweemansbedrijven, animatoren die samenwerken en een projectmatige aanpak hanteren, veeleer dan om omvangrijke, gestructureerde studio's. De grotere studio's zijn uitsluitend in 3D werkzaam. Al bij al lijkt het vrij moeilijk om te overleven als bedrijf door uitsluitend in animatie actief te zijn. Bijna 3 op 4 bedrijven uit de survey doen nog andere zaken naast animatiefilm.

- Ten slotte zijn er de **individuele animatoren**. De voornaamste opdeling bestaat tussen meer auteurgerichte filmers, die zichzelf als kunstenaar benoemen, en de meer industrieel gerichte animatoren, die zich als vakman zien en hun expertise toepassen in een grotere context. Leeftijd is een andere belangrijke opdeling. Bepaalde animatoren groeien duidelijk door na een zekere periode.
- 1. zuivere auteurfilmers: Ze werken bijna uitsluitend aan hun eigen auteurs(kort)films, ze hebben andere inkomsten /bezigheden en zijn actief in animatie louter uit passie. Het tempo van hun productie ligt mede om die reden laag.
- 2. ervaren animatoren: De ervaren animatoren werken vaak in het buitenland voor studio's of in België voor buitenlandse studio's. Een aantal van hen verdwijnt naar het buitenland (Europa, maar ook VS).
- 3. jonge animatoren: Jonge animatoren werken waar ze kunnen, in wat nog mogelijk is (storyboard, lay-out, etc).
- 4. 3D animatoren: 3D animatoren komen vaak uit andere sectoren dan animatie zoals webdesign en moving graphics.
- De situatie van professionals in de animatiesector is bezwaarlijk rooskleurig te noemen. Er kan van een vicieuze cirkel gesproken worden: jongeren krijgen niet de mogelijkheid om ervaring op te doen in studio's, die toegankelijke jobs hebben voor starters. De enige mogelijkheid om ervaring op te doen is naar het buitenland gaan.
- Minder dan de helft van de professionals is fulltime bezig met animatie. Het loon van de doorsnee animator ligt laag en het is vooral alarmerend dat 1 op 5 mensen die actief zijn in de animatiesector hier geen enkel inkomen uit halen.

Discours in de sector

- Het discours in de animatiesector is vaak eerder negatief geladen.
- Het discours in de sector is van belang aangezien het de heersende sfeer kan bepalen of minstens sturen. Het valt dus af te wachten of (en te hopen dat) de recente dynamiek in de animatieproductie een ommezwaaai in het eerder pessimistische discours kan teweegbrengen.

Overlegstructuren

- Er bestaan formele en informele overlegstructuren binnen de animatiesector. BOA is een vereniging voor animatieregisseurs en animatoren, die een spreekbuis wil zijn naar de producenten en het VAF. Verder hebben een aantal animatieproducenten ook vrij regelmatig overleg onderling en met het VAF.
- Gezien de verscheidenheid aan actoren, is overleg meer dan noodzakelijk.

- Een deel van de animatiefilmsector heeft bovendien nooit te maken met het VAF, aangezien het niet met gesubsidieerde animatieproductie bezig is. Maar ook binnen deze commerciële sector zijn er geen of weinig contacten tussen productiehuisen en facilitaire bedrijven.
- Ten slotte zijn er weinig contacten tussen de animatiesector en de andere geledingen van de ruimere audiovisuele sector, ondanks het feit dat professionals en bedrijven wel actief zijn in de ruimere sector. De animatiesector blijft enigszins een aparte wereld.
- Op alle vlakken is er dus nood aan meer overleg, zowel binnen de geledingen van de actoren als tussen de verschillende actoren en tussen de animatiesector en de andere sectoren.

Productie: Alles kan/wordt beter?

- De **kortfilm** is zoals het VAF terecht stelt een ‘quasi-ambachtelijke aangelegenheid’ (jaarverslag 2003) met vaak een uitgesproken artistiek karakter. Het gaat vooral om producties met 1 of 2 producenten. In bepaalde gevallen wordt de hele film geanimeerd, geregisseerd en geproduceerd door eenzelfde persoon, de auteur. Kortfilm is een formaat dat onmogelijk zonder overheidssteun kan bestaan. Het is een zeer tijdsintensief gebeuren, met vaak relatief hoge productiebudgetten.
- Naast structurele problemen stellen zich ook inhoudelijke problemen. Er is een grote nood aan goede scenario’s voor kortfilms.
- Wat de **lange animatiefilm** betreft, is de situatie anders. Het productieproces van een lange animatiefilm is nog arbeidsintensiever en duurder dan dat van een korte animatiefilm. Tevens zijn er minstens een en vaak meerdere buitenlandse (co)producenten bij betrokken, zodat ook de financiële constructie complexer wordt. Op gebied van langspeelfilmproductie is de Vlaamse situatie gelijkaardig aan de Europese situatie: enorme concurrentie van de Hollywood majors, atomistische productie, constante onderfinanciering, een zeer arbeidsintensief en lang productieproces. Specifiek voor Vlaanderen geldt dan nog het feit dat het over een zeer kleine thuismarkt beschikt. Dit laatste element maakt de kans voor Vlaamse producenten om het statuut van majoritaire producent te hebben bijzonder moeilijk. De beperkte thuismarkt en onderfinanciering maken het tevens moeilijk in te pikken op de belangrijke trend van een multiplatform strategie: films gemaakt op basis van bekende series of het gelijktijdig ontwikkelen van serie, film en game met dezelfde figuren. De mogelijke neergang van klassieke 2D animatie voor langspeelfilms (ingeluid vanuit Hollywood) zal ook consequenties hebben voor de Europese productie. Nu reeds valt op dat de meerderheid van Europese producties (zowel lange film als series) in 3D gemaakt worden.

- De budgetten zijn van een heel andere orde dan de kortfilms: van 6 tot bijna 14 miljoen Euro. Deze cijfers zijn vergelijkbaar met de projecten die op Europees vlak worden voorgesteld. De Vlaamse bijdrage is steeds minoritair, en opnieuw onmogelijk zonder overheidssteun. De subsidies zijn goed voor ongeveer 40 procent van het Vlaamse aandeel. Sinds het succes van *Les Triplettes* is er in Vlaanderen een positieve dynamiek ontstaan. Op dit ogenblik zijn er niet minder dan 7 langspeelfilmprojecten gesteund door het VAF lopende. Dit betekent opnieuw een exponentiële toename tegenover het verleden.
- De Vlaamse animatie is tevens manifest aanwezig in het Eurimages steunprogramma. De animatiesector scoort vrij goed als coproducent met 4 gesteunde projecten, waarvan 3 in 2004 en 2005. Vlaanderen maakt daarentegen weinig gebruik van de mogelijkheden van het Mediaprogramma van de EU, in het bijzonder van de ontwikkelingssteun voor lange en middellange film. Dit is deels te verklaren door de complexe formaliteiten en de strenge toelatingsvoorwaarden.
- Gezien het relatief grote aantal producties (vooral lange animatiefilm) dat op stapel staat, zal de vraag zich stellen op korte termijn of in Vlaanderen voldoende professionals van hoog niveau beschikbaar zijn. Ook de expertise van de producenten kan zeker nog opgedreven worden. Bijna allen hebben nog maar weinig ervaring met langspeelfilms.
- Voor de lange animatiefilm ligt het inhoudelijke probleem anders dan bij de kortfilm. In het geval een Vlaamse langspeelfilmproducent over een goed concept of scenario beschikt, verliest hij meestal de uiteindelijke inhoudelijke en creatieve controle aan een buitenlandse hoofdproducent die over veel grotere budgetten beschikt.
- De rol van de overheid en meer specifiek het **VAF** voor de productie van zowel korte als lange film is cruciaal te noemen.
- Nieuw is de steun van het VAF aan **animatiereeksen**. Wat televisiereeksen betreft, investeert het VAF in scenario's, om aanvragers op die manier de kans te geven hun project creatief uit te werken. Het is trouwens op de fronten van lange film en series dat een opvallende toename in gesteunde productie is vast te stellen. 13 series staan op stapel, waarvan de eerste reeds productiesteun is toegezegd.

Distributie, promotie en vertoning

- Marketing en distributie zijn de voornaamste zwakheden van de Europese animatiefilms in vergelijking met de VS: Europese animatie beschikt over veel kleinere budgetten voor marketing en minder potentieel voor pan-Europese promotie, merchandising en licensing. Waar de productie van **lange animatiefilm** in de lift zit, blijft het op Europees vlak schorten op gebied van vertoning. De bezoekcijfers voor Europese animatiefilms zijn vaak niet vergelijkbaar met die van de Hollywoodconcurrentie. Toch valt het op dat de

Vlaamse animatiefilmsector vanuit een minderheidspositie goed scoort in Europese context.

- Voor de **kortfilm** zijn de binnenlandse festivals (ANIMA, Grote Ongeduld, Leuven Kort/Internationaal Kortfilmfestival Leuven) en buitenlandse festivals het enige vertoningskanaal. Ook dit is een tweesnijdend zwaard: enerzijds krijgt de animator nationale en internationale visibiliteit, maar anderzijds brengt het financieel niets op en het brengt vooral kosten met zich mee. Dit is overduidelijk een groot pijnpunt voor de Vlaamse animatiefilm: buiten festivals geraken kortfilms nauwelijks verdeeld.

Televisie

- Voor animatie is de steun van zenders voor de productie van series en lange animatiefilms onontbeerlijk. Begin jaren 1980 werd in Frankrijk uit het niets een animatie-industrie op poten gezet, door de politieke wil van de overheid (in de persoon van Jack Lang). De Franse televisiezenders dragen bijvoorbeeld 27,6 miljoen euro op jaarbasis bij aan de financiering van animatie. In Vlaanderen is dit voorlopig een ondenkbaar scenario, gezien de houding van de openbare zender en het volledig ontbreken van een bestedingsplicht voor zenders in het Vlaamse mediabestel.
- De VRT kijkt vanuit een aankooplogica naar de internationale markt. Veruit het grootste deel van het aankoopbeleid voor animatie is gericht op Ketnet. Voor 90 procent wordt aangekocht uit het buitenland. Hiervan gaat een grote hap naar Disney, in het kader van een raamcontract dat garant staat voor ongeveer 1 uur per dag gedubde animatie en cartoons. De rest zijn kleine tot middelgrote vooral Europese leveranciers. Alles samen leveren ze een totaal van 2 uur animatie per dag.
- Hoewel de intentie geuit wordt vanuit de VRT om Vlaamse kortfilms uit te zenden, vertaalt dit zich in de praktijk in vertoningen op weinig aantrekkelijke periodes en uren. Gedurende de zomermaanden (juni-juli-augustus) is er een laatavond kortfilm, rond middernacht.

Het beleid en het VAF

- Er bestaat in de sector een vrij positieve houding tegenover het VAF. De dynamiek, de communicatie en de transparantie van de procedure worden alle als goede elementen ervaren. Ook de expliciete aandacht voor animatie wordt opgemerkt.
- Het **animatieatelier** dat van start is gegaan in september 2004 zal ongetwijfeld bijdragen tot een vlotte verhouding met de sector. De eerste aanzetten zijn reeds gegeven door de creatie van werkgroepen voor een website, voor workshops en voor promotie/festivals (en voor onderhavige studie).

- Verder zijn er een aantal problemen die aangeraakt kunnen worden, maar die niet specifiek voor animatiefilm zijn. In de animatiesector, net zoals in de filmsector in het algemeen, wordt vaak aan de helft van de prijs of minder gewerkt. Sommige mensen hebben de indruk dat het VAF niet weet hoe duur animatiefilm maken wel is. Maar aanvragers hebben liever een beetje steun dan een afwijzing, vandaar dat subsidie primeert op een realistische budgettering
- Een ander element van discussie is de anonimiteit van de lectoren. Aangezien slechts 7 lectoren actief waren in 2004 (Jaarverslag VAF 2004: 132) lijkt de anonimiteit inderdaad relatief. Zeker wat evaluatie van langspeelfilmprojecten betreft, is de expertise geconcentreerd bij een miniem aantal lectoren. Buitenlandse specialisten zouden hier een complementaire taak kunnen vervullen.
- Tax shelter: Het blijft de vraag of privé-financiers kunnen warmgemaakt worden om te investeren in animatie. Het (positievere) imago van de sector en de (hogere) visibiliteit van de animatieproducten zullen hier van groot belang zijn.

2.5.2. Sterkte-zwakke analyse

De veldanalyse stelt ons in staat een roundup te maken van de sterke en zwakke elementen van de animatiesector.

Als sterke kanten kunnen de volgende elementen worden aangehaald:

- het talent dat aanwezig is in Vlaanderen en dat doorstroomt vanuit opleidingen van hoog niveau
- het doorzettingsvermogen en idealisme van actoren in moeilijke omstandigheden
- de groeiende kennis over en aandacht voor animatiefilm bij het VAF
- de activiteit op verschillende formats: kortfilm, lange animatiefilm en series
- de lucratieve markt voor commerciële (veelal 3D) animatieactiviteiten.

Als zwakke kanten komen volgende elementen naar voren:

- animatiefilm is een duur medium: hoge kostprijs per minuut, arbeidsintensief, lange duur van productie
- de animatiesector is een kleine en verbrokkelde sector: 3D/2D, commercieel/artistiek, in opdracht/eigen productie
- te artisanale *cottage industry* met gebrek aan continuïteit in productie en onderfinanciering
- het ontbreken van distributiekkanalen voor kortfilm en voor lange film
- de houding van televisiezenders, in het bijzonder de openbare omroep
- zwakke scenario's
- te weinig intern overleg in en visibiliteit van de sector
- geen gedifferentieerde opleiding zoals in fictiefilm: beeld/geluid/montage, regie, assistentie
- te grote instroom van onervaren mensen en talent drain van de toplaag
- de kortfilm als meest verspreide basisformaat die weinig doorgroeimogelijkheden biedt naar langspeelfilm (zoals wel het geval is in fictiefilm)

- de historische ballast: in het verleden gespannen verhoudingen tussen Gent/Brussel en tussen producenten/animatoren.

Op basis van deze sterkte en zwakte-kenmerken komen we tot een blik op de toekomst: wat zijn de belangrijkste toekomstmogelijkheden en bedreigingen voor de Vlaamse animatiefilmsector?

De belangrijkste **toekomstmogelijkheden** zijn:

- stijgende trend van deelname aan Europese coproducties
- verdere professionalisering, schaalvergroting en internationale werking van de producenten
- tax shelter: financieringsmogelijkheden indien animatie voldoende zichtbaarheid krijgt
- verkoop via een international sales agent
- mogelijkheden van internet voor thuiswerk van animatoren: dit stelt hen in staat meer te werken voor het buitenland (op voorwaarde dat ze voldoende naambekendheid hebben)
- uitwaaiing animatietechnieken in andere sectoren: de toenadering van live-action, websites, games, mobiele telefonie, etc.
- hoge kwaliteit storyboard en lay-out aanbieden
- toename in gebruik van EU-steun (Mediaplus) voor de ontwikkeling van middellange en lange projecten
- de synergie van televisieseries, films, games en merchandising
- betere informatiedoorstroming sector /VAF via atelier

De bedreigingen kunnen als volgt omschreven worden:

- verdere delokalisatie van storyboard en lay-out
- totale brain of talent drain van topanimatoren
- limieten van het subsidiebudget: het risico dat vanuit het beleid niet langer alle formaten kunnen ondersteund worden (kortfilm, serie en lange film)
- het lange productieproces kan vragen doen rijzen over de rentabiliteit van de overheidsinvestering: het subsidiegeld zit voor langere tijd vast en er is een gebrek aan voldoende visibiliteit van afgewerkte animatiefilms
- het negatief discours in de sector

2.6. Aanbevelingen

1. Organisatie en overleg sector

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Constructieve dialoog tussen animatoren onderling en producenten onderling opdrijven 2. Constructieve dialoog tussen actoren van verschillende deelvelden opdrijven 3. Professionalisering van beroepsorganisaties |
|---|

2. Onderwijs

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Meer officieel overleg tussen alle scholen over differentiatie en profilering 2. Duidelijkere externe communicatie door scholen over differentiatie en profilering 3. Meer overleg tussen scholen en sector 4. Toelaten van specialisaties binnen de opleiding 5. Grotere aandacht voor 3D |
|---|

6. Doorgedreven alumniwerking

3. Doorstroming onderwijs-beroep

1. Werkbeurzen VAF (of VDAB) voor afgestudeerden voor stages in binnenlandse en buitenlandse studio's
2. Systematische organisatie van stages in het buitenland

4. Productie

1. Schaalvergroting met behoud van flexibiliteit: schaalvoordelen en efficiëntie verhogen
2. Verdere professionalisering animatoren én producenten
3. Scenario's en scenaristen zoeken buiten de animatiesector

5. Visibiliteit en distributie

1. Communicatiemasterplan voor de animatiesector
2. On-line archief van trailers op animatie website VAF
3. Rondreizende programma's arthousebioscopen specifiek voor korte animatiefilm: cfr. CinemaAnimatieCinema (NiAF)
4. Seminars met creatives uit reclamewereld

6. Televisie

1. Totale ommezwaai van beleid ivm publieke omroep (zowel naar vertoning als productie): culturele functie, coproduceren
2. Televisieseries: merchandising, DVD, boek, speelgoed, muziek CD, game, etc
3. Speciale events inbouwen op (openbare) zenders
4. Commissioning editor voor kinderprogramma's en/of animatie

7. Beleid

1. Helder omschreven beleidsvisie op gebied van animatie die zich vertaalt in concrete objectieven: tweesporenbeleid in plaats van tweeslachtig beleid (tewerkstelling of cultuur) commerciële series, specials, lange film op poten zetten en verder voluit voor de auteurfilm gaan in korte film
2. Versoepeling bestedingsplicht: buitenlandse knowhow naar België halen zodat Vlaamse animatoren kunnen bijleren

3. Lectoren: buitenlandse specialisten lange animatiefilm in combinatie met nationale lectoren
4. Forse verhoging budget voor animatie / structurele steun aan niet-commerciële initiatieven

3. Animatie: belangrijke concepten en processen

3.1. Definitie

Animatie is een audiovisuele creatie die in haar productieproces hoofdzakelijk gebruik maakt van enkelbeeldtechnieken, gaan van de verfilming van poppen, voorwerpen en/of tekeningen tot meer digitale, computergeanimeerde beelden (definitie VAF).

3.2. Animatietechnieken¹

De eerste animatievorm is tweedimensionale animatie of **2D-animatie**, waarbij in een vlakke ruimte wordt gewerkt. De eenvoudigste manier is 'papieranimatie'. Alle nodige animatietekeningen worden op papier gemaakt, waarbij de personages en de achtergronden steeds opnieuw getekend worden. Bij 'celanimatie' gebruiken de tekenaars doorzichtige acetaatvellen of 'cels' (celluloid). De achtergrond blijft dezelfde en de bewegende personages worden getekend op de doorzichtige cels. Naast de tekenfilm bestaat ook de 'cut out'-techniek of 'leganimatie', waarbij figuurtjes uit papier worden geknipt. Deze figuurtjes worden dan tussen de opeenvolgende filmbeelden beetje bij beetje verplaatst, zodat op die manier beweging ontstaat.

Een andere klassieke animatietechniek is de modelanimatie of **volumeanimatie**, waarbij in een driedimensionele ruimte wordt gewerkt. Poppen zijn hier vaak gebruikte objecten, maar ook plasticine- of kleifiguurtjes worden gebruikt. Ook hierbij manipuleren de makers de objecten tussen de beeld per beeld opnames door.

De meest recente animatietechniek is de computeranimatie, **3D-animatie**, ook vaak CGI of Computer Generated Images genoemd. Hierbij er is geen behoefte meer aan reële tekeningen, uitgeknipte figuren of kleipoppen. Alles wordt op de computer ontworpen. Computertekenaars ontwerpen figuren eerst in een soort kippengaasmodel of 'wireframe'. Deze objecten worden dan geanimeerd. Nadien brengt de graficus een reliëftextuur aan op de buitenkant van het object.

Verder bestaan nog de technieken van **pixilatie**, animatie met levende personen of objecten die beeld per beeld zijn gefilmd, en **rotoscopie**, waarbij mensen en objecten worden gefilmd en nadien overtekend of bijgewerkt op de computer (of via fotogrammen).

¹ 3.2. Animatietechnieken en 3.3 Productieproces vormen (grotendeels) een ingekorte versie van de uitleg op de website van het Vlaams Instituut voor Animatiefilm (www.vivafilm.be)

3.3. Productieproces

De werkwijze om een animatiefilm te maken verschilt vanzelfsprekend naargelang de gebruikte techniek.

Om één seconde **2D animatiefilm** te maken zijn gemiddeld 10 tot 12 filmbeelden nodig. Een langspeelfilm duurt gemiddeld 75 minuten, dus dat betekent ongeveer 50.000 beelden, die allemaal één voor één moeten getekend en ingekleurd worden.

Het idee of concept voor de film wordt door de bedenker in een summiere versie neergeschreven in een synopsis: een zeer bondige weergave van het verhaal. Ook worden de eerste designs gemaakt: tekeningen van de hoofdpersonages of sfeertekeningen die de 'setting' van het verhaal weergeven.

Wanneer de synopsis en de eerste designs afgewerkt zijn gaat de script-writer aan de slag aan het scenario: het filmverhaal in een gedetailleerde versie met dialogen en allerlei aanwijzingen over de omkadering van het verhaal.

Wanneer het scenario klaar is worden de character designs gemaakt : de getekende ontwerpen van de belangrijkste filmpersonages. De studies waarbij de personages vanuit allerlei hoeken en posities getekend worden (vooraanzicht, zijaanzicht, etc.) worden model sheets genoemd. Tegelijk worden de location designs gemaakt: de ontwerpen van de 'settings' en decors die in de film 'achter' de personages zullen geplaatst worden. Ook worden de kleuren voor personages en achtergronden gekozen. Dit kan eventueel ook in een latere fase nog gebeuren.

Vervolgens wordt het storyboard gemaakt. Dit is het getekende filmverhaal, het scenario omgezet in een soort stripverhaal. Deze storyboardtekeningen of storyboard panels zijn eenvoudig en schetsmatig in zwartwit. Het storyboard is een zeer belangrijk onderdeel in de voorbereiding waarvoor een team van storyboarders nauw samenwerkt met de regisseur van de film. Een storyboard in zijn finale vorm bevat ook technische beschrijvingen die nodig zijn voor de verdere productiestappen.

De animatic is de volgende stap. Hierbij worden de storyboard panels 'gefilmd'. In de praktijk zitten de storyboard panels in een computer opgeslagen en worden ze achter elkaar afgespeeld met een welbepaalde timing per storyboardtekening. Vaak wordt er al een voorlopige soundtrack aan toegevoegd: een eerste versie van de dialogen, klankeffecten en muziek.

De animatic wordt door de regisseur en de filmproducent gekeurd. De goedgekeurde 'sequences' (gedeeltes van de film) kunnen 'in productie' gaan: er kan aan de eigenlijke

animatie van die stukken begonnen worden. Vanaf nu worden ook de lay-outers en de vele animators die nodig zijn aan het werk gezet.

In de lay-out fase worden aan de hand van het storyboard alle afzonderlijke filmshots nauwkeurig op groter formaat geschetst. De lay-out tekenaar is a.h.w. de cameraman van de film: hij bepaalt de 'cadrages' en de camerabewegingen in de film, in samenspraak met de regisseur. Posing is een belangrijk onderdeel van de lay-out: de personages worden tegenover hun achtergrond op exact de juiste plaats gepositioneerd in exact de juiste afmetingen. Hierbij wordt rekening gehouden met de camerabewegingen zoals 'zoom-in' of 'zoom-out'. Poses dienen als leidraad voor de animatie.

Na de lay-out fase worden de personages en de achtergrond opgesplitst in afzonderlijke tekeningen. De lay-out tekeningen van de personages gaan naar de animatieafdeling, de tekeningen van de achtergronden gaan naar de gespecialiseerde afdeling die zich bezig houdt met het uitwerken en inkleuren van de achtergronden. Later zullen personages en achtergrondtekeningen weer samengebracht worden. Aangezien het om vele duizenden tekeningen gaat moet er de grootste orde in gehouden worden: dit gebeurt door het opmaken van die gedetailleerde lijsten of exposure sheets. Zo komen achteraf de juiste animatietekeningen weer bij de bijpassende achtergrond terecht.

Dan volgt de eigenlijke animatie: de fase waarbij de personages tot leven worden gebracht. De bewegingen van de personages worden door de animators geanalyseerd en uitgetekend. Het animeren gebeurt in een wat ruwe lijnvoering, waarbij de beweging en de expressie van de personages wel perfect juist moet zijn. Ongeveer de helft van de voor de film vereiste tekeningen worden zo gemaakt: zij zijn bepalend voor de beweging van de personages en worden keys of sleuteltekeningen genoemd. Het maken van de sleuteltekeningen is het werk van de hoofdanimator. Hij/zij wordt bijgestaan door assistenten die de tussentekeningen of in-betweens maken die nodig zijn om 'de tijd' tussen de verschillende sleutelposities op te vullen. Samen zorgen ze ervoor dat per seconde animatiefilm ongeveer 12 animatietekeningen gemaakt worden.

Line-test: de animatietekeningen worden in de computer gescand of met een gewone videocamera beeld-per-beeld gefilmd, en afgespeeld. Bedoeling is om te kijken of de geanimeerde bewegingen kloppen, of de 'acting' en de gezichtsuitdrukkingen juist zijn, en of de mondstanden lipsynchroon zijn. De regisseur bepaalt of het geleverde animatiewerk voldoet aan de verwachtingen.

Ink&Paint: Wanneer de animatietekeningen goedgekeurd zijn worden ze doorgestuurd naar de inkleurafdeling. De traditionele manier bestaat erin om de animatietekeningen

(potlood op wit papier) over te tekenen met inkt op doorschijnende vellen cellofaan, ook cels genoemd. Deze lijntekeningen worden dan met speciale verf ingekleurd. Tegenwoordig worden de animatietekeningen meestal één voor één ingescand in de computer en met een aangepast programma ingekleurd. Tezelfdertijd worden in de inkleurafdeling de achtergronden ingekleurd, hetzij met de hand, hetzij met de computer.

Compositing: De ingekleurde animatietekeningen worden nu in de computer samengebracht met de achtergronden. Dit gebeurt scène per scène. In de computer kunnen ook de 'camerabewegingen' aangemaakt worden. De lay out-instructies worden hierbij exact gevolgd. Na de compositing zijn de scènes compleet. De beelden staan ingekleurd in de juiste volgorde op de harde schijf van de computer, en zijn nu klaar om van geluid te worden voorzien. Wanneer echter op de traditionele manier werd ingekleurd op cels, dan worden de ingekleurde animatietekeningen bovenop de passende achtergronden gelegd. De achtergrond is zichtbaar doorheen doorzichtige cellofaan. Animatietekening en achtergrond worden samen onder de filmcamera gelegd en op die manier worden de animatietekeningen één na één 'beeld-per-beeld' gefilmd.

Wanneer de beelden klaar zijn worden ze nog in de juiste volgorde 'gemonteerd'. De voorlopige stemmen worden in de geluidsstudio vervangen door definitieve stemmen. De filmmuziek wordt opgenomen, en de geluidseffecten worden op hun juiste plaats 'onder' het beeld gezet.

Bij een **3D of CGI-animatiefilm** loopt het proces ongeveer gelijk tot aan het storyboard en de voorlopige stemopnames die dienen voor het storyboard. Verder worden alle stappen afgewerkt op de computer.

Op basis van het storyboard en de teksten worden de personages en hun omgeving gecreëerd en wordt de kleur vastgelegd. De personages, decors en rekwisieten worden in 3D uitgewerkt met de computer (modeling: ontwerp van personen en objecten, rigging: figuren een skelet geven, texturing: aanbrenge van texturen en kleuren). Nadat het decor geconstrueerd is in 3D, moet het aangekleed worden om een geloofwaardige wereld te creëren.

Om het verhaal driedimensionaal te vertalen, worden de personages in het decor geplaatst en worden d.m.v. een virtuele camera opnames gemaakt. D.m.v. gespecialiseerde software worden bewegingen en gelaatsuitdrukkingen toegevoegd. Vervolgens wordt de belichting (lighting, schaduwen etc) toegevoegd.

Alle gegevens worden omgezet in één beeld (compositing). Ten slotte wordt de laatste hand gelegd aan de film door het toevoegen van muziek, geluidseffecten en speciale effecten. De beelden worden klaargemaakt voor digitale projectie of omgezet naar pellicule voor analoge projectie.

4. Probleemstelling en onderzoeksvragen

De ‘Vlaamse animatiefilmsector’ is lang een marginaal fenomeen geweest dat hoofdzakelijk terug te brengen was tot enkele markante animatiekunstenaars. Het is pas sinds de laatste twee decennia dat enige vorm van (kleinschalige) semi-industriële productie op gang komt, met een opvallende dynamiek in de laatste vijf jaar. Maar de sector kampt nog steeds met ernstige moeilijkheden. Vlaams talent wordt met open armen ontvangen in het buitenland maar kan hier niet aan de bak geraken omdat België, laat staan Vlaanderen, nauwelijks over een industriële infrastructuur beschikt. Niet enkel de tientallen studenten die jaarlijks afstuderen aan de gerenommeerde scholen hebben het moeilijk om door te stromen naar het beroep, maar zelfs gevestigde waarden met jaren ervaring moeten zonder veel toekomstzekerheid bezig blijven om hun inkomsten te verzekeren. De beroepssituatie van de gemiddelde Vlaamse animator ziet er wegens een gebrek aan continuïteit en een sterk versnipperd studiolandschap niet meteen rooskleurig uit, maar sinds de komst van het VAF is onder impuls van een aantal initiatiefnemers de wil opgevat om de huidige problemen aan te pakken. Zij beseffen dat het hoogst nodig is dat beleidsmakers maar ook de animatoren zelf gaan reflecteren over hoe de situatie er eigenlijk uit ziet en waar men naar toe wil.

De *probleemstelling* van het onderzoek luidt dan ook: wat is de huidige toestand van de Vlaamse animatiefilmsector?

Deze problematiek zal besproken worden aan de hand van de volgende *onderzoeksvragen*:

- Kan een Vlaamse animatiefilmsector afgebakend en gedefinieerd worden?
- Wat is het profiel van mensen die actief zijn in de sector?
- Wat is het profiel van bedrijven en hun activiteiten in de sector?
- Wat zijn de opinies van de verschillende actoren binnen de sector over hun eigen Vlaamse animatiefilmsector?
- Wat is de verhouding tussen de opleiding en doorstroming naar de sector?
- Op welke wijze gaat de overheid om met animatiefilm?
- Wat zijn de concrete cijfers van de (gesubsidieerde) animatiefilmproductie?
- Hoe kan de Vlaamse animatiefilm gesitueerd worden in een ruimer Europees perspectief, naar algemene tendensen en cijfermatig?

De *onderzoeksvragen* vertalen zich in een aantal onderzoeksdelen. Vooreerst gaan de vier animatieopleidingen die de regio rijk is bekeken worden en in relatie tot het beroepsleven gezet worden. Zijn Vlaamse animatoren zo sterk geschoold als gezegd wordt en klopt het dat de sector bulkt van het talent (Everaerts, 2000: 135)? In welke mate zijn de opleidingen afgestemd op het beroepsleven?

Vervolgens wordt stilgestaan bij de beroepssituatie van de actoren uit de sector. Welk (e) beroep(en) oefenen zij uit? Zijn ze van vele markten thuis of houden ze zich enkel bezig met hun specialisatie? Zijn zij tevreden met hun job en wat zou hun beroepssituatie kunnen optimaliseren? Komt het cliché van de afzonderlijke animator die tot 's avonds laat op zijn zolderkamertje zit te zwoegen overeen met de Vlaamse realiteit?

De Vlaamse animatiebedrijven vormen het volgende onderdeel. Hoe zien deze bedrijven eruit en met welke activiteiten houden zij zich voornamelijk bezig? Doen ze regelmatig beroep op andere bedrijven, werken ze samen of staan ze eerder tegenover elkaar? Zoals al aangehaald zijn een heel aantal problemen terug te brengen tot het gebrek aan een commerciële, zichzelf instandhoudende industrie. Is dit te wijten aan een mank overheidsbeleid of wordt dit in stand gehouden door een concurrentiële mentaliteit van de bedrijven zelf? Steken de verschillende deelsectoren stokken in mekaars wielen of zoeken ze hun heil in onderlinge samenwerking?

Daarnaast zal dit onderzoek verduidelijken op welke manier de Vlaamse animatoren tegenover hun eigen sector staan. Vinden zij dat de Vlaamse animatiefilm genoeg kansen krijgt in eigen land en daarbuiten? Hoe staan zij tegenover nationale en internationale beleidsmaatregelen en – organen en waar vinden zij dat de klemtonen moeten komen? In welke mate zijn ze op de hoogte van recente ontwikkelingen en hoe reageren zij daar op? Wat vinden zij dat er moet gebeuren om de sector te dynamiseren en geloven zij in overkoepelende initiatieven vanuit de EU? Een gelijkaardige vraag polst naar het profiel, de visie en de verwachtingen van de studenten in de animatieopleidingen in Vlaanderen.

Verder wordt de effectieve Vlaamse animatieproductie onder de loep genomen: hoe staat het met de animatieprojecten van de laatste tien jaar in Vlaanderen? Aan de hand van cijfermateriaal wordt een schets gemaakt van de soorten producties. Waar mogelijk wordt een vergelijking gemaakt met andere Europese landen.

De Vlaamse situatie wordt logischerwijze binnen de ruimere problematiek van de Europese filmindustrie gesitueerd. We doen dit aan de hand van een analyse van de grote pijnpunten van de Europese (animatie)filmindustrie en op basis van cijfermateriaal over de Europese animatiefilmproductie: het profiel van projecten op Cartoon Forum en Cartoon

Movie, een overzicht van door Eurimages gesteunde projecten en bezoekcijfers voor Europese animatiefilm van het European Audiovisual Observatory.

Op basis van de voorgaande onderzoeksonderdelen komen we tot een veldanalyse, die de actoren, krachtlijnen en spanningsvelden in de sector in kaart brengt, aangevuld met een sterkte-zwakke analyse.

Het rapport beoogt aan de hand van de resultaten een aantal wegen uit te stippelen die een mogelijke oplossing kunnen bieden voor de complexe problematiek. Het rapport sluit af met concrete aanbevelingen om de situatie te verbeteren.

5. Methodologie

5.1. Overzicht onderzoeksonderdelen en - luiken

De eerste weken wordt de sector op de hoogte gebracht van de studie, worden contacten gelegd en wordt een gegevensbestand geconstrueerd om de actoren uit de sector te inventariseren. Deze *database* wordt voortdurend aangepast en aangevuld en vormt het uitgangspunt voor het versturen van de enquêtes.

Het tweede onderdeel wordt gevormd door de *vragenlijsten*. Op basis van de beschikbare literatuur en in samenspraak met de werkgroep wordt een enquête opgesteld die naar de animatieprofessionals, producenten en organisaties wordt verstuurd. Tevens wordt een vragenlijst verstuurd naar de laatstejaarsstudenten van de verschillende animatieopleidingen (KASK, RITS, KHLim, Sint-Lukas Brussel).

Het derde deel bevat de *interviews* die afgenomen worden met de vertegenwoordigers van de verschillende partijen uit de sector.

De *cijfergegevens* vormen het vierde deel. Het gaat in eerste instantie om cijfermateriaal uit de subsidiedossiers verzameld op het VAF en op Administratie Media. Deze dossiers bevatten gedetailleerde informatie over de budgettering, de financiering (aandeel van de Vlaamse Gemeenschap en de participaties) en de uitgaven van de ingediende projecten. Bedoeling is om bepaalde tendensen in deze dossiers op te sporen. Daarnaast worden cijfergegevens over de Europese animatiefilmproductie geïntegreerd: het profiel van projecten op Cartoon Forum en Cartoon Movie, een overzicht van door Eurimages gesteunde projecten en bezoekcijfers voor Europese animatiefilm van het European Audiovisual Observatory.

In het *literatuuronderzoek* worden ten slotte denkkaders over de audiovisuele sector aangehaald om ze daarna specifiek toe te spitsen op animatie. Het speelfilmbeleid in de context van de mediastrategieën van de EU wordt toegelicht en er wordt gebruik gemaakt van onderzoek naar de animatiefilm in Europa.

5.2. Database

De database bevat een zo volledig mogelijke lijst van personen en bedrijven in Vlaanderen die betrokken zijn bij animatiefilm, inclusief contactgegevens. De belangrijkste bronnen zijn o.a.

VIVA, Keynet, de werkgroep en e-mails van mensen uit de sector. Door middel van de vragenlijsten en contacten via mail of telefoon worden de fouten in de bronnen gecorrigeerd. Dit bestand vormt de basis voor de survey.

De database bevat 285 entries, na verwijdering van niet relevante namen /firma's door middel van een telefonisch rappel en van Franstalige actoren/ bedrijven en na aanvulling met personen die vanuit interviews etc. werden aangebracht. Ook voor personen die de vragenlijst niet hebben teruggestuurd, is de database geupdated via telefonische contacten.² Het gegevensbestand bevat tevens een aantal dubbele entries van personen die verantwoordelijk zijn voor verschillende bedrijven of organisaties.

5.3. Vragenlijsten

In de vragenlijst komen alle onderzoeksvragen terug. De gegevens uit de vragenlijst worden zowel kwalitatief als kwantitatief verwerkt. Door middel van een reeks spreidingstabellen en -grafieken wordt duidelijk gemaakt welke opleidingen zijn gevolgd en aan welke scholen, hoe de beroepssituaties zijn, welke bedrijven actief zijn en met welke activiteiten ze bezig zijn en ten slotte wat de opinies zijn van de actoren over de Vlaamse animatiefilmsector.

Het ontwerpen, verbeteren, testen en versturen van de vragenlijsten alsook het construeren van een codeboek heeft vele weken in beslag genomen. Er zijn verschillende versies van de vragenlijst voor professionals opgesteld, gecorrigeerd en voorgelegd aan de werkgroep en aan andere mensen uit de sector die een licht konden werpen op een aantal elementen (zoals bvb. de animatietechnieken).

In samenspraak met de werkgroep wordt de definitieve versie op punt gesteld (zie bijlage) en op 22 april worden de vragenlijsten verstuurd naar de actoren uit de database. De oorspronkelijke deadline voor de antwoorden is 1 mei. Begin mei komen de eerste antwoorden binnen. Na een eerste rappel verzonden via e-mail of (in geval van geen/foutief mailadres) via telefoon volgt een oproep via de website van de onderzoeksgroep, van het VAF, het IAK en SACD om de vragenlijst alsnog in te vullen en op te sturen. Na een tweede telefonische rappel bedraagt de return van de enquêtes 104 respondenten. Voor een postenquête is dit een meer dan behoorlijk resultaat. Aangezien de volledige populatie werd aangeschreven, beschikken we met meer dan 1 op 3 respondenten over een grote steekproef die een zekere representativiteit voor de sector kan claimen.

² Slechts 14 personen bleven na verschillende pogingen onbereikbaar.

De vragenlijst bestaat uit vier delen. Deel 1 (sociodemografische gegevens en opleiding) en 4 (opinions over de sector) zijn voor alle respondenten bestemd, deel 2 (beroep, specialisatie en animatievormen) enkel voor de professionals die geen zaakvoerder zijn, deel 3 (bedrijven, bedrijfsactiviteiten en soorten producties) enkel voor de zaakvoerders. Onder de 104 respondenten zijn 23 zaakvoerders of verantwoordelijken van organisaties.³

We kunnen stellen dat het merendeel van de vragenlijsten behoorlijk is ingevuld. Sommige respondenten zijn zelfs zeer exhaustief in het invullen van de open vragen. Drie animatoren hebben laten weten dat ze de vragenlijst niet wensen in te vullen. Drie bedrijven maken melding dat ze niet (meer) met animatie bezig zijn (respectievelijk vertalingen, grafische vormgeving en postproductie), van drie firma's die werden aangeschreven zijn we ondertussen zeker dat ze niet meer bestaan en drie actoren vinden dat ze nog te sporadisch bezig zijn met animatie om iets zinvol te doen met de enquête.

VRAGENLIJSTEN PROFESSIONALS			
Verstuurde vragenlijsten	Return	Negatieve reacties	Onbereikbaar
311 (waarvan 33 Franstaligen, 8 geen animatie meer)	104 (waarvan 4 uit buitenland)	3	22: geen adres 7: verhuisd

Tevens wordt aan de 40 laatstejaarsstudenten van de vier Vlaamse animatiefilmopleidingen (KASK, RITS, KHLim, St-Lukas Brussel) een aparte vragenlijst gezonden via de post. Deze vragenlijst (zie bijlage) is een aangepaste en verkorte versie van de vragenlijst voor professionals en peilt naar de verwachtingen van de animatiestudenten over hun beroep en de huidige situatie. De oorspronkelijke deadline voor de antwoorden is 20 mei. Op 31 mei versturen we een elektronische rappelbrief aan de 7 studenten waarvan we een mailadres hebben, alle anderen worden getelefoneerd (2 onbeantwoord) en verzocht de vragenlijst zo snel mogelijk terug te sturen. De uiteindelijke return bij de studenten bedraagt 19, of bijna de helft. Ook hier kunnen we van een hoge responsrate spreken.

³ Er zijn echter 4 professionals die zowel Deel 2 als Deel 3 hebben ingevuld, zij worden dus zowel bij de professionals als bij de zaakvoerders ondergebracht.

VRAGENLIJSTEN LAATSTEJAARSSTUDENTEN

Verstuurde vragenlijsten	Return	Negatieve reacties	Onbereikbaar
40	19	0	0

De data-input gebeurt manueel en de kwantitatieve analyse van de vragenlijsten wordt uitgevoerd met softwarepakket SPSS. De open vragen worden kwalitatief geanalyseerd.

5.4. Interviews

Naast de vragenlijsten worden face-to-face interviews met *key players* uitgevoerd. Er wordt in totaal met 21 mensen persoonlijk gesproken: 14 individuele interviews en 4 dubbelinterviews.

Datum	Persoon
Dinsdag 17 mei	Raoul Servais (ex-KASK, animator)
Dinsdag 17 mei	Jean-Marie Demeyer & Luc Degryse (KASK)
Maandag 23 mei	Frans Lefever & Frank Boel (VRT)
Dinsdag 24 mei	Annick Maes & Marc Vandeweyer (CARTOON)
Dinsdag 24 mei	Ben Stassen (nWave Digital)
Woensdag 25 mei	Stefan Vermeulen (BOA)
Woensdag 25 mei	Hans Spilliaert
Donderdag 26 mei	Annemie Degryse (Lumière)
Donderdag 26 mei	Greet Halsberghe (IAK)
Vrijdag 27 mei	Linda Van Tulden & Geert Van Asbroeck (DFJ)
Maandag 30 mei	Frits Standaert (docent RITS)
Woensdag 1 juni	Frank Van den Eeckhout (Trope Film/Fonds Raoul Servais)
Donderdag 2 juni	Ton Crone (NIAf)
Vrijdag 3 juni	Viviane Vanfleteren (Vivifilm)
Vrijdag 3 juni	Geert Van Goethem (SOIL)
Vrijdag 3 juni	Eric Goossens (Walking the Dog)
Woensdag 8 juni	Hilaire Van den Broeck (Secret Realm Productions/BOA)
Dinsdag 14 juni	Karin Vandenrydt (ANIMA)

Het gaat om: 8 producenten, 6 regisseurs, 4 docenten, 4 animatoren, 3 verantwoordelijken van overkoepelende organisaties (respectievelijk CARTOON en NIAf/SAS), 2 verantwoordelijken van de openbare omroep, 2 distributeurs en 1 festivalprogrammatrice/lector. Deze interviews worden kwalitatief geanalyseerd. Ter voorbereiding van de interviews is een algemene

checklist opgesteld met de thema's die in de gesprekken aan bod moeten komen (zie bijlage). Deze checklist wordt telkens aangepast aan het beroep van de geïnterviewde en de specifieke relevantie voor het onderzoek.

Via de telefoon werden aanvullende interviews afgenomen van Walter Provo (coördinator IAK), Filip Vermeulen (zaakvoerder Studio Bal Gehakt), Arnaud De Muynck, (producent La Boîte... Production) en Luc Smeets (hoofd animatieopleiding KHLim). Verder hebben we een onderhoud gehad met Sophie Schoukens (hoofd van Ontwikkeling-Preselectie Media Programma TAO) en Pierre Gavet (hoofd van Cinema-Preselectie Media Programma TAO). Deze laatsten hebben ons ten informatieve titel enkele cijfers over de Europese animatiesector meegedeeld.

5.5. Data uit dossiers en verslagen⁴

De cijfergegevens over o.a. het aantal steuntoekenningen, de bedragen en de financiële situatie van bedrijven, worden verzameld via verschillende methodes. Vooreerst zijn er de vragenlijsten zelf, waar een aantal vragen expliciet peilen naar cijfermateriaal zoals het gemiddeld maandelijks bruto-inkomen enz.

Ook de jaarverslagen van het VAF (2003-2004) en van het Fonds Film in Vlaanderen (1994-2002) worden betrokken in de analyse (aandeel subsidies aan animatiefilm en bedragen).

Ten slotte worden de afgesloten (en deels nog lopende) dossiers van de door het VAF (en Fonds Film in Vlaanderen) goedgekeurde projecten bekeken. De controleverslagen van de gesteunde films vermelden het subsidiebedrag, de totale kostprijs (het gedetailleerde budgetrapport voor alle delen van het productieproces), de (co)producenten, de financiering (de participaties van de Vlaamse Gemeenschap, van regisseur en producent, enz.) en de controle van de uitgaven. De analyse bekijkt tendensen in deze dossiers (gemiddelde budgetten en subsidiebedragen, enz.). De dossiers worden op het VAF en op de administratie Media geraadpleegd.

Daarnaast worden cijfergegevens over de Europese animatiefilmproductie geïntegreerd. Concreet gaat het om het profiel van projecten op Cartoon Forum (de Europese markt voor animatieseries) en Cartoon Movie (de Europese markt voor lange animatiefilms).

⁴ We gingen ook op zoek naar andere ingangen om economische gegevens te verkrijgen. SABAM verschaftte ons relatieve cijfers over de door hen uitgekeerde auteursrechten voor animatie op televisiezenders. Aangezien echter geen onderscheid wordt gemaakt tussen Belgische producties en buitenlandse producties, noch tussen formaten (series of films), is dit bijzonder moeilijk bruikbaar als indicator voor de Vlaamse animatie. SACD antwoordde negatief op onze vraag. Van Infobel hebben we geen antwoord ontvangen.

Verder analyseren we de door Eurimages gesteunde projecten (1990-2004) en bekijken we bezoekcijfers voor Europese animatiefilm (2002-2004) op basis van gegevens uit de database Lumière van het European Audiovisual Observatory.

5.6. Literatuuronderzoek

In het gedurende het onderzoeksproces uitgevoerde literatuuronderzoek, worden denkkaders over de audiovisuele sector aangehaald om ze daarna specifiek toe te spitsen op animatie. Het speelfilmbeleid in de context van de mediastrategieën van de EU wordt toegelicht en er wordt gebruik gemaakt van onderzoek naar de animatiefilm in Europa. Verder worden websites, vaktijdschriften, onderzoeksrapporten, ongepubliceerde bronnen, etc. geraadpleegd.

6. Rapportering

6.1. Database

Uiteenlopende bronnen zijn gebruikt om een zo volledig mogelijke lijst van personen, bedrijven en organisaties te verkrijgen, maar we maken noodgedwongen geen claim op volledigheid. De database zal steeds een work in progress blijven en dient continu bijgewerkt te worden. Op termijn kan een integratie (op vrijwillige basis van personen) in AV-Online een meerwaarde betekenen.

De database bevat 285 entries, na verwijdering van niet relevante namen /firma's door middel van een telefonisch rappel en van Franstalige actoren/ bedrijven en na aanvulling met personen die vanuit interviews etc. werden aangebracht.

Om zicht te hebben op de doorstroming van afgestudeerden animatie naar de sector en hun (langdurige) aanwezigheid in de sector, hebben we de gegevens verzameld van alle afgestudeerden, voor zover de oude gegevens op de scholen beschikbaar waren. Het gaat om [198](#) mensen op het [KASK](#) (sinds 1970), [130](#) mensen op het [RITS](#) (aanvang niet bekend), [60](#) mensen op de [KHLim](#) (sinds 1983), [50](#) mensen op [Sint-Lukas](#) Brussel (sinds 1997). In totaal gaat het om [438](#) afgestudeerden. Hiervan zijn er op dit ogenblik nog 154 actief in de animatiesector. Concreet gaat het om 101 oud-studenten van het [KASK](#), 23 van het [RITS](#), 19 van de [KHLim](#) en 11 mensen van [Sint-Lukas](#) Brussel. Het is duidelijk dat een deel van de afgestudeerden in andere sectoren terecht komen, dit hoeft op zich niet te verbazen. Globaal is 35 procent van de specifiek voor animatie opgeleide mensen nog steeds in de sector actief.⁵

We dienen op te merken dat er natuurlijk heel wat personen in de database staan die geen specifieke animatieopleiding hebben gekregen. Zeker vanuit de 3D hoek komen er mensen uit andere disciplines/opleidingen naar de sector.

Daarnaast is het van belang te noteren dat een heel aantal animatieprofessionals naar het buitenland verdwijnt. Ons onderzoek heeft alvast uitgewezen dat de 'Vlaamse animator als exportproduct' geen mythe is, en dat talent uit Vlaanderen effectief doorstroomt naar andere landen, in Europa, maar ook naar de VS. In die zin is er wel degelijk sprake van een *talent drain* van de top laag van animatoren. We kunnen verder echter aanstippen dat een aantal Belgen een tijdje in het buitenland werken maar dan toch terugkeren naar België (bv. Hilere,

⁵ We dienen ook op te merken dat een klein aantal personen expliciet geweigerd heeft in de database opgenomen te worden, niettegenstaande het feit dat ze in de animatiesector actief zijn.

Bruno Wouters, Guillone Leroy). Een systematische opzoeking van al deze mensen bleek onbegonnen werk, zeker gezien de soms snelle verhuis doorheen Europa. Toch hebben we in de loop van ons onderzoek een heel aantal mensen kunnen plaatsen.

Enkele namen ter illustratie:

Berden, Rudi :	Valenciennes, FR
Debaene, Mario:	Lille, FR
Dejonckheere, Jeroen:	voorheen <u>Disney</u> -Parijs, thans mogelijk LA, VS
Demeyer, Paul:	LA, VS
Dhaveloose, Inge:	D
Du Chau, Frederik:	USA
Govaere, Frank:	Berlijn, D
Goossens, Kim:	NL
Hagens, Maik: :	Nijmegen, NL
Hermans, Chris: :	Burbank, VS
Hocevar, Linda:	<u>Happy View</u> , Berlijn, D
Roig, Manu: :	London, UK
Sabbe, Davy:	LA, VS
Van Alphen, Kris :	Berlijn, D
Van Brande, Bert:	<u>Image Works</u> , LA, VS
Van Buyten, Jan :	<u>ILM</u> – San Francisco, VS
Van Rijsselberghe, Jan :	<u>Alphanim</u> , FR
Vande Vondel, Dirk:	(tot voor kort) Barcelona, E
Vrombaut, An:	London, GB

6.2. Situatieschets sector

Dit deel bevat een uitvoerig overzicht van de resultaten van de kwantitatieve analyse. In eerste instantie behandelen we de socio-demografische gegevens en de opleiding van de respondenten.

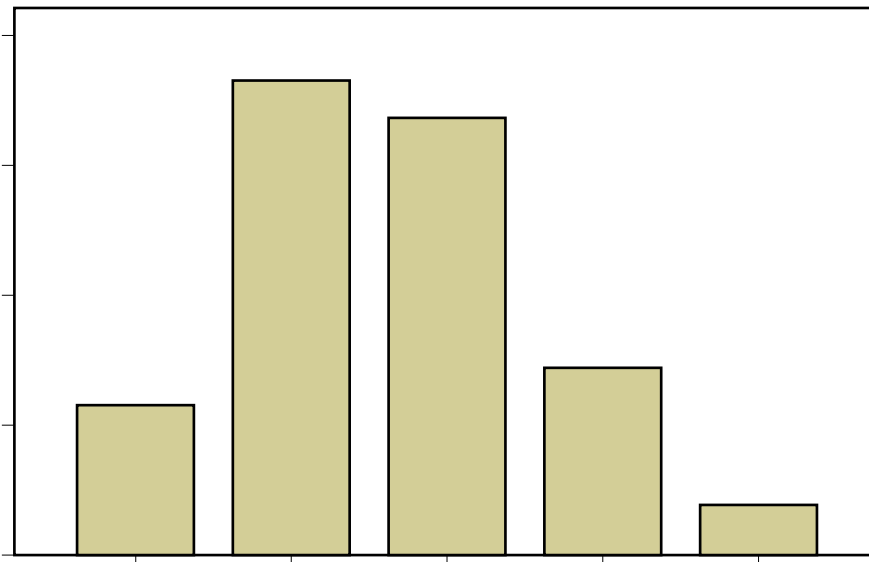
6.2.1. Socio-demografische gegevens en opleiding

Tabel 1: Geslacht

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid man	79	76,0	76,0	76,0
vrouw	25	24,0	24,0	100,0
Total	104	100,0	100,0	

Meer dan $\frac{3}{4}$ van de respondenten zijn mannen. Het mag duidelijk zijn dat animatiefilm in Vlaanderen hoofdzakelijk een mannelijke aangelegenheid blijft.

Grafiek 1: leeftijd



Wat meteen opvalt in de bovenstaande tabel die de verdeling van de leeftijden weergeeft, is de relatief jonge gemiddelde leeftijd van de respondenten in de steekproef. Er is een duidelijke terugval vanaf 46 jaar. Het aantal slinkt dan van ongeveer 1/3 naar een kleine 15 procent.

Tabel 2: Nationaliteit

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Belg	99	95,2	95,2	95,2
andere	5	4,8	4,8	100,0
Total	104	100,0	100,0	

Meer dan 95 procent van de respondenten bezit de Belgische nationaliteit. De overige nationaliteiten die voorkomen zijn Nederlands (3), Brits (1) en Amerikaans (1). Blijkbaar zijn het vooral Vlamingen die naar het buitenland trekken terwijl het omgekeerde, buitenlandse animatoren die naar Vlaanderen komen, zelden voorkomt.

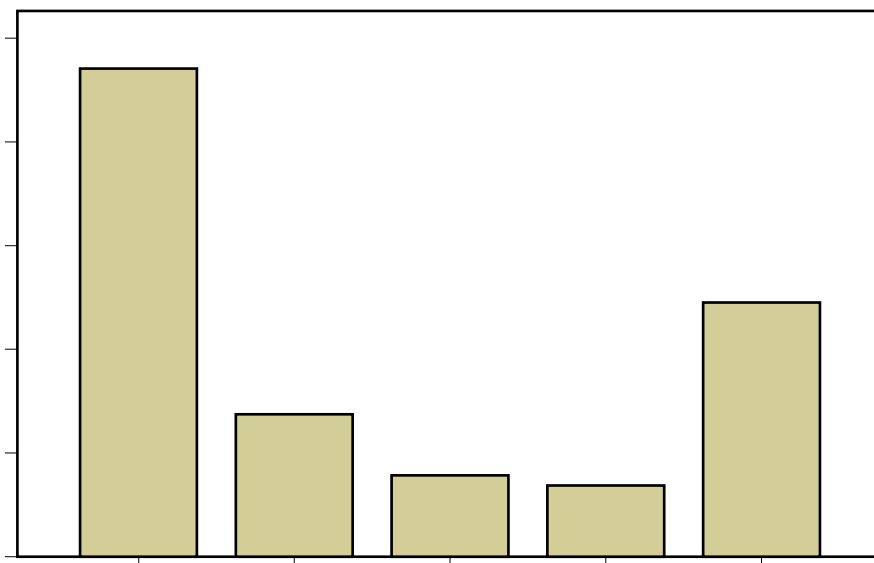
Tabel 3: Opleiding

opleiding	procent
Animatiefilm	67,3
Grafische vormgeving	21,2
Regie	7,7
Beeld-geluid-montage	2,9
Andere	33,7

Meer dan 2/3 van de actoren in de sector heeft animatiefilm gestudeerd. Er zijn weinig respondenten die regie hebben gedaan, en slechts enkelen beeld-geluid-montage. Meer dan 20 procent heeft ooit grafische vormgeving gevolgd. De andere opleidingen zijn te divers om op te sommen, maar een aantal animatoren hebben hun lerarenopleiding hierbij aangeduid. Een aantal actoren zijn universitair geschoold (zoals psychologie en exacte wetenschappen), terwijl anderen meer technische studies hebben gedaan (zoals electronica en multimedia).

Uit onderstaande grafiek over de scholen waar men gestudeerd heeft, blijkt dat bijna de helft van de respondenten op het KASK heeft gestudeerd en dat een kleine 15 procent RITS heeft gedaan. Sint-Lukas Brussel en KHLim Genk zitten beide rond 7 procent. De andere scholen zijn te divers om op te sommen. Een aantal actoren hebben aan een Vlaamse universiteit gestudeerd (zoals RUG, KUL en VUB), terwijl anderen op allerlei academies hebben gezeten (zoals Academie Antwerpen, Gent, Brugge en Mechelen). Nog een kleiner aantal anderen is naar het buitenland gegaan om (verder) te studeren (o.a. Royal College of Arts in London, NYFA London, California Institute of Arts).

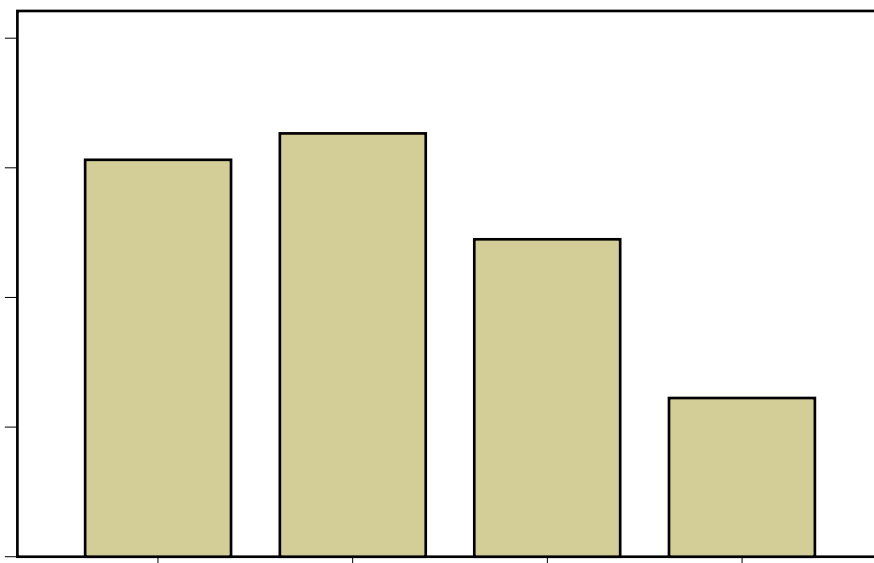
Grafiek 2: school waar men gestudeerd heeft



Als we kijken naar het jaar van afstuderen, blijkt dat er bijna een continue stijging per periode is in het aantal actoren die afstuderen. Hoe recenter de periode, hoe meer mensen er afstuderen. Bijna $\frac{1}{4}$ van de professionals is afgestudeerd in de laatste periode, met andere woorden pas sinds 2000. Ook voor de periode van de tweede opleiding zijn de meeste actoren zeer recentelijk afgestudeerd. De helft van de 18 professionals die een tweede opleiding hebben gehad, zijn in de afgelopen vijf jaar afgestudeerd. Slechts 4 respondenten hebben een derde opleiding ingevuld. Het volstaat te zeggen dat ze alle 4 in de periode 2000 tot nu zijn afgestudeerd.

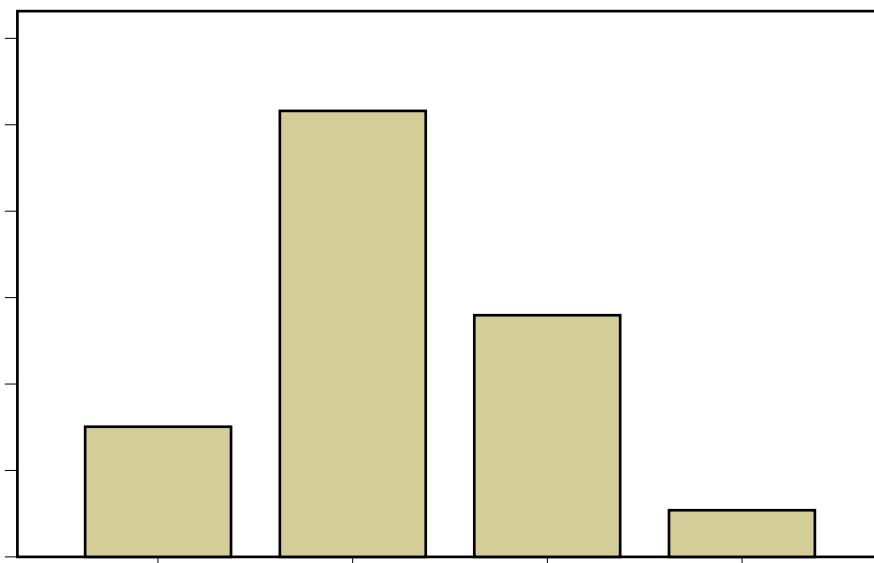
Als we dit herbekijken volgens het aantal jaren dat mensen afgestudeerd zijn in hun laatste opleiding, krijgen we een gelijkaardig beeld in de onderstaande grafiek. Slechts 12,2 procent van de professionals in onze steekproef heeft meer dan 25 jaar ervaring, en bijna 1 op 3 slechts maximaal 5 jaar ervaring (als we er van uitgaan dat ze die periode gewerkt hebben). Waar het relevant is in de bespreking, wordt gekeken naar verschillen per categorie van afstudeerperiode.

Grafiek 3: aantal jaren dat men afgestudeerd is in de laatste opleiding



Tot zover de basisgegevens over de opleiding, we peilden tevens naar de tevredenheid over de opleiding.

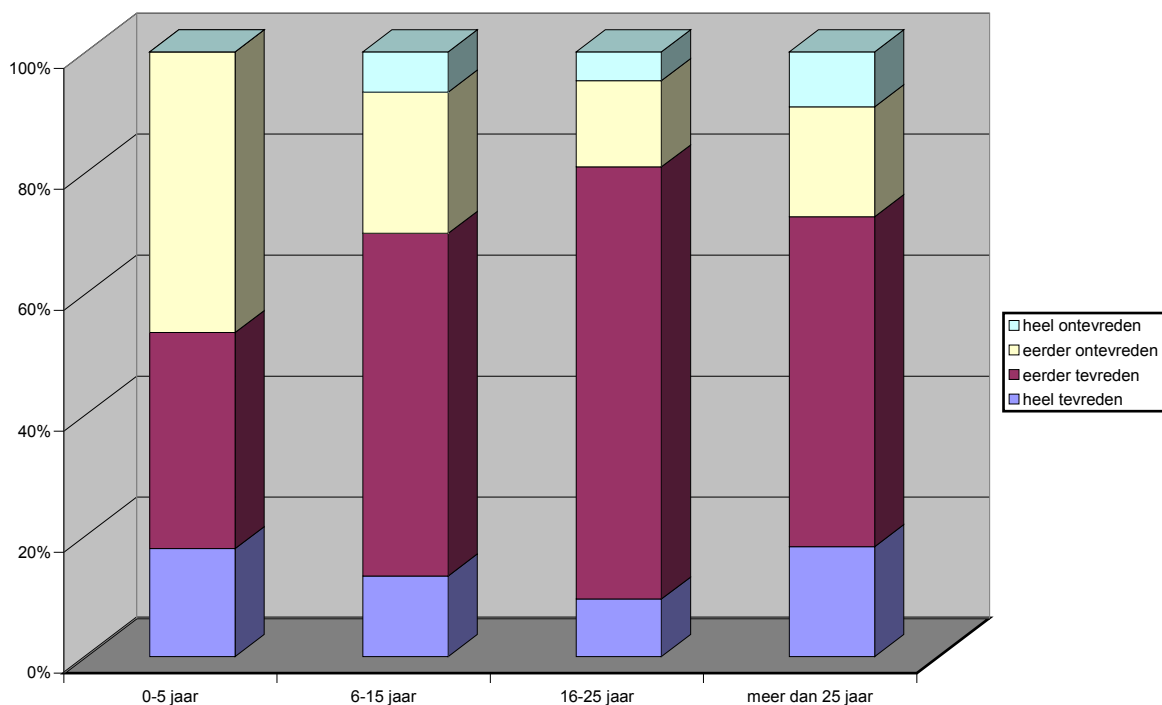
Grafiek 4: graad van tevredenheid over de opleiding



Meer dan de helft van de respondenten is eerder tevreden over zijn/haar opleiding, wat vrij veel is, en 15 procent is zelfs heel tevreden. Dit betekent dat bijna exact 2/3 van de professionals tevreden is over zijn/haar opleiding. Toch is ook 28 procent van hen eerder ontevreden, terwijl het percentage heel ontevreden actoren eerder minimaal is. Voor 11 respondenten was deze vraag niet van toepassing. Dit is een duidelijk positief signaal naar de animatieopleidingen toe.

Als we dit opsplitsen volgens het aantal jaren dat men afgestudeerd is (Grafiek 5), merken we dat in de jongste generatie niemand heel ontevreden is. De tevredenheid over de opleiding neemt echter duidelijk toe met het aantal jaren dat men afgestudeerd is, met een lichte daling van de tevredenheid voor de oudste generatie. Ongeveer de helft van de recent afgestudeerden is eerder ontevreden over de opleiding. Toch vinden we hier ook heel wat mensen die heel tevreden zijn. De categorie die 16 tot 25 jaar is afgestudeerd is het meest tevreden. Vraag blijft of deze tendenzen te wijten zijn aan veranderingen in de opleiding of veeleer aan de evolutie van de professionele toestand van de respondenten. De tabellen over de redenen van (on)tevredenheid kunnen hier enige toelichting geven.

Grafiek 5: tevredenheid over opleiding naar aantal jaren afgestudeerd



Volgende tabellen tonen de redenen waarom de respondenten tevreden of ontevreden zijn. De open vraag ‘Waarom bent u (on)tevreden?’ werd gehercodeerd in een aantal antwoorden, die het meest voorkwamen.

Tabel 4: Redenen voor tevredenheid over opleiding

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	algemene en brede basisopleiding	8	7,7	17,4	17,4
	artistieke vrijheid	11	10,6	23,9	41,3
	niveau van opleiding animatie	7	6,7	15,2	56,5
	artistieke/grafische / technische	7	6,7	15,2	71,7
	andere redenen	13	12,5	28,3	100,0
	Total	46	44,2	100,0	
Missing ⁶	888,00	42	40,4		
	999,00	16	15,4		
	Total	58	55,8		
Total		104	100,0		

De meest voorkomende reden waarom de respondenten tevreden zijn over hun opleiding is dat deze hen artistieke vrijheid verschaftte, voor bijna $\frac{1}{4}$ van de tevreden respondenten is dat het geval. De overige redenen liggen vrij dicht tegen elkaar, vooreerst dat de opleiding breed en algemeen genoeg was, gevolgd door het sterke niveau en de vaststelling, dat het artistieke en het grafische belangrijker was dan het technische aspect (alle rond 15 procent). De andere redenen zijn ofwel te divers ofwel niet van betekenis.

Meer dan de helft van de 31 ontevreden respondenten vindt dat de opleiding geen goede voorbereiding is geweest op het beroepsleven. Dit resultaat is belangrijk naar grafiek 6 toe die deze vraag uitdrukkelijk behandelt. De kritiek luidt vooreerst dat er in de opleiding te veel nadruk werd gelegd op het artistieke en het halen van prijzen, gevolgd door te weinig technische toepassingen en geen gekwalificeerde leerkrachten of een chaotische schoolorganisatie.

⁶ De ontbrekende waarden worden telkens opgesplitst in “888” (niet van toepassing) en “999” (niet ingevuld)

Tabel 5: Redenen voor ontevredenheid over opleiding

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	niet praktijkgericht / geen voorbereiding op beroep	17	16,3	54,8	54,8
	te weinig technisch/ computertoepassingen	3	2,9	9,7	64,5
	geen professionele leraars, slechte organisatie	3	2,9	9,7	74,2
	te veel nadruk op 'artisticeit' / prijzen behalen	4	3,8	12,9	87,1
	andere	4	3,8	12,9	100,0
	Total	31	29,8	100,0	
Missing	888,00	57	54,8		
	999,00	16	15,4		
	Total	73	70,2		
Total		104	100,0		

Ongeveer 45 procent van de actoren heeft stage gelopen, tegenover 55 procent niet.

De bedrijven waar stage werd gelopen zijn te divers om alle in een tabel te zetten, maar de helft van de 44 bedrijven hebben zeker en vast met animatie te maken. De meest in het oog springende zijn Pen Film (5), (Movida) Trix, Virtual Image, Stupid Studio en LBO. Hetzelfde geldt voor de stagefuncties. Hier valt op dat het alle onderdelen zijn van het animatieberoep, zoals bvb. assistent animator, inbetweener, productieassistent, propsbuilder enz.

Tabel 6: Stage

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	neen	54	51,9	55,1	55,1
	ja	44	42,3	44,9	100,0
	Total	98	94,2	100,0	
Missing	888,00	6	5,8		
Total		104	100,0		

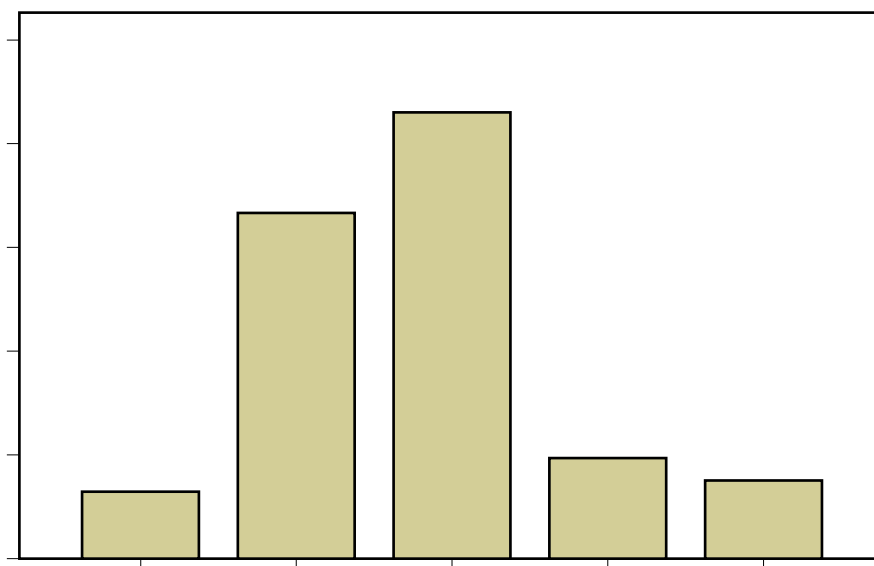
De volgende tabel geeft aan welke de meest voorkomende redenen zijn die men opgeeft om geen stage te doen.

Tabel 7: Redenen om geen stage gedaan te hebben

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
geen deel opleiding	34	32,7	75,6	75,6
direct werk gevonden	8	7,7	17,8	93,3
eigen bedrijf/activiteit opgestart	3	2,9	6,7	100,0
Total	45	43,3	100,0	
888,00	55	52,9		
999,00	4	3,8		
Total	59	56,7		
Total	104	100,0		

Voor $\frac{3}{4}$ is het zo dat de stage geen deel van de opleiding uitmaakte. Een kleine 20 procent heeft geen stage gelopen omdat men direct werk heeft gevonden.

Grafiek 6: opleiding gezien als voorbereiding op beroepsleven in animatiesector

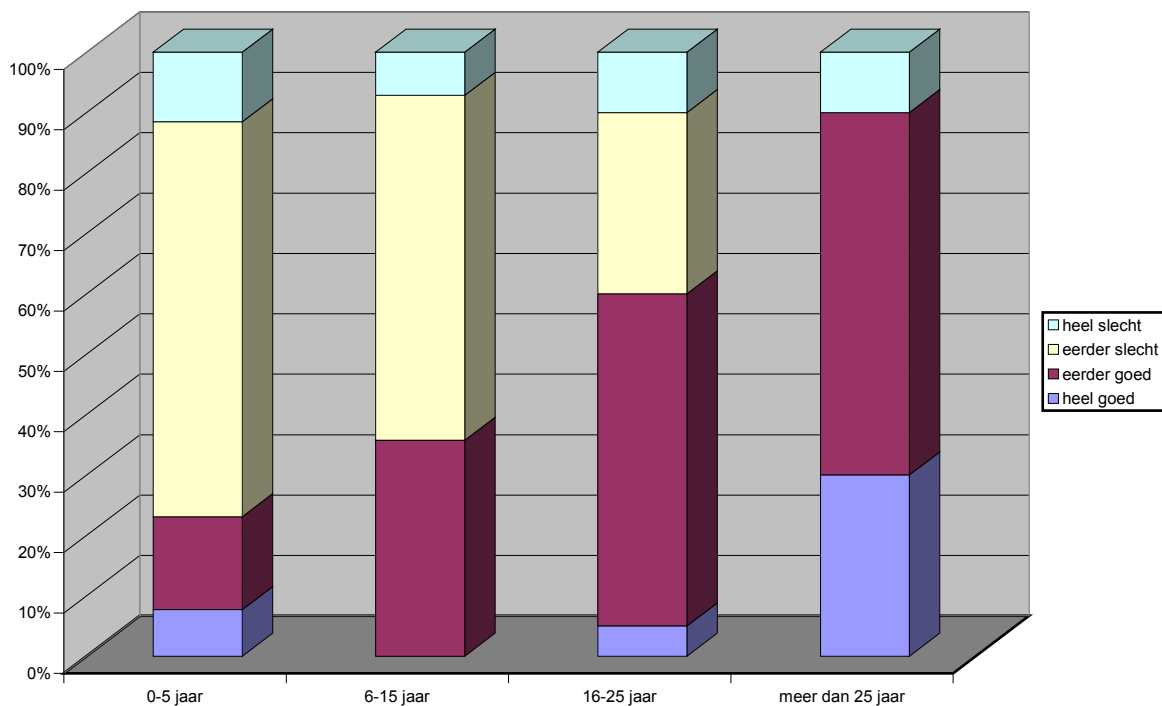


Een groot deel van de animatoren, 43 procent, vindt dat de opleiding eerder een slechte voorbereiding was op werk in de animatiesector. Bijna 10 procent vindt ze zelfs een heel slechte voorbereiding. Meer dan 50 procent vindt het slecht tot zeer slecht. Toch zijn 1/3 van de respondenten van mening dat hun opleiding hen eerder goed heeft voorbereid op het

beroepsleven. Samen met diegenen die het heel goed vinden (iets meer dan 6 procent) vormen zij een groep van bijna 40 procent.

Als we dit opsplitsen naar periode van afstuderen, komt opnieuw een duidelijke tendens naar boven. Hoe langer men afgestudeerd is, hoe meer men vindt dat de opleiding een goede voorbereiding was voor het beroepsleven. Bijna 80 procent van de jongste generatie vindt de opleiding een eerder tot heel slechte voorbereiding. In de tweede groep (6-15 jaar) blijft de meerderheid eerder negatief. Bij de oudste generatie is dit slechts ongeveer 10 procent. Ook hier kan de vraag gesteld worden of deze tendens te wijten is aan veranderingen in de opleiding, veranderingen in de sector van de laatste decennia waarop de opleiding niet inspelt, of aan de evolutie van de professionele toestand van de respondenten (zijn ze tevreden over hun werksituatie en koppelen ze dit terug naar hun opleiding). Het feit dat ook de tweede groep (6-15 jaar) in de meerderheid eerder negatief blijft, wijst veeleer op de tweede verklaring: veranderingen in de sector van de laatste decennia waarop de opleiding niet voldoende inspelt, zodat er een kloof ontstaat tussen de opleiding en de beroepspraktijk.

Grafiek 7: opleiding gezien als voorbereiding op beroepsleven in animatiesector (naar aantal jaren afgestudeerd)



De volgende tabellen tonen waarom de respondenten de opleiding goed of slecht vinden. De open vraag ‘toelichting bij voorbereiding’ werd gehercodeerd.

Tabel 8: Redenen tot goede voorbereiding

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
brede basisopleiding en diverse technieken	5	4,8	14,7	14,7
creativiteit en artistieke nadruk op grafische/ambachtelijke	9	8,7	26,5	41,2
alle delen productieproces behandeld	4	3,8	11,8	52,9
andere redenen	5	4,8	14,7	67,6
Total	11	10,6	32,4	100,0
888,00	34	32,7	100,0	
999,00	65	62,5		
Total	5	4,8		
Total	70	67,3		
Total	104	100,0		

Deze tabel heeft gelijkenissen met tabel 4. Ook hier is de voornaamste reden de creatieve vrijheid en artistieke die door ¼ van de 34 positieve respondenten gegeven wordt. De brede basis en het behandelen van alle delen van het productieproces zijn elk bijna 15 procent. Een vierde voorname reden is de nadruk op het grafische, iets meer dan 10 procent. De andere redenen zijn ofwel te divers ofwel niet van betekenis.

Tabel 9: Redenen tot slechte voorbereiding

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
geen voorbereiding op of info over beroepsleven	22	21,2	42,3	42,3
'artistieke' ten koste van rest productieproces	10	9,6	19,2	61,5
te weinig technisch/computertoepassingen	6	5,8	11,5	73,1
andere	6	5,8	11,5	84,6
alles zelf moeten leren	5	4,8	9,6	94,2
leraars zonder beroepservaring	3	2,9	5,8	100,0
Total	52	50,0	100,0	
888,00	47	45,2		
999,00	5	4,8		
Total	52	50,0		
Total	104	100,0		

Tabel 5 komt sterk overeen met deze tabel. Bijna de helft van de actoren, 42 procent, vindt dat ze gedurende hun opleiding veel te weinig in contact gebracht werden met de professionele realiteit. Een kleine 20 procent vindt dat het artistieke te veel werd beklemtoond ten nadele van een kennismaking met de verschillende stappen van het productieproces. De overige antwoorden zijn dat er te weinig technische toepassingen waren, dat ze alles zelf hebben moeten leren en de vaststelling dat ze werden onderwezen door docenten die er zelf niet genoeg van op de hoogte waren.

Tabel 10: Bijscholingscursussen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	neen	59	56,7	59,0	59,0
	ja	41	39,4	41,0	100,0
	Total	100	96,2	100,0	
Missing	888,00	4	3,8		
Total		104	100,0		

Iets meer dan 40 procent van de respondenten heeft na zijn/haar opleiding nog een bijscholing in animatie gevolgd. De volgende tabel geeft aan welke soort bijscholingscursussen dat zijn.

Tabel 11: Soort bijscholingscursussen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3D/CGI cursussen en programma's	13	12,5	31,7	31,7
	andere	13	12,5	31,7	63,4
	workshops via Cartoon	10	9,6	24,4	87,8
	workshops via NIAf	5	4,8	12,2	100,0
	Total	41	39,4	100,0	
Missing	888,00	63	60,6		
Total		104	100,0		

Bijna 1/3 van de mensen die zich hebben laten bijscholen, hebben een studie in 3D/CGI gedaan. Bijna ¼ heeft een workshop gevolgd die georganiseerd werd door CARTOON. Een vijftal zijn die bij het NIAf gaan volgen.

Een op vier van de actoren die zich niet hebben laten bijscholen, heeft bijscholing in de praktijk gehad. Iets meer dan 20 procent is direct beginnen werken en heeft daarom geen cursus meer gevolgd. Een kleine 20 procent had zich wel willen laten bijscholen, maar vond dat het aanbod niet goed was of dat de cursussen te veel kosten of te ver van huis zijn. De andere redenen zijn ofwel te divers ofwel niet van betekenis.

Tabel 12: Redenen om zich niet bij te scholen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
andere	17	16,3	36,2	36,2
bijscholing in praktijk, al doende	12	11,5	25,5	61,7
direct beginnen werken	10	9,6	21,3	83,0
geen goed aanbod, te duur en/of te ver	8	7,7	17,0	100,0
Total	47	45,2	100,0	
888,00	47	45,2		
999,00	10	9,6		
Total	57	54,8		
Total	104	100,0		

6.2.2. Beroep, specialisatie en vormen van animatie

Voor we overgaan naar de kwantitatieve analyse van de vragen uit Deel II van de enquête, willen we nog even herhalen dat 81 van de 104 respondenten professionals zijn. Enkel zij worden in wat volgt behandeld.⁷ Verder is het belangrijk op te merken dat deze percentages niet in verhouding staan tot het aantal respondenten, maar tot het aantal antwoorden, aangezien meerdere antwoorden op de vraag naar beroepsactiviteiten mogelijk waren,

Tabel 13: Beroepsactiviteiten

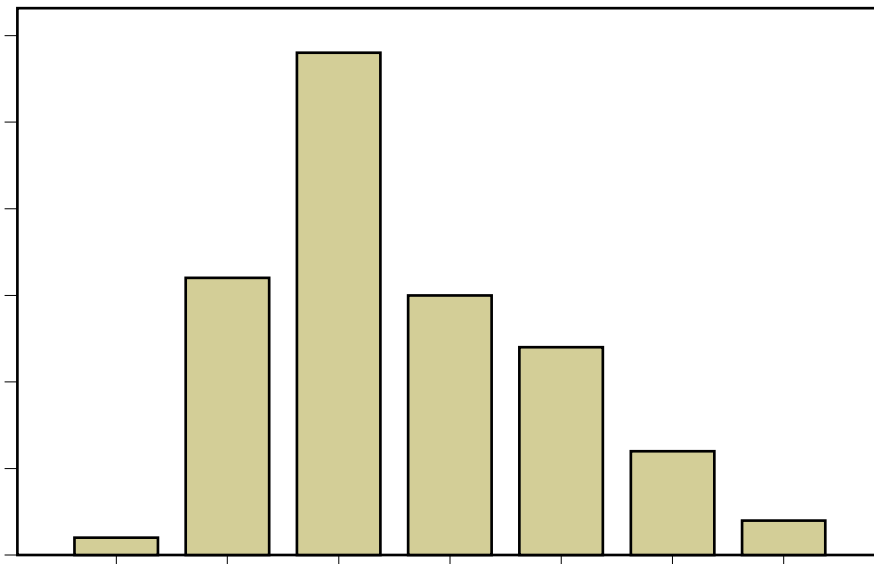
Beroepen	Frequentie
Animator	45
Animatiefilmregisseur	36
Graphic designer	29
Leerkracht/docent	23
Scenarist	18
Illustrator	11
Storyboarder	10
Scriptwriter	9
Lay-out artist	8
Web designer	4
Animatiefilmproducent	4
andere	29

45 van de professionals zijn animator. 36 zijn animatiefilmregisseur. Iets meer dan 29 van hen zijn grafisch ontwerper en 23 zijn leerkracht of docent, 18 zijn scenarist en 9 zijn scriptwriter. Verder zijn er 11 illustratoren, 10 storyboarders, 8 layouters en 4 web designers. Het zeer lage

⁷ De ontbrekende waarden zijn dus steeds minimum 23.

aantal producenten hoeft niet te verbazen aangezien de meeste van hen Deel III ingevuld hebben. De 29 overige respondenten die een ander beroep invulden, hebben te diverse beroepsactiviteiten om in een tabel te zetten. Cartoonist komt twee keer voor, net als 3D specialiteiten. Eén iemand bestempelt werkloos als een ander beroep, terwijl twee mensen een totaal andere baan doen omdat ze niet voldoende aan de slag kunnen als animator (werk in de groothandel en horeca).

Grafiek 8: aantal beroepen opgegeven per respondent



Als we kijken naar het aantal beroepen dat mensen aangeduid hebben, wordt duidelijk dat het merendeel van de respondenten twee of meer verschillende beroepen uitoefenen. Beroepen die vaak gecombineerd worden zijn onder andere: animator met animatiefilmregisseur (25), met graphic designer (23), met leerkracht (11), met storyboarder (8) en met illustrator (8). Verder wordt het beroep van animatiefilmregisseur vaak gecombineerd met leerkracht of met scenarist (beide 12), met scriptwriter (8) en met illustrator (7). Enkele mensen zijn graphic designer en leerkracht (7). 12 respondenten zijn tegelijk animator, animatiefilmregisseur en graphic designer. Vijf mensen uit deze groep combineren dit bovendien nog met het beroep van scenarist. Het mag duidelijk zijn dat in animatie heel wat all-rounders aan de slag zijn.

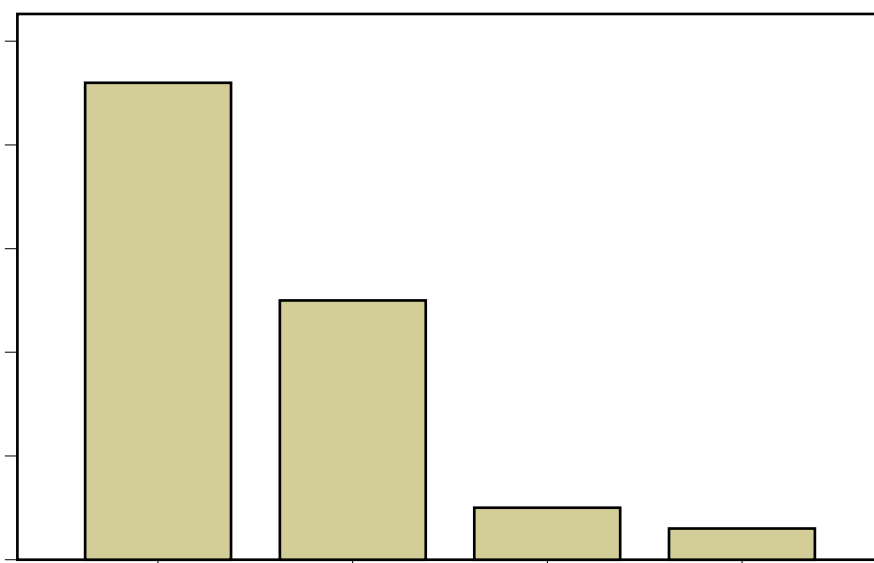
Tabel 14: Specialisatie

Specialisatievelden	Frequentie	Procent
2D	56	70,9
CGI (3D)	30	38
Stopmotion	11	13,9
Rotoscopie	6	7,6
Pixilatie	4	5,1
Andere	16	20,3
Totaal	123	155,8

Meer dan 2/3 van de animatoren, bijna 71 procent, is gespecialiseerd in klassieke 2D animatie. Meer dan 1/3 van hen hebben hun specialisatie in 3D. Bijna 15 procent is gespecialiseerd in stopmotion, terwijl de percentages voor rotoscopie en pixilatie bijna verwaarloosbaar zijn. Ook hier sluiten ze elkaar niet uit omdat er meerdere antwoorden mogelijk waren.

Wat specialisatie betreft zijn de meeste mensen actief in slechts 1 animatievorm, zoals bovenstaande grafiek illustreert. De combinaties zijn de volgende: 19 mensen werken in 2D en 3D samen, zes in 2D en stopmotion, 5 in 2D en rotoscopie en vier ten slotte in CGI en stopmotion. Hier is dus duidelijk enige focus qua vorm merkbaar.

Grafiek 9: aantal animatievormen (specialisaties) opgegeven per respondent



De volgende tabel geeft uitleg bij de specialisaties binnen de 2D categorie. Zoals in de vorige tabel staat, gaat het hier slechts om een populatie van 56. Van deze 56 respondenten die 2D als hun specialisatie hebben aangeduid, hebben er 4 geen toelichting gegeven. De procentberekening is dus steeds op 52 (en opnieuw sluiten de percentages mekaar niet uit omdat er meerdere antwoorden mogelijk waren). Deze percentages moeten dus wat gerelativeerd worden. Van deze 2D'ers zijn er 23 die nog andere nuances leggen, waaronder 5 die zeggen dat ze 'alles' binnen 2D doen, 3 die bezig zijn met Flash toepassingen, 2 met setdesign en evenveel met x-sheets. Wat deze tabel wel duidelijk maakt, is dat bijna alle 2D animatoren meerdere specialisaties combineren waarbij storyboard, animatie, lay-out en graphic design de meest voorkomende zijn. Als we zoeken naar concrete combinaties, zien we dat 20 mensen storyboard en layout combineren, 19 mensen storyboard en animatie, 14 regie en storyboard, 14 storyboard en graphic design, vijf mensen storyboard, graphic design en layout. Vier mensen geven zelfs aan al deze activiteiten als specialisatie te hebben.

Tabel 14: 2D Specialisatie (Missing: 4)⁸

2D specialisaties	Frequentie	Procent
Storyboard	30	57,7

⁸ Het gaat hier om spontaan door de respondenten opgegeven specialisaties (open vraag). Vandaar dat een aantal van deze specialisaties niet terugkomen in tabel 15, aangezien ze daar niet zijn genoemd door de respondenten.

Animatie	25	48,1
Lay-out	23	44,2
Graphic design	21	40,4
Regie	17	32,7
Character design	13	25
Scenario	8	15,4
Andere	23	44,2
Totaal	160	307,7

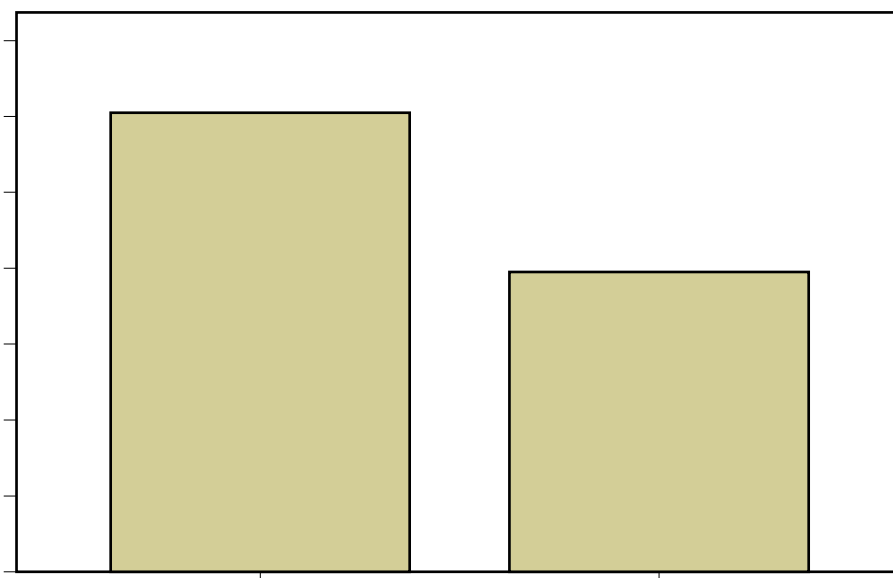
Tabel 15: 3D Specialisatie (Missing: 3)

3D specialisaties	Frequentie	Procent
Animatie	15	60
Modelling	9	36
Karakters	3	12
Lay-out	2	8
Andere	16	64
Totaal	45	180

De bovenstaande tabel geeft uitleg bij de specialisaties binnen de 3D categorie. Net zoals in de vorige tabel, gaat het hier om een zeer beperkte populatie van 30. Van deze 30 respondenten die 3D als hun specialisatie hebben aangeduid, hebben er 3 geen toelichting gegeven. De procenten worden berekend op 30. Van deze 3D'ers zijn er 16 die met nog andere dingen bezig zijn, waaronder 5 die regelmatig aan 3D Special Effects werken en 2 die rigging doen. In tegenstelling tot 2D, worden hier duidelijk minder combinaties gemaakt. Van de 30 3D'ers combineren er bijvoorbeeld slechts 7 animatie en modelling en 4 animatie en SFX.

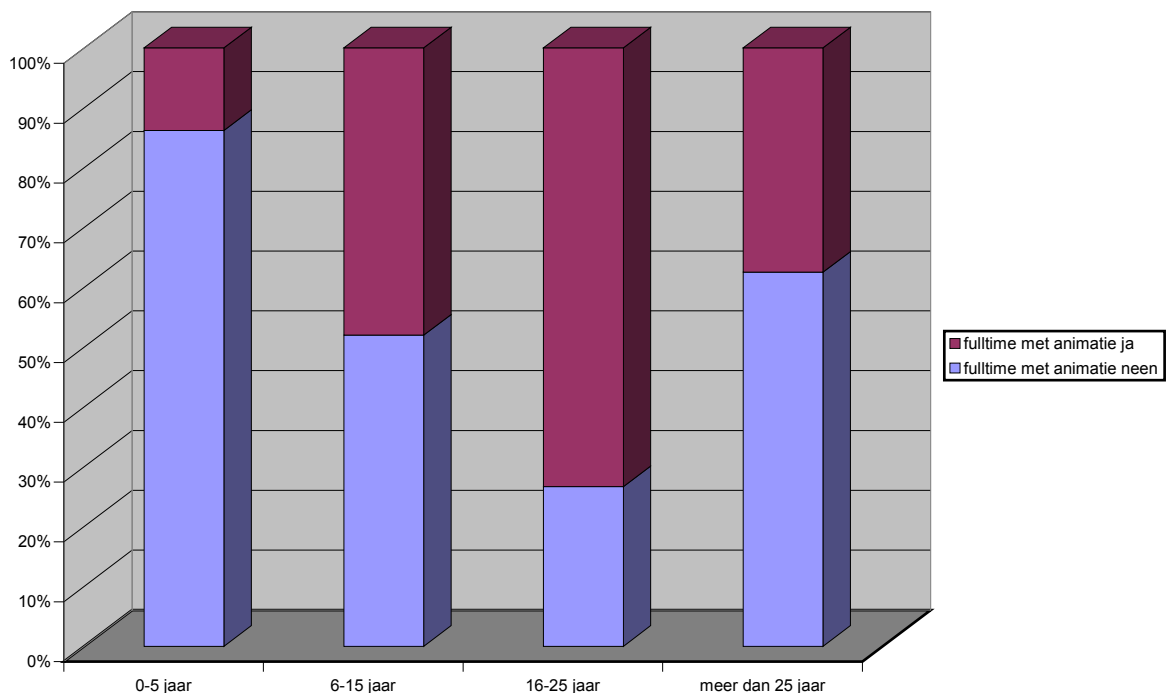
Voor de specialisaties in stopmotion, rotoscopie en pixilatie geldt dan weer wel dat mensen die binnen deze velden werken, met alle onderdelen van die technieken bezig zijn: regie, animatie, storyboard, lay-out, grafiek, enz.

Grafiek 10: full time bezig met animatie of niet



Slechts een kleine 40 procent van alle professionals zijn fulltime bezig met animatie. Meer dan 60 procent doet ook nog andere zaken daarbuiten. Bovendien illustreert onderstaande grafiek dat vooral mensen die recent zijn afgestudeerd andere wegen moeten zoeken om aan een inkomen te geraken. Minder dan 20 procent van die groep is full time met animatie bezig. Professionals die het meer dan 5 jaar volhouden werken beduidend meer full time in animatie. Deze tendens zet zich door voor de groep van 16-25 jaar, waar ongeveer 3 op 4 full time met animatie bezig is. Opvallend is dat voor de oudste groep een terugval bestaat naar minder dan de helft voltijds in animatie actieven.

Grafiek 11: full-time bezig met animatie naar aantal jaren afgestudeerd



De volgende tabel geeft uitleg over de activiteiten van die 49 respondenten die niet fulltime met animatie bezig zijn.

Tabel 16: activiteiten indien niet fulltime bezig met animatie (Missing: 2)

Ander werk	Frequentie	Procent
Live action productie/regie	6	12,8
Live action b/g/m	2	4,3
Software toepassingen	3	6,4
Andere	41	87,2
Totaal	52	110,7

De frequenties van de gegeven antwoorden zijn allen verwaarloosbaar, behalve die van ‘andere’. In de volgende tabel zijn deze antwoorden gehercodeerd naar een aantal activiteiten die het meest voorkomen.

Tabel 17: Andere activiteiten indien niet fulltime bezig met animatie⁹

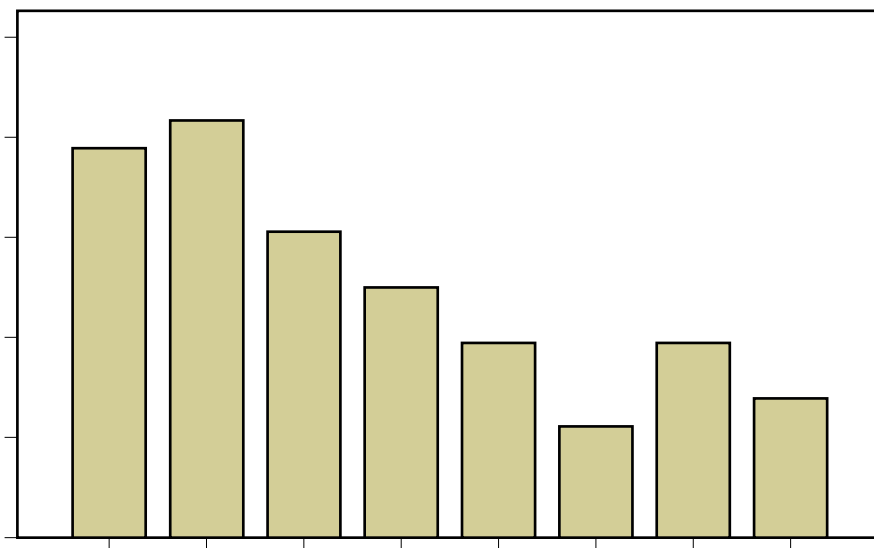
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	-----------	---------	---------------	--------------------

⁹ In deze tabel zijn alle actoren die wel fulltime met animatie bezig zijn weggefilterd. Vandaar dat de ontbrekende waarden en het totaal niet 23 en 104 zijn, zoals in de vorige tabellen, maar 19 en 49.

illustraties	11	22,4	36,7	36,7
lesgeven/onderwijs	9	18,4	30,0	66,7
alles wat buiten animatieaanverwanten ligt	6	12,2	20,0	86,7
webdesign	4	8,2	13,3	100,0
Total	30	61,2	100,0	
Missing	888,00	19	38,8	
Total	49	100,0		

Meer dan 1/3 van mensen die niet fulltime met animatie bezig zijn, maken illustraties. 30 procent zit in het onderwijs en een kleine 15 procent is bezig met webdesign. Een op vijf doet werk dat helemaal niets met animatie te maken heeft (o.a. magazijnier en barman).

Grafiek 12: gemiddeld bruto maandinkomen uit professionele activiteiten



Het leeuwendeel van de Vlaamse animatieprofessionals verdient erg weinig. Bijna 20 procent heeft geen 1000 Euro bruto op een maand, iets meer dan een op vijf verdient tussen de 1000 en de 1500 Euro per maand. Meer dan de helft (55,6) verdient dus bruto minder dan 2000 Euro. Daarenboven is het zo dat alle vijf professionals die meer dan 5000 Euro hebben, regisseurs van langspeelfilms of grote producties zijn die, op één na, in het buitenland werken of gewerkt hebben. Van de zeven actoren die tussen de 4000 en 5000 Euro per maand hebben,

zijn er 4 die een eigen zaak hebben en/of al minstens 15 jaar in het vak zitten en is er één actief in het buitenland.

Als we deze gegevens opsplitsen naar periode van afstuderen, blijkt duidelijk dat vooral de jongeren in de allerlaagste inkomenscategorieën vallen: meer dan 50 procent moet rondkomen met een gemiddeld bruto maandinkomen van minder dan 1500 Euro (waarvan 7 op de 22 met minder dan 1000 Euro). Maar ook in de groep 6-15 jaar beschikt bijna 60 procent slechts over een bruto-inkomen van maximum 2000 Euro.

We dienen vanzelfsprekend rekening te houden met de specificiteit van de sector. De gemiddelde uurlonen in de audiovisuele sector, zoals vastgelegd in CAO's, liggen hoger dan andere sectoren, omdat er van uitgegaan wordt dat mensen zelden continu aan het werk zijn, maar veeleer van project tot project werken, met periodes zonder werk die ertussen vallen. Daarnaast worden animatoren in de animatiesector soms per stuk betaald, en niet per uur. Dit betekent dat snelle tekenaars meer verdienen op korte tijd dan tekenaars die trager werken.

Maar in ieder geval kunnen we besluiten dat de effectieve inkomens van mensen die in animatie actief zijn, gemiddeld laag liggen. Een ander element is bovendien dat dit inkomen vaak grotendeels niet of slechts gedeeltelijk uit animatieactiviteiten gepuurd wordt.

Tabel 18: Verdeling procenten bedrag animatie

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0 %	15	14,4	20,8	20,8
van 5 tot en met 35 %	8	7,7	11,1	31,9
van 50 tot en met 75 %	11	10,6	15,3	47,2
van 80 tot en 99 %	12	11,5	16,7	63,9
100 %	26	25,0	36,1	100,0
Total	72	69,2	100,0	
Missing System	32	30,8		
Total	104	100,0		

Meer dan 1/3 van de professionals haalt al zijn/haar inkomsten uit animatie, dit komt grotendeels overeen met het percentage van zij die fulltime met animatie bezig zijn. Het meest frappante resultaat hier is echter de 20,8 procent van 'animatieprofessionals' die niets van hun inkomen uit animatie halen. In deze categorie vinden we acht mensen die 0 tot 5 jaar zijn afgestudeerd (wat nog enigszins te begrijpen valt), maar ook zes die al langer zijn afgestudeerd.

Minder dan de helft van de animatoren is gedurende de periode 2000 – 2004 continu aan het werk geweest. De volgende tabel toont de verdeling van het aantal maanden per jaar voor de periode 2000-2004.

Tabel 19: gemiddelde aantal maanden zonder werk 2000-2004¹⁰

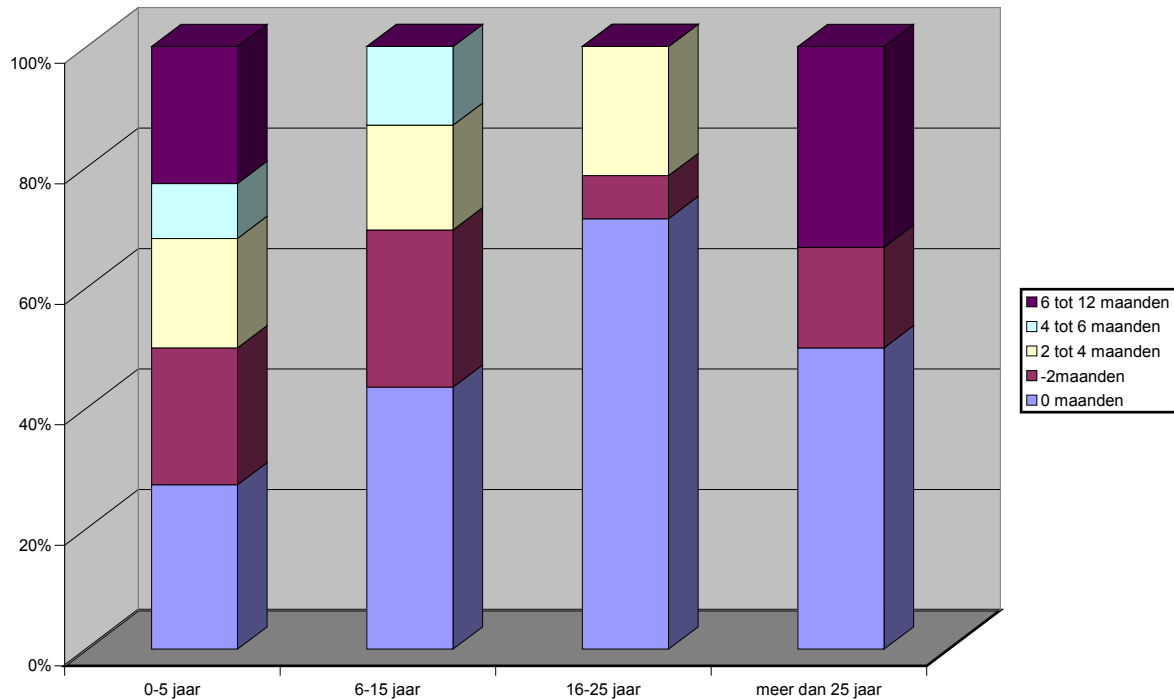
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0 maanden	30	28,8	44,1	44,1
	-2 maanden	14	13,5	20,6	64,7
	2 tot 4 maanden	11	10,6	16,2	80,9
	4 tot 6 maanden	6	5,8	8,8	89,7
	6 tot 12 maanden	7	6,7	10,3	100,0
	Total	68	65,4	100,0	
Missing	888,00	26	25,0		
	999,00	10	9,6		
	Total	36	34,6		
Total		104	100,0		

Bij opsplitsing naar periode van afstuderen, valt opnieuw op dat de jongeren er het slechtste aan toe zijn: slechts iets meer dan 20 procent is continu aan het werk geweest. Meer dan de helft heeft 2 maanden of meer zonder werk gezeten. Voor meer dan 1 op 5 was dit zelfs 6 maanden of meer. De volgende categorie (6-15 jaar) is er al beter aan toe. Iets meer dan 40 procent is continu aan het werk geweest. Voor de categorie 16-25 jaar is de tewerkstelling het hoogst.

We kunnen besluiten uit deze grafieken dat de meeste mensen in de animatiesector wel regelmatig aan het werk zijn, maar als we dit koppelen aan de gegevens over het inkomen wordt duidelijk dat een heel deel hier helemaal geen groot inkomen uit puurt. Ervaring loont dus om constant werk te hebben in deze sector.

Grafiek 13: gemiddeld aantal maanden zonder werk 2000-2004 naar aantal jaren afgestudeerd

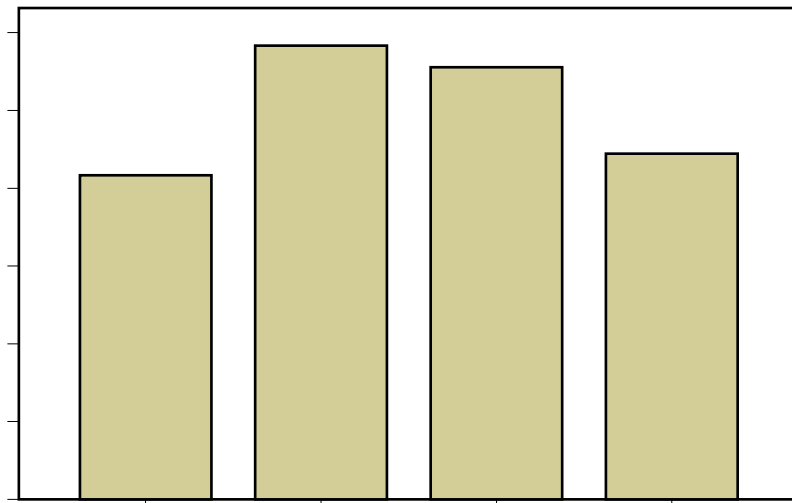
¹⁰ Bij de berekening van dit gemiddelde werd rekening gehouden met het ogenblik van afstuderen.



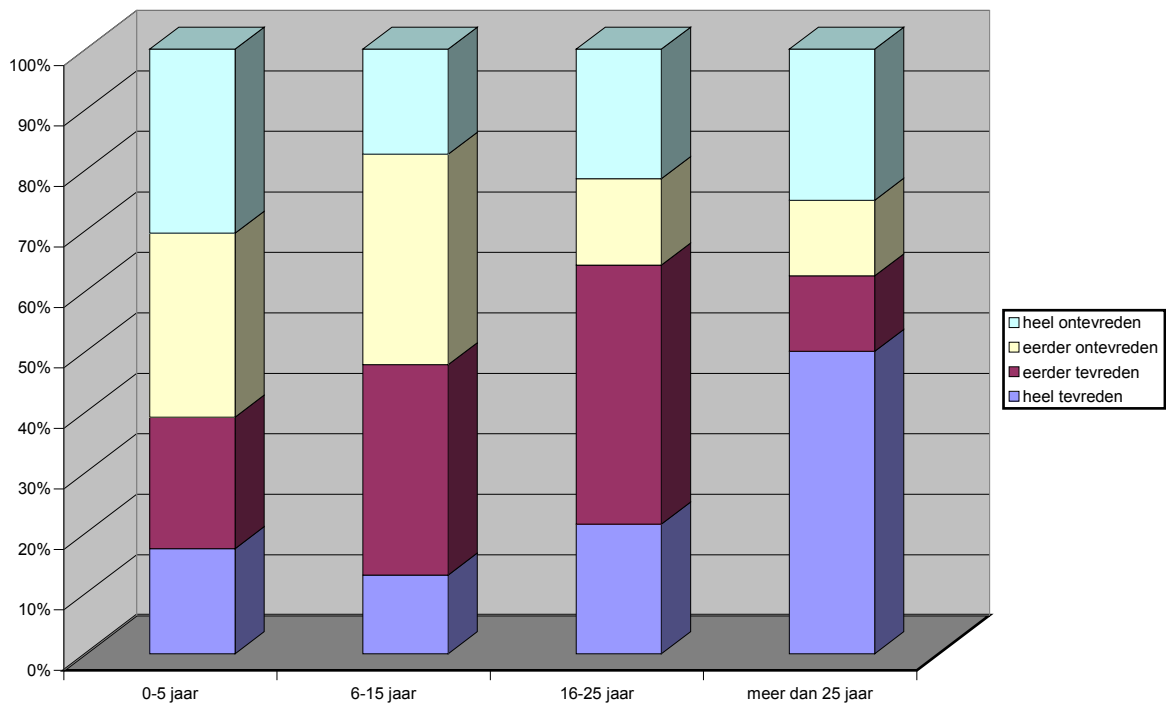
Wat de tevredenheid over de beroepssituatie betreft, lopen de meningen uiteen, zoals blijkt uit onderstaande grafiek. Iets meer dan 20 procent is heel tevreden over zijn/haar beroepssituatie tegenover een licht hoger percentage mensen die heel ontevreden zijn. Bijna 1 op 3 is eerder tevreden, terwijl ruim 1 op 4 van de professionals eerder ontevreden is. In totaal helt de balans lichtjes over ten voordele van mensen die ontevreden tot heel ontevreden zijn.

Als we dit opnieuw opsplitsen naar generaties, blijkt dat vooral de jongeren ontevreden zijn (7 op 23 is eerder ontevreden en het zelfde aantal is heel ontevreden). Bij de oudere categorieën ligt het percentage ontevredenen lager. Ook hier dus stijgt de tevredenheid met de jaren. Toch valt het op dat in de categorie 6-15 jaar afgestudeerd nog meer dan de helft ontevreden is over de beroepssituatie.

Grafiek 14: tevredenheid over de beroepssituatie



Grafiek 15: tevredenheid over de beroepsituatie naar aantal jaren afgestudeerd



De volgende tabellen, opgesteld aan de hand van de meest voorkomende antwoorden, geven de redenen aan waarom de respondenten al dan niet tevreden zijn.

Tabel 20: Redenen tot tevredenheid over beroep

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
vrij/onafhankelijk kiezen van interessant werk	7	19,4	22,6	22,6
andere	7	19,4	22,6	45,2
hobby = werk/ graag doen/ voldoening	6	16,7	19,4	64,5
laatste jaren voldoende werk	5	13,9	16,1	80,6
combinatie van job met auteurswerk	4	11,1	12,9	93,5
appreciatie	2	5,6	6,5	100,0
Total	31	86,1	100,0	
Missing 999,00	5	13,9		
Total	36	100,0		

Bijna ¼ van de respondenten die tevreden zijn over hun beroep¹¹, is dat vanwege de vrijheid om interessante opdrachten te kunnen kiezen en de onafhankelijkheid die dat met zich meebrengt. Bijna 20 procent haalt veel voldoening uit het werk of vindt dat de job een hobby is en is daarom tevreden. Iets meer dan 15 procent is voldaan over het feit de laatste jaren voldoende aan de bak te geraken. 1 op 8 animatoren is tevreden omdat hij/zij zijn/haar baan kan combineren met auteurfilms.

Tabel 21: Redenen tot ontevredenheid over beroep

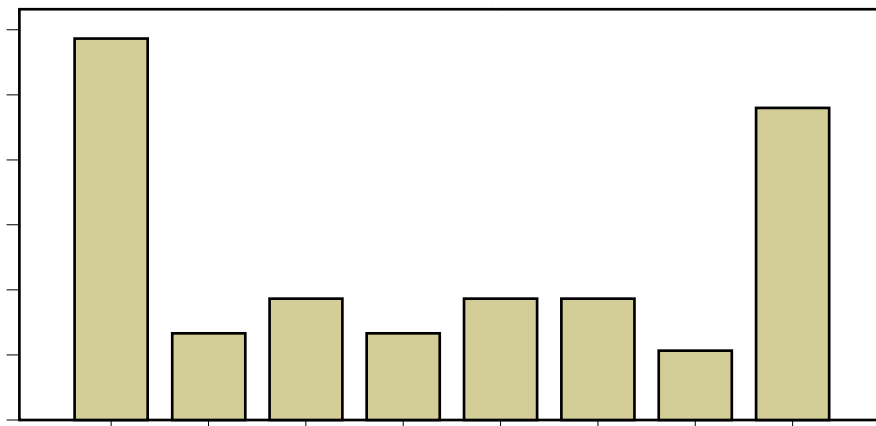
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
geen werkgelegenheid in Vlaanderen	13	30,2	33,3	33,3
andere	12	27,9	30,8	64,1
geen continuïteit/ werkzekerheid	7	16,3	17,9	82,1
onzeker statuut, geen bescherming van overheid	4	9,3	10,3	92,3
geen loon naar werk/ financiële onzekerheid	3	7,0	7,7	100,0
Total	39	90,7	100,0	
Missing 999,00	4	9,3		
Total	43	100,0		

¹¹ Dit zijn respondenten die eerder tevreden (21) en heel tevreden (15) zijn.

Exact 1/3 van de actoren die ontevreden zijn¹² over hun beroepssituatie, is dat omdat er geen werkgelegenheid is in Vlaanderen. 30 procent geeft te diverse redenen aan. Bijna 20 procent vindt dat er geen werkzekerheid of continuïteit is en is daarom ontevreden. 10 procent klaagt over het onzekere statuut en voor bijna 8 procent van de ontevredenen staat het loon niet in verhouding tot het werk.

We polsten ook naar de ambities van de professionals. Bijna 30 procent wil in de toekomst een eigen kortfilm maken, Vlaanderen is blijkbaar een auteursgericht animatiegebied. Iets minder dan 25 procent haalt te diverse redenen aan om op te sommen. De antwoorden ‘een eigen serie maken’, ‘het huidige werk verzekeren’ en ‘overleven’ halen elk net geen 10 procent. De overige antwoorden schommelen rond 5 procent.

Grafiek 16: soorten ambities in de animatiesector



Opvallend in bovenstaande tabel is de meest voorkomende ambitie van professionals in de animatiesector bestaat uit het maken van eigen kortfilms. Bij opsplitsing naar generaties blijkt bovendien dat vooral de jonge garde (0-5 jaar afgestudeerd) nog de ambitie heeft om eigen kortfilms te maken (13 van de 29 of 45 procent). Bij de langer afgestudeerden ligt dit rond de 25 procent.

¹² Dit zijn respondenten die eerder ontevreden (20) en heel ontevreden (16) zijn.

Tabel 22: Lid beroeps/belangenorganisatie

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	neen	51	49,0	63,0	63,0
	ja	30	28,8	37,0	100,0
	Total	81	77,9	100,0	
Missing	888,00	23	22,1		
Total		104	100,0		

Iets meer dan 1 op 3 professionals is lid van een beroeps/belangenorganisatie. De volgende tabel toont hoeveel er bij welke organisaties zitten.

Tabel 23: Lid beroeps/belangenorganisatie (Missing: 70)

Organisaties	Frequentie	Procent
BOA	19	55,9
Andere	6	17,6
Scenaristengilde	4	11,8
SOFAM	2	5,8
SABAM	2	5,8
Gilde Belgische regisseurs	1	2,9
Totaal	34	99,8

Meer dan de helft, bijna 56 procent, van de professionals die aangesloten zijn bij een beroeps/belangenorganisatie zijn lid van BOA. Vier van hen zijn aangesloten bij de scenaristengilde, ofwel een kleine 20 procent. SOFAM en SABAM hebben er elk 2. Slechts één professional is lid van de Gilde van de Belgische regisseurs. De anderen zijn te divers om op te noemen (o.a. SACD, ASIFA en de stripgilde: elk één). Het percentage BOA-leden op de ganse populatie van professionals bedraagt 23,5.

De meest voorkomende redenen waarom mensen zich lid laten maken van een beroeps/belangenorganisatie zijn ‘om op de hoogte te blijven/thema’s te bespreken’, ‘contacten met collega’s’, ‘bescherming van (auteurs)rechten’ en ‘stemmen bundelen om belangen te verdedigen’. Professionals die geen lid zijn, geven de volgende redenen: ‘geen behoefte’, ‘te veel werk en te weinig tijd’, ‘niet van op de hoogte’ en ‘geen geloof in het nut ervan/ bezig met andere problemen’.

De vraag die peilt naar het soort **bedrijven** waarvoor gewerkt wordt, welke opdrachten dat zijn en voor welke klanten werd zo divers beantwoord dat het weinig zin heeft om er een overzichtstabel van te maken. Wat wel gezegd kan worden, is dat het merendeel van de

bedrijven *binnenlandse en buitenlandse productiehuizen en –studio’s* zijn. Enkele regelmatig genoemde landen zijn Duitsland, Frankrijk, Verenigd Koninkrijk en Luxemburg. Ook reclamebureaus worden vrij vaak vernoemd, voornamelijk als klanten. Andere klanten zijn verschillende AV-bedrijven, uitgeverijen, multimediahuizen, televisiezenders e.a. Sommigen vermelden nog allerlei (animatiefilm)producenten en postproductiehuizen. De taken variëren van alle soorten animatietoepassingen voor generieken, visual FX, multimedia, webdesign, enz., zelfs tekenen, illustraties en strips. Veel respondenten maken melding van het feit dat dit zeer sterk afwisselt naargelang de opdrachten. Sommigen zeggen dat ze geen opdrachten uitvoeren en enkel bezig zijn met auteurfilms of met lesgeven, anderen zeggen dat ze nog te weinig opdrachten hebben gekregen om er iets zinnigs over te zeggen.

Tabel 24: Statuut (Missing: 26)

Statuut	Frequentie	Procent
Zelfstandige	27	35,1
Freelancer	23	29,9
Werknemer via interim-kantoor	12	15,6
Werknemer voor onbepaalde duur	11	14,3
Andere	10	13
Zelfstandige in bijberoep	9	11,6
Werknemer voor bepaalde duur	5	6,5
Totaal	97	126

De categorieën die gehanteerd werden overlappen enigszins, waarbij het begrip freelancer de meest brede betekenis heeft en geen specifieke arbeidsrechtelijke categorie is. Het kan een heel aantal andere categorieën omvatten: bv. zelfstandige, zelfstandige in bijberoep. Van belang hierbij is vooral de omschrijving zoals ze door de professionals zelf gehanteerd wordt. Meer dan 1/3 van de professionals is zelfstandige, zo goed als 30 procent is freelancer. Vlaamse animatoren werken dus vooral voor zichzelf. Werknemers via interim-kantoor en werknemers voor onbepaalde duur schommelen rond 15 procent, gevolgd door andere die geen overeenkomsten onderling hebben (behalve 2 zaakvoerders).

Tabel 25: Formats (Missing: 26)

Formats	Frequentie	Procent
----------------	-------------------	----------------

Kortfilm	48	61,5
Televisieserie	42	53,8
Reclame/promotie	35	44,9
Langspeelfilm	33	42,3
Andere	12	15,4
Internetanimatie	9	11,5
Games	6	7,7
Totaal	194	237,1

Een stevige 60 procent van de Vlaamse professionals maakt kortfilms. Iets meer dan de helft werkt aan televisieseries. Zo goed als 45 procent maakt reclame en promotie, op de voet gevolgd door langspeelfilm waaraan iets meer dan 2 op 5 animatoren werken. 12 actoren of 15 procent is bezig met andere formats (waaronder 3 aan videoclips, 2 aan bumpers en 2 aan bedrijfsfilms). Slechts 11 procent is bezig met internetanimatie, 7 procent voor games is vrij laag. Wat combinaties van formaten betreft, zijn het vooral kortfilms en reclame (23), kortfilms en series (20), langspeelfilms en series (26), en ten slotte tv-series en reclame die vaak samen voorkomen.

Tabel 26: Prijzen en onderscheiding

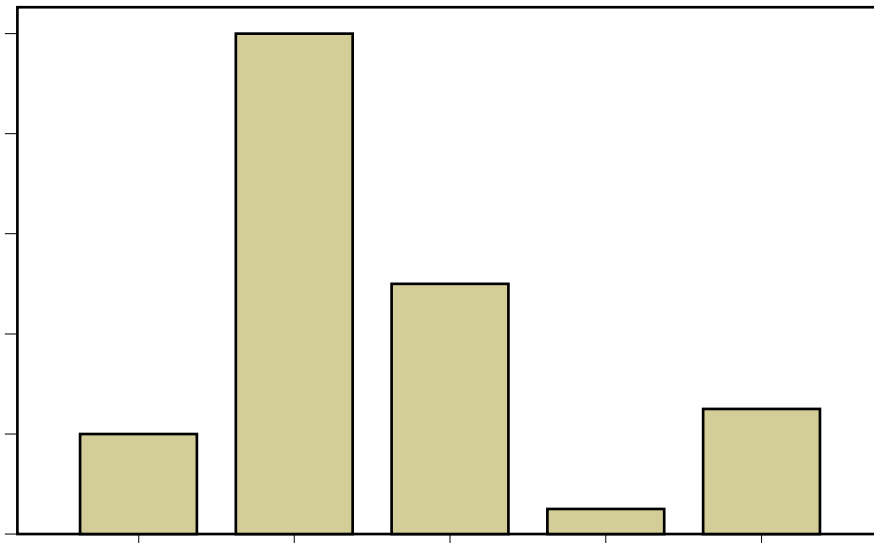
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ja	46	44,2	59,0	59,0
	neen	32	30,8	41,0	100,0
	Total	78	75,0	100,0	
Missing	888,00	25	24,0		
	999,00	1	1,0		
	Total	26	25,0		
Total		104	100,0		

Bijna 60 procent van de Vlaamse professionals heeft ooit een prijs of onderscheiding in de wacht gesleept met zijn/haar werk. Dit duidt sterk op de kwaliteit van het Vlaamse animatiewerk. Feit is dat ze niet enkel in het binnenland in de prijzen vallen (zoals op Leuven Kort, Het Grote Ongeduld, ANIMA, Intern. Filmfestival van Gent, e.a.) maar tevens in het buitenland, en dat overal ter wereld (o.a. Annecy, Cannes, HAFFF, Teheran, Hiroshima, Moskou, Stuttgart, Espinho, enz.).

Exact de helft van de animatoren omschrijft zijn/haar werk als eerder artistiek, zoals blijkt uit onderstaande grafiek. Samen met de 10 procent die vindt dat het werk zeer artistiek is, maakt dat 60 procent van de Vlaamse animatoren het eigen werk als artistiek omschrijft. 1

op 4 vindt dat zijn/haar werk eerder niet artistiek is, slechts 2 animatoren of een luttel 2,5 procent zeggen dat ze helemaal niet artistiek bezig zijn met animatie. Ook hier is de uitleg te divers om samen te vatten, maar het valt wel op dat de artisticeit onder andere te zoeken valt in ‘de eigen grafische stijl’, de ‘betekenisvolle inhoud’, ‘de techniek van het tekenen zelf’, ‘de artistieke referenties’. Veel animatoren beweren dat hun eigen werk kunstzinnig is, terwijl hun opdrachten eerder commercieel zijn. De redenen waarom ze hun werk omschrijven als eerder niet artistiek zijn voornamelijk te vinden in beschrijvingen als ‘toegankelijk voor iedereen’, ‘in opdracht van een klant’ en ‘technisch werk voor studio’s’. Een niet gering aantal animatoren stelt vragen bij de bepaling van wat artistiek is (en wat niet) en laat die beslissing liever over aan anderen.

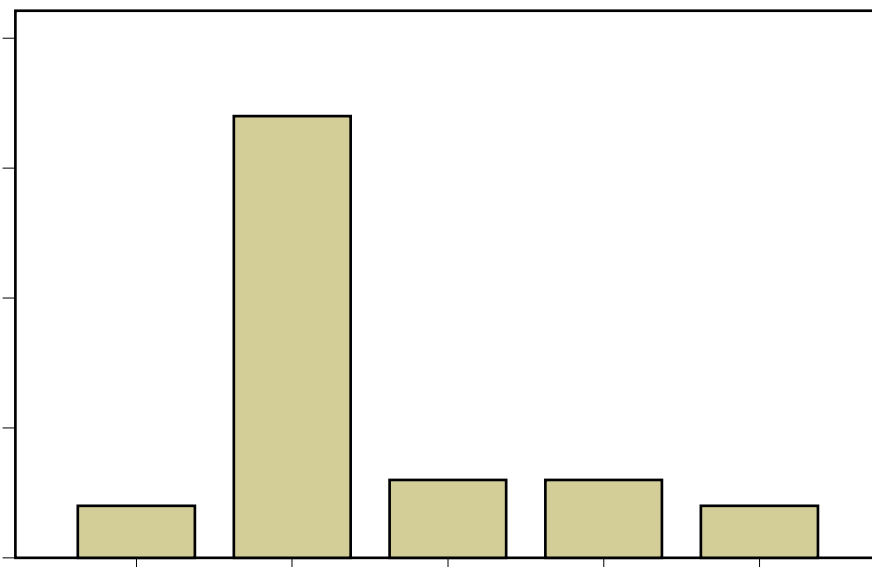
Grafiek 17: soorten ambities in de animatiesector



6.2.3. *Bedrijf, bedrijfsactiviteiten en soort producties*

Van de 104 respondenten zijn er 23 zaakvoerders of verantwoordelijken van een bedrijf of organisatie. Zoals reeds gezegd hebben ook 4 professionals deel III ingevuld, zij zullen daarom meegerekend worden in de analyses die volgen.

Grafiek 18: vorm van bedrijfsstatuut



Maar liefst 17 bedrijven van de 27 zijn bvba's, dat is bijna 2 op 3. 11 procent van de bedrijven zijn cvba's, idem voor de vzw's. Er zijn slechts 2 nv's en 2 andere (1 VOF en 1 zelfstandig statuut), ieder goed voor 7 procent.

De functies van de actoren die Deel III van de vragenlijst hebben ingevuld, zijn in eerste instantie zaakvoerder (19 ofwel 70,4 procent) en afgevaardigde bestuurder (3 ofwel 11,1 procent). Een vijftal heeft een andere functie (o.a. managing director, voorzitter raad van bestuur). Het terrein van de bedrijven varieert van 2D over 3D animatie naar stopmotion studio's, productie (ook pre- en post-) van kortfilms en langspeelfilms (animatie maar ook fictie en documentaire), animatietoepassingen en VFX voor televisie en reclame, zelfs tekenwerk voor allerhande illustraties en strips. Van de 27 verantwoordelijken hebben er 12 expliciet aangegeven dat hun bedrijf productie doet. Slechts 2 organisaties distribueren films, waarvan er dan nog één het eerder als nevenactiviteit doet. De volgende tabellen geven uitleg over het aantal vaste werknemers, freelancers en vrijwilligers dat ze tewerkstellen.

50 procent van de bedrijven heeft geen enkele vaste werknemer in dienst. Bijna 20 procent heeft er slechts één. Een tweetal bedrijven heeft er 2 à 3. Drie bedrijven of iets meer dan 10 procent hebben er 4 tot 6, eenzelfde aantal heeft er 7 tot 15.

Tabel 27: Aantal vaste werknemers

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	13	48,1	50,0	50,0
	1	5	18,5	19,2	69,2
	2 - 3	2	7,4	7,7	76,9
	4 - 6	3	11,1	11,5	88,5
	7 - 15	3	11,1	11,5	100,0
	Total	26	96,3	100,0	
Missing	System	1	3,7		
Total		27	100,0		

Tabel 28: Gemiddeld aantal freelancers in dienst tijdens productie

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	6	22,2	24,0	24,0
	1	4	14,8	16,0	40,0
	2 - 3	4	14,8	16,0	56,0
	4 - 6	5	18,5	20,0	76,0
	7 - 15	3	11,1	12,0	88,0
	20 - 50	3	11,1	12,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Missing	System	2	7,4		
Total		27	100,0		

Ook het gemiddelde aantal freelancers ligt zeer laag: bijna 25 procent van de bedrijven heeft er geen enkele. Vier bedrijven hebben er één, een even groot aantal heeft er 2 tot 3 (ieder goed voor 16 procent). 1 op 5 Vlaamse animatiefilmbedrijven heeft in productieperiode 4 tot 6 freelancers in dienst. Iets meer dan 10 procent heeft er 7 tot 15, eenzelfde percentage heeft er 20 tot 50.

Tabel 29: Gemiddeld aantal vrijwilligers in dienst tijdens productie

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	14	51,9	56,0	56,0
	1	2	7,4	8,0	64,0
	2	6	22,2	24,0	88,0
	3 - 5	2	7,4	8,0	96,0
	20 - 25	1	3,7	4,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Missing	System	2	7,4		
Total		27	100,0		

Hetzelfde geldt voor het gemiddelde aantal vrijwilligers in dienst: meer dan de helft van de bedrijven gebruikt in productieperiode geen enkele vrijwilliger. 2 bedrijven hebben er eentje. Bijna 1 op 4 neemt er 2 in dienst. 8 hebben er 3 tot 5. Slechts 1 bedrijf doet tijdens de productieperiode beroep op meer dan 20 vrijwilligers.

De resultaten van tabel 49, tabel 50 en tabel 51 tonen aan dat het doorsnee Vlaamse animatiefilmbedrijf zeer klein is, vaak zelfs een eenmanszaak, die indien nodig aangevuld wordt met freelancers tijdens productieperiodes.

De functies die ze uitoefenen variëren in die mate dat het weinig zin heeft om er een overzicht van te geven. Wat wel gezegd kan worden, is dat ze bezig zijn met alle mogelijke onderdelen van het animatieproductieproces. Dit gaat dan voornamelijk over productie (assistentie) en specifieke animatietaken als design, storyboard, lay-out, decorbouw, enz.

Tabel 30: Zaken naast animatie

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	ja	19	70,4	73,1	73,1
	neen	7	25,9	26,9	100,0
	Total	26	96,3	100,0	
Missing	888,00	1	3,7		
Total		27	100,0		

Bijna 3 op 4 animatiefilmbedrijven doen nog andere zaken naast animatiefilm, tegenover 7 die uitsluitend animatie doen. De volgende tabellen verklaren welke zaken dat zijn en wat het procentuele aandeel van animatie dan is.

Tabel 31: Soort werk naast animatie

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	live action productie	8	29,6	42,1	42,1
	andere	7	25,9	36,8	78,9
	assistentie vr live action b/g/m	2	7,4	10,5	89,5
	software toepassingen	2	7,4	10,5	100,0
	Total	19	70,4	100,0	
Missing	888,00	8	29,6		
Total		27	100,0		

Meer dan 2/5 van de bedrijven combineert animatie met live action productie. Bijna 37 procent is bezig met andere zaken waaronder voornamelijk illustraties/strips/cartoons, maar

ook documentaire productie, consultancy en multimedia/webdesign. Assistentie voor live action camera, beeld, geluid, montage en software toepassingen beslaan elk 2 bedrijven.

Tabel 32: Aandeel animatie

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
minder dan 20%	6	22,2	31,6	31,6
tussen 20 en 40 %	4	14,8	21,1	52,6
tussen 40 en 60%	4	14,8	21,1	73,7
tussen 60 en 80 %	1	3,7	5,3	78,9
meer dan 80%	4	14,8	21,1	100,0
Total	19	70,4	100,0	
Missing 888,00	8	29,6		
Total	27	100,0		

Voor bijna 1/3 van de bedrijven bedraagt het animatieaandeel nog geen 20 procent. Tussen de 20 en 40 procent en tussen de 40 en 60 procent bedragen elk iets meer dan 20 procent. Iets meer dan 1 op 5 is voor 80 procent van hun activiteiten bezig met animatie.

Tabel 33: Vormen van animatie bedrijf (Missing: 6)

Animatievormen	Frequentie	Procent
2D	14	66,7
CGI (3D)	12	57,1
Stopmotion	6	28,6
Rotoscopie	6	28,6
Andere	4	19
Pixilatie	2	9,5
Totaal	44	209,5

2 op 3 bedrijven vervaardigt 2D animatie, bijna 60 procent is bezig met CGI. Stopmotion en rotoscopie nemen elk een kleine 30 procent voor hun rekening. Minder dan 20 procent maakt andere animatievormen (niet betekenisvol genoeg) en het aandeel van pixilatie valt te verwaarlozen.

Bijna alle 2D animatiebedrijven doen dat op een klassieke manier, dus met potlood en papier. Een drietal gebruikt het software programma Flash. De CGI bedrijven maken gebruik van verschillende software pakketten waarvan Maya en Lightwave de meest populaire zijn. Deze resultaten komen grotendeels overeen met die van de tabel voor de individuele animatoren. Net zoals dezen bezig zijn met alle delen van het animatieproces, wordt er in de bedrijven gewerkt aan ontwerp, storyboard, lay-out, animatie, regie, enz. De meest

voorkomende combinaties zijn: 2D en CGI (8), 2D en stopmotion (3), 2D en rotoscopie (4), CGI en stopmotion (4) en ten slotte CGI en rotoscopie (4).

Tabel 34: Formats bedrijf (Missing: 4)

Formats	Frequentie	Procent
Langspeelfilm	16	69,6
Kortfilm	14	60,9
Televisieserie	13	56,5
Reclame/promotie	13	56,5
Internetanimatie	3	13
Andere	3	13
Games	2	8,7
Totaal	64	278,2

Meer dan 2 op 3 bedrijven werkt aan langspeelfilms. Kortfilms worden door 3 van de 5 bedrijven gedaan. Meer dan de helft is bezig aan televisieseries en aan reclame/promotie, elk goed voor 56,5 procent. Iets minder dan 15 procent vervaardigt internetanimatie en andere (uitleg niet relevant). Slechts 2 bedrijven maken animatie voor games. Naar alle waarschijnlijkheid zijn het merendeel van de bedrijven dus zowel met langspeelfilm en kortfilm bezig als met televisieseries en reclame/promotie. Qua formaten combineren bedrijven korte met lange film (11), met tv (8) en met reclame (9). Verder vinden we combinaties van lange film met tv (10) en tv met reclame (10).

Tabel 35: Doelgroepen bedrijf (Missing: 2)

Doelgroepen	Frequentie	Procent
Voor een breed publiek	23	92
Voor kinderen	9	36
Voor volwassenen	7	28
Voor specifieke doelgroepen	4	16
Andere	1	4
Totaal	44	176

Bijna alle bedrijven, meer dan 90 procent, werken voor een breed publiek. De percentages voor kinderen en volwassenen liggen in mekaars buurt, wat te verklaren valt door de vaststelling dat een aantal zaakvoerders die voor een breed publiek werken ook ‘voor kinderen’ en ‘voor volwassenen’ hebben aangekruist (die antwoorden impliceren immers geen exclusiviteit). Toch zijn er dus iets meer bedrijven die als doelgroep kinderen hebben dan volwassenen. Uitleg bij de specifieke doelgroepen en bij andere is niet relevant, buiten de vermelding dat 2 bedrijven business to business werken en dat 1 een specifieke doelgroep per project heeft.

De vraag naar **bruto-omzet** en het **animatiepercentage** daarvan werd zo divers beantwoord dat het niet mogelijk is om er overzichtstabellen van te maken. Bovendien zijn de ontbrekende waarden te hoog om conclusies voor de hele sector te trekken. Daarom zullen de resultaten enkel in zeer grote lijnen besproken worden. Wat meteen in het oog springt, is dat het aantal ontbrekende waarden voor het jaar 2000 meer dan het dubbel is van de geldige waarden (19 t.o.v. 8). Voor 2004 is de verhouding bijna in evenwicht (14 t.o.v. 13). Voor deze vraag gaat het dus steeds maar om een tien à twaalf bedrijven. Er moet dus zeer omzichtig omgesprongen worden met de resultaten.

De bruto-omzet per bedrijf varieert enorm. Zonder rekening te houden met de schommelingen voor hetzelfde bedrijf over de periode 2000 – 2004, kan er wel al iets gezegd worden over de grootte van die omzet. Een tweetal bedrijven hebben geen jaarlijkse omzet van 50.000 Euro. Ongeveer 4 bedrijven hebben een gemiddelde omzet van tussen de 50.000 en de 150.000 Euro. Nog twee andere zitten tussen de 200.000 en 300.000 à 400.000. In vergelijking daarmee zitten de twee laatste bedrijven buiten categorie: één zit rond het miljoen en meer, een ander heeft een jaarlijkse omzet van meer dan 4 miljoen Euro. Voor bijna alle bedrijven varieert de omzet per jaar, slechts 1 blijft gelijk over die vier jaar. Voor 4 bedrijven gaat de omzet over die periode in redelijk stijgende lijn, voor nog andere 4 is het dan weer stijgen, dan weer dalen.

We stellen globaal vast dat het vooral facilitaire bedrijven zijn die hoge omzetten maken. Bedrijven die instaan voor eigen animatieproductie hebben beduidend lagere omzetten.

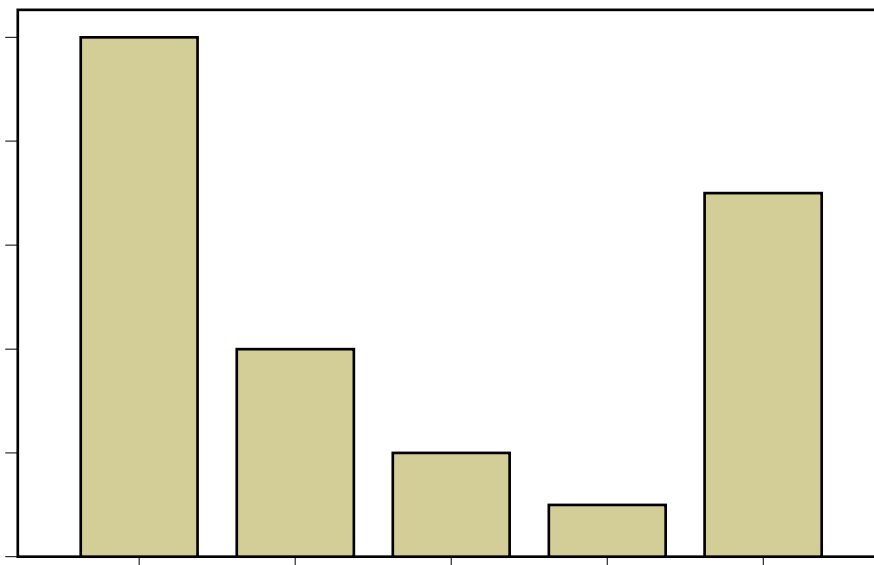
Het percentage animatie van die omzet wisselt minstens even sterk voor de bedrijven onderling. Drie bedrijven halen ongeveer al hun inkomsten uit animatie. Een 4 à 5 bedrijven zitten tussen de 70 en 90 procent. Voor een viertal bedrijven bedragen de animatie-inkomsten tussen de 20 en 50 procent van hun jaarlijkse omzet. Voor één bedrijf is animatie niet meer dan wat extra inkomsten: maximum 10 procent van de omzet. Voor een vijftal bedrijven blijft het percentage animatie over de vier jaar ongeveer gelijk, voor 1 bedrijf gaat het continu omhoog en omlaag. Voor 4 bedrijven gaat het percentage nogal in stijgende lijn, voor 1 bedrijf daalt het vrij sterk per jaar.

9 van de 17 bedrijven, ofwel iets meer dan de helft, haalt geen inkomsten uit steun van de overheid. De overige bedrijven wel, gaande van 5 procent, 20 procent, 45 procent tot de helft van hun inkomsten. Er zijn 4 bedrijven die meer dan de helft van hun inkomsten uit

overheidssteun halen: 60 procent, 80 procent en zelfs 90 procent. Eén bedrijf haalt al zijn inkomsten uit subsidies.

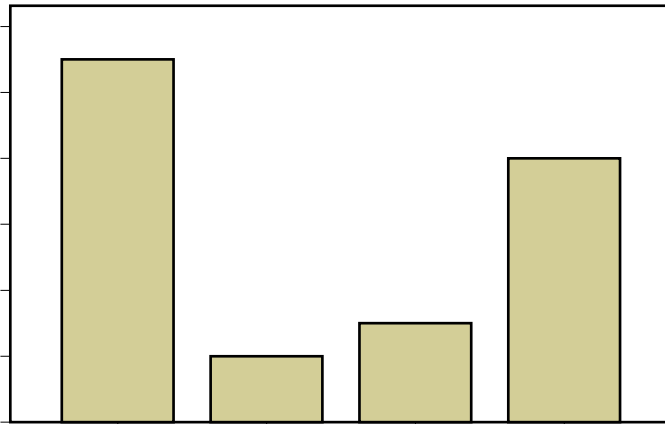
Meer dan 40 procent van de bedrijven werkt voor minder dan 20 procent voor eigen producties, zoals geïllustreerd wordt door onderstaande grafiek. Iets meer dan 15 procent werkt tussen 20 en 40 procent aan eigen materiaal. Bijna 3 op 5 bedrijven werken dus voor minder dan de helft van hun activiteiten aan producties die ze zelf (co-)produceren. Toch werkt nog een kleine 30 procent voor meer dan 80 procent van de activiteiten aan eigen (co-)productiemateriaal.

Grafiek 19: aandeel activiteiten eigen (co-)producties



Bijna de helft van de bedrijven werkt voor minder dan 20 procent voor anderen. Exact 1 op 3 werkt echter voor meer dan 80 procent facilitair voor anderen. De soort bedrijven waaraan diensten wordt geleverd, zijn in de eerste plaats binnenlandse en buitenlandse (o.a. Duitsland) productiehuisen. Ook reclamebureaus zijn een belangrijke afnemer van animatie. Tenslotte wordt nog een aantal keer afzonderlijke (film)producenten vermeld.

Grafiek 20: aandeel facilitaire activiteiten eigen (co-)producties



Tabel 36: procent producties samen met productiepartners

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0 - 20%	9	33,3	42,9	42,9
20 - 40 %	1	3,7	4,8	47,6
40 - 60 %	2	7,4	9,5	57,1
60 - 80 %	3	11,1	14,3	71,4
80 - 100%	6	22,2	28,6	100,0
Total	21	77,8	100,0	
888,00	2	7,4		
999,00	4	14,8		
Total	6	22,2		
Total	27	100,0		

Meer dan 2 op 5 bedrijven werkt voor minder dan 20 procent samen met andere productiepartners, een kleine helft hiervan werkt nooit met productiepartners samen. Bijna 30 procent van de bedrijven werkt echter voor meer dan 80 procent samen met productiepartners. Die productiepartners zijn voornamelijk coproductanten die ook cofinancieren. De volgende commentaar van één van de zaakvoerders verklaart veel: “zonder coproductiepartners kan men geen producties realiseren”.¹³

Tabel 37: Delen van productieproces (Missing: 4)

Productieproces	Frequentie	Procent
Preproductie	20	90,9
Productie	18	81,8

¹³ De overzichtstabel van producties voor bedrijven is spijtig genoeg slecht 6 maal vrij volledig ingevuld, zodat verdere kwantitatieve analyse onmogelijk wordt.

Ontwikkeling	17	77,3
Postproductie	9	40,9
Andere	1	4,5
Totaal	65	295,4

Van de 23 bedrijven doen 20 preproductie, dat is meer dan 90 procent. 18 doen productie (meer dan 80 procent) en 17 doen ontwikkeling (meer dan 3 op 4). Postproductie wordt door 9 bedrijven gedaan, ofwel door 2 op 5. Andere (financiering) is verwaarloosbaar. De uitleg bij het productieproces is dermate divers dat het weinig zin heeft om daar op in te gaan. Het komt er, zoals de tabel reeds toont, op neer dat de meeste bedrijven zowel ontwikkeling, preproductie als productie doen.

Tabel 38: Steun van overheden

Overheid(sorganen)	Missing	Frequentie	Procent
VAF	2	15	60
Eurimages	7	6	30
Franse Gemeenschap	5	6	27,3
MEDIA +	6	4	19
Andere	0	3	14,3
Totaal		34	150,6

De ontbrekende waarden verschillen hier per overheidsorgaan, vandaar dat ze apart zijn bijgevoegd. 15 van de 25 bedrijven ofwel 60 procent vraagt steun aan bij het VAF. 6 bedrijven op 20 vragen steun aan Eurimages, dat is bijna 1 op 3. Ook 6 voor de Franse Gemeenschap, maar nu op 22, dus is het percentage iets lager. Slechts 4 bedrijven op 21 vragen steun aan MEDIA +, dat is bijna 20 procent. 3 bedrijven vragen steun aan andere overheden zoals de Provincie Oost-Vlaanderen en Wallimages (plus één zaakvoerder die de tax shelter aangaf als een andere overheidssteun).

De voornaamste reden om steun aan te vragen bij het VAF is omdat het de ‘enige echte mogelijkheid is om in Vlaanderen steun te verkrijgen’. Bovendien is het ‘zonder dat subsidiegeld zeer moeilijk om een productie op poten te zetten’. ‘Indien men niet met eigen producties bezig is, kan men geen steun verkrijgen bij VAF’, zo luidt de belangrijkste reden om geen steun aan te vragen. Eurimages is een ‘goede financiering als men met (buitenlandse) coproductanten samenwerkt’. Er wordt geen steun aangevraagd omdat ‘het enkel voor features is en omdat er nog geen producties zijn geweest die daarvoor in aanmerking komen’. Er wordt Waals geld gevraagd indien ‘de Franstalige coproductant dit aanvraagt of de Waalse medewerkers het mogelijk maken’. Ook hier is de reden waarom niet ‘omdat er nog geen

producties zijn geweest die daarvoor in aanmerking komen'. Er wordt beroep gedaan op MEDIA + vanwege 'de geloofwaardigheid van het project' en 'steun is schaars maar essentieel'. Opnieuw is de reden waarom niet 'omdat er nog geen producties zijn geweest die daarvoor in aanmerking komen', maar nu ook aangevuld met 'teveel papierwerk voor te weinig geld'.

Tabel 39: Prijzen of onderscheidingen bedrijf

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	neen	14	51,9	56,0	56,0
	ja	11	40,7	44,0	100,0
	Total	25	92,6	100,0	
Missing	888,00	1	3,7		
	999,00	1	3,7		
	Total	2	7,4		
Total		27	100,0		

11 bedrijven van de 25 hebben minimum één prijs of onderscheiding behaald, tegenover 56 procent van niet. Hoewel de percentages verschillen met die van de professionals (zie tabel 46), worden er diverse prijzen behaald, zowel in binnen- als in buitenland (o.a. Cannes, César, Oscar, CARTOON d'OR, Annecy, KROK festival St-Petersburg).

6.3. Evaluatie van de sector

Waar het vorige hoofdstuk een beeld geeft van de Vlaamse sector zoals die er op dit moment uitziet, zal er in wat volgt een overzicht gegeven worden van de opinies van de Vlaamse professionals en zaakvoerders over de toestand van hun eigen werkgebied. In zekere zin bouwen de actoren mee aan het beeld van de animatiesector. Het gehanteerde discours over een veld door de actoren in dat veld speelt immers een belangrijke rol in de discursieve constructie, zowel naar binnen als naar buiten. Het kan tevens de heersende sfeer bepalen of minstens sturen.

Dit zijn zowel resultaten van de kwantitatieve analyse als van de open vragen. Deze werden eerst kwalitatief geanalyseerd en daarna kwantitatief verwerkt.

Tabel 40: Sterke punten

Argumenten	Frequentie	%
1. individueel talent	37	14.74
2. grafische/visuele tekenstijl/ traditie/rijke (schilder/strip)verleden	29	11.55
3. kwaliteit/professionaliteit/vakmanschap/ knowhow/technische kennis	28	11.16
4. eigenzinnigheid/originaliteit/creatieve/algemene kunstzinnigheid	24	9.56
5. goede opleidingen	23	9.16
6. internationale reputatie/faam op festivals	16	6.37
7. diversiteit en veelzijdigheid/specialisatie in verschillende gebieden	14	5.58
8. centrale ligging/kruising invloeden/ Europese draaischijf/ meertaligheid	10	2.98
9. wil/drive en doorzetting/enthousiasme	9	3.59
10. kleinschalige sector/kleine interessante initiatieven	7	2.79
11. flexibiliteit	6	2.39
12. weinig of geen sterke punten	6	2.39
13. VAF is positieve ontwikkeling	4	1.59
14. relatief goedkope loonkost	3	1.20
15. laatste tijd meer aandacht van media/publiek	3	1.20
16. Promotie en publiciteit (zoals VAF, Leuven Kort)	3	1.20
17. overige antwoorden	3	1.20
geen mening of niet op de hoogte	5	1.99

De percentages lijken op het eerste zicht laag, maar deze werden bekomen door de frequentie van elk argument te delen door alle antwoorden (de som van de frequenties). De procenten staan dus niet voor de respondenten, maar drukken de verhouding uit tussen het aantal keer dat één argument voorkomt ten opzichte van alle argumenten. Elke respondent heeft immers meerdere argumenten kunnen aanbrengen, en heeft dat dus bijna altijd zo gedaan. Hetzelfde geldt voor alle andere open vragen.

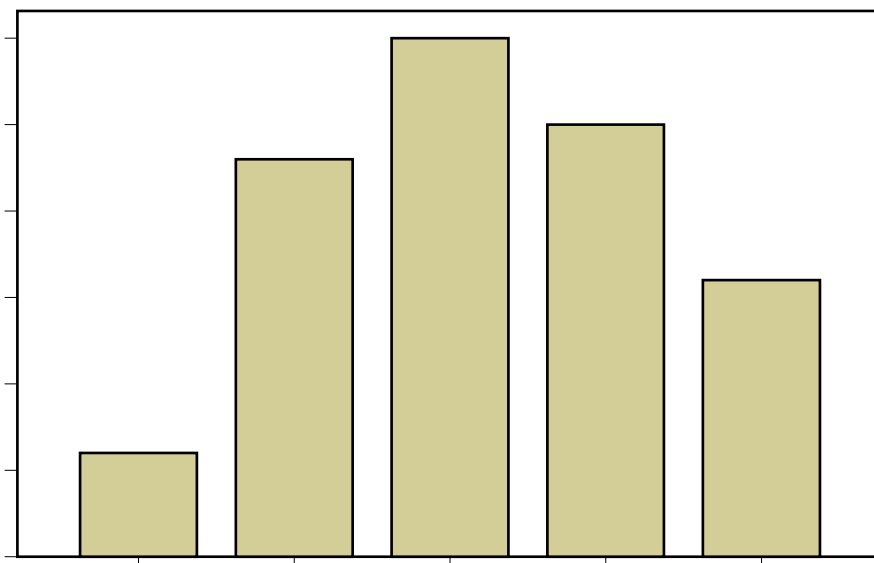
Als sterke punten van de Vlaamse animatie worden vooral aangehaald: 1. het individueel talent, 2. de grafische /visuele tekenstijl en het rijke schilder- en stripverleden, 3. de kwaliteit, professionaliteit, het vakmanschap en de knowhow 4. de originaliteit en

eigenzinnigheid en 5. de goede opleidingen. Als voornaamste zwakke punten vallen op: 1. het ontbreken van continuïteit: een (commerciële) industrie/ regelmatig producerende productiehuisen 2. het ontbreken van visie van de overheid/geen ondersteunende structuur of beleid / de subsidietoekenning 3. de versnippering/iedereen voor zichzelf/ de concurrentie i.p.v. samenwerking 4. geen doorstroming of werkgelegenheid de slechte voorbereiding van de opleiding en 5. de onderfinanciering en de lage budgetten. Zowel de sterke als de zwakke punten treffen we ook in de literatuur aan en in die zin maken de professionals een valabele analyse van de eigen sector, of hebben ze met andere woorden zicht op de problematiek van de animatiefilm.

Tabel 41: Zwakke punten

Argumenten	Frequentie	%
1. geen (commerciële) industrie/ geen regelmatig producerende productiehuisen/ geen continuïteit	36	12.87
2. geen visie overheid/geen ondersteunende structuur of beleid /slechte subsidietoekenning	33	9.97
3. versnippering/iedereen voor zichzelf/concurrentie i.p.v. samenwerking/ grote ego's die niet kunnen samenwerken	26	7.85
4. opleiding geen voorbereiding op studiewerk of amper contact met bedrijven /geen doorstroming of werkgelegenheid	26	7.86
5. onderfinanciering/lage budgetten	25	7.55
5. geen interesse van publiek of media (vooral TV)	18	5.44
6. pseudo-'artistieke' mentaliteit ipv vernieuwend/ verhalend en conceptueel zwak	17	5.28
7. talentdrain naar buitenland	16	4.83
8. geen enkele bescherming voor zelfstandigen/slechte sociale wetgeving/ bedrijven stellen hoge eisen en profiteren door wanbetaling	15	4.53
9. te kleine afzetmarkt/taalgebied /kleinschaligheid sector	13	3.93
10. hoge loonkosten leidt tot delocalisatie van arbeid	8	2.42
11. geen durf/ondernemingszin	8	2.42
12. slechte promotie/distributie/vertoning	7	2.26
13. technische achterstand/niet mee met nieuwe (3D) technieken	6	1.81
14. te afhankelijk van internationale coproducties waarin we weinig betekenis hebben	5	1.51
15. geen besef van eigen kunnen	4	1.21
16. overige antwoorden	6	1.80
geen mening of niet op de hoogte	5	1.51

Grafiek 21: opinie over de situatie van de productie in Vlaanderen



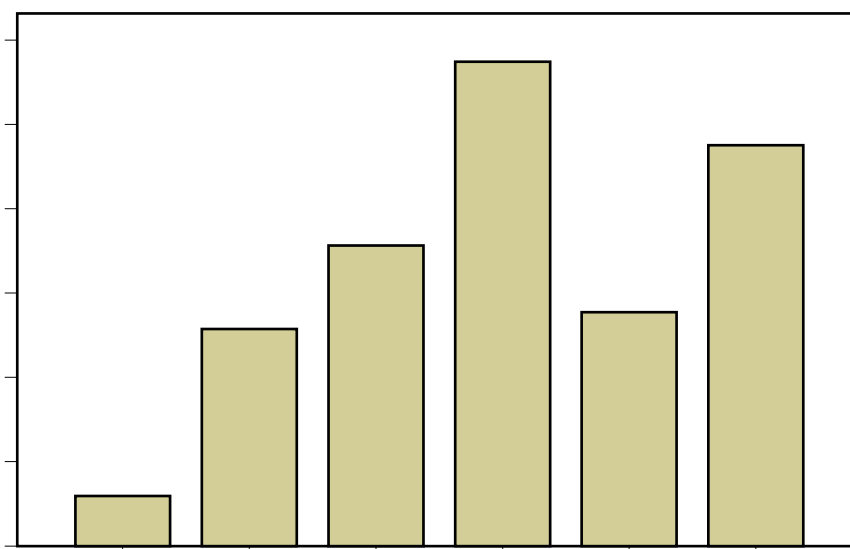
Geen enkele respondent vindt dat het zeer goed gaat met de productie van de Vlaamse animatiefilm, vandaar dat dit antwoord niet in de tabel staat. Slechts 6 procent vindt dat het nog vrij goed gaat met de productie. Bijna 1 op 4 vindt dat het middelmatig is. 30 procent echter is van mening dat het eerder slecht gaat met de productie van de Vlaamse animatiefilm. Exact 1 op 4 vindt het zelfs zeer slecht. Dit betekent dat meer dan de helft van alle actoren van mening is dat het slecht tot zeer slecht gesteld is met de animatiefilmproductie.

Het meest voorkomende argument over de slechte situatie van de productie (23,5 procent) duidt op het ontbreken van een eigen commerciële productie en het feit dat er weinig tot geen Vlaamse productiehuisen zijn. Dit wordt gevolgd door de onderfinanciering en het subsidiesysteem (11,7 procent).

Tabel 42: Uitleg bij productie VI. Animatiefilm

Argumenten	Frequentie	%
1. geen eigen commerciële productie, weinig tot geen Vlaamse productiehuizen	24	23.54
2. onderfinanciering/ slecht subsidiesysteem	12	11.76
3. kwaliteit is OK, economische en fiscale omstandigheden (zelfstandigenstatuut, bestedingsplicht, taksen, enz.) niet	11	10.78
4. enkel auteurfilmpjes, nauwelijks grote eigen (commerciële) kwalitatieve projecten (LSF/series)	9	8.82
5. productiehuizen werken (in onderaanneming) voor buitenland, maar geen eigen initiatief	6	5.88
6. geen continuïteit	5	4.9
7. veel talent en goede kortfilms die in prijzen vallen	5	4.9
8. investering van openbare omroepen (reclame, series, kinderprogramma's, enz) is nodig	4	3.92
9. te weinig producenten en met beperkte knowhow	4	3.92
10. geen samenwerking of centrale organisatie, iedereen versnipperd	4	3.92
11. te veel presteren voor te weinig geld	3	2.94
12. teveel geld naar internationale coproducties waarin we weinig betekenis hebben	3	2.94
13. grote, grensoverschrijdende producties met een kwalitatieve meerwaarde zijn nodig	2	1.96
14. gebrek aan goede scenario's.	2	1.96
15. overige antwoorden	1	0.98
geen mening of niet op de hoogte	9	8.82

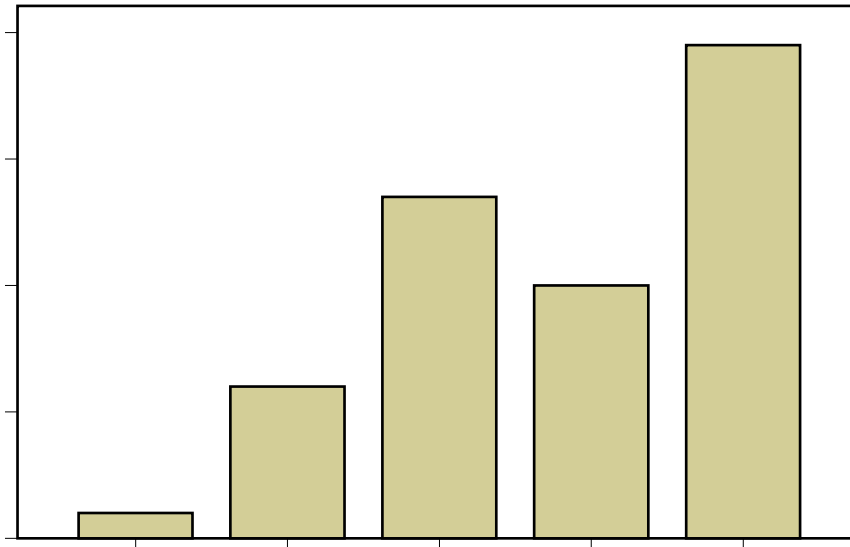
Grafiek 22: opinie over de situatie van de promotie



Slechts 15 procent vindt de promotie van de Vlaamse animatiefilm goed tot zeer goed. Iets meer dan 1 op 3 meent dat het middelmatig is. Bijna 30 procent vindt de promotie eerder

slecht, bijna 15 procent zelfs zeer slecht. 42,6 is dus de opinie toegedaan dat het eerder slecht tot zeer slecht gaat met de promotie van de Vlaamse animatiefilm. Bijna 1 op 4 onthoudt zich.

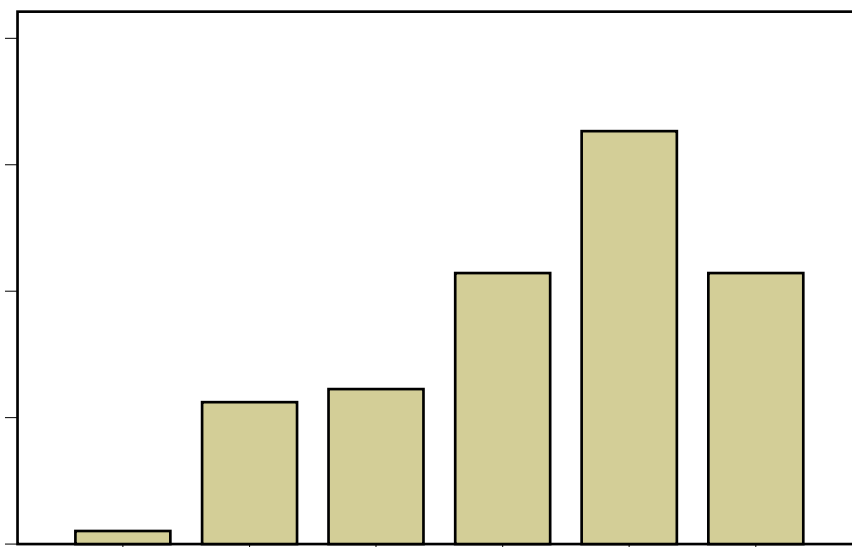
Grafiek 23: opinie over de situatie van de distributie



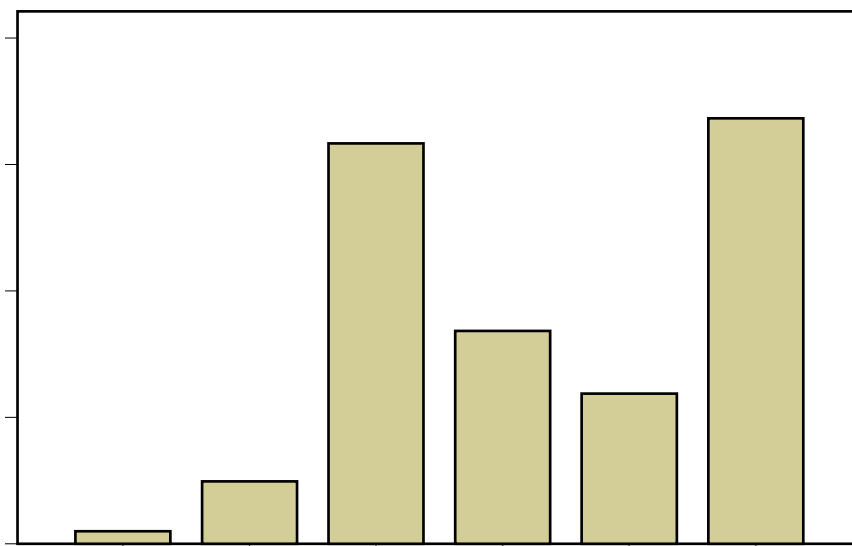
Geen enkele animator vindt de animatiefilm distributie van eigen bodem goed, een schamele 2 procent vindt die eerder goed. 12 procent bestempelt de distributie als middelmatig. Meer dan 1 op 4 vindt het eerder slecht, 1 op 5 vindt het zeer slecht. Dit betekent dat bijna de helft van alle actoren van mening is dat de distributie van de Vlaamse animatiefilm slecht tot zeer slecht is. Bijna 40 procent spreekt zich liever niet uit over deze materie.

Een luttel 12 procent van de actoren is vrij tevreden over de vertoning van de Vlaamse animatiefilm: ze vinden die eerder goed. Dat slechts 1 procent het zeer goed vindt, zegt vooral veel over de negatieve evaluatie ervan. Bijna 1 op 8 vindt de vertoning middelmatig. Meer dan 1 op 5 is van mening dat het eerder slecht gaat met de vertoning van de Vlaamse animatiefilm. Bijna 1 op 3 vindt de vertoning zeer slecht. 21 procent heeft geen opinie.

Grafiek 24: opinie over de situatie van de vertoning



Grafiek 25: opinie over het Vlaamse beleid voor animatie



Nog geen 6 procent vindt het Vlaamse beleid voor animatie zeer goed tot eerder goed. Meer dan 30 procent beoordeelt dat beleid als middelmatig. 28,7 procent vindt het eerder slecht tot zeer slecht. Iets meer dan 1 op 3 doet daar liever geen uitspraken over.

Als positieve elementen worden naar voren gehaald: 1. de goede werking en de transparante structuur, 2. het feit dat er een mogelijkheid tot subsidieaanvraag bestaat, 3. de goodwill, de openheid voor verbetering en de bereidwilligheid, 4. de inspanningen om het contact met sector te verbeteren, 5. de goede promotie van een project eens het is goedgekeurd, en 6. het systeem van lectoren en de beoordeling van dossiers.

Tabel 43: Werking van het VAF

Argumenten	Frequentie	%
+ PUNTEN		
1. werking is goed/structuur is transparant (met middelen die ze hebben)	16	9.58
2. het bestaat, mogelijkheid tot subsidieaanvraag	9	5.39
3. goodwill, openheid voor verbetering, bereidwilligheid	8	4.79
4. laatste tijd veel inspanningen/verbetering/meer contact met sector	6	3.59
5. éénmaal project is goedgekeurd, promoten ze het heel goed	4	2.4
6. systeem van lectoren en beoordeling dossiers	4	2.4
7. overige antwoorden	3	1.8
- PUNTEN		
1. te weinig geld en middelen	14	8.38
2. lectorensysteem	7	4.19
3. te weinig kennis ter zake	6	3.59
4. clanvorming, vriendjespolitiek en steun aan altijd dezelfde	5	2.99
5. denkt veel te weinig commercieel (LSF), enkel aan 'artistieke' (KF)	5	2.99
6. geen beleid of lange termijn denken, enkel productie per productie	5	2.99
7. procedure is te lang en ingewikkeld (papierberg)	3	1.8
8. weinig communicatie, hulp bij het voorstellen van projecten of maken van dossiers/budget, tussenpersonen	3	1.8
9. atelierwerking is niet duidelijk/concreet/nodig/mogelijk	3	1.8
10. mag meer promotie maken voor eigen profiel/werking	3	1.8
11. VAF moet TV stations maatregelen opleggen i.v.m. verspreiding en financiering van kortfilms/LSF/series	3	1.8
14. overige antwoorden	3	1.8
geen mening of niet op de hoogte	18	10.78

De voornaamste negatieve punten situeren zich op volgende vlakken: 1. te weinig geld en middelen, 2. het lectorensysteem, 3. een gebrek aan kennis ter zake 4. de clanvorming, de vriendjespolitiek en de steun aan steeds dezelfde, 5. het feit dat er te weinig commercieel wordt gedacht, en teveel aan het 'artistieke' en ten slotte 6. het ontbreken van een beleid op lange termijn.

In verband met het IAK valt vooral de grote onwetendheid van de sector op over de rol die dit steunpunt vervult.

Tabel 44: Werking van het IAK

Argumenten	Frequentie	%
Missing (999)	33	27.5
geen ervaring met of nog nooit van gehoord	28	32.18
niet genoeg kennis van /op de hoogte van	18	20.69
geen mening	5	5.57
geen rol voor IAK wat betreft animatie	1	1.15
+ PUNTEN		
1. goed (initiatief)/positief	5	5.57
2. informatief	1	1.15
3. goede werking, toegankelijk, discreet en ten dienste van de sector	1	1.15
4. hopelijk maakt het een kruisbestuiving mogelijk	1	1.15
5. bereidheid tot communicatie, professionaliteit, openbaarheid resultaten van studies (verwacht veel van AV-online project)	1	1.15
- PUNTEN		
1. onduidelijke rol en concrete werking	7	8.05
2. te weinig interessante, bruikbare informatie	4	4.6
3. weinig uitnodigende vormgeving/bureaucratische communicatie/slechte zichtbaarheid	3	3.45
4. overige antwoorden	1	1.15

We peilden tevens naar de kennis en de opinies over tax shelter en detaxatie. Hier zijn vooral de opinies van de zaakvoerders van bedrijven of verantwoordelijken van organisaties van belang. Voor professionals die zich niet met de productionele/financiële omkadering en structuren bezighouden (zoals bv. animatoren) is dit minder relevant.

Iets meer dan de helft kent het begrip detaxatie. Van die 14 ziet de overgrote meerderheid het als een oplossing.

Tabel 45: Kennis over detaxatie van zaakvoerders/verantwoordelijken bedrijven

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid neen	11	40,7	44,0	44,0
ja	14	51,9	56,0	100,0
Total	25	92,6	100,0	
Missing 999,00	2	7,4		
Total	27	100,0		

Tabel 46: Detaxatie = oplossing (zaakvoerders)?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid neen	4	14,8	28,6	28,6
ja	10	37,0	71,4	100,0
Total	14	51,9	100,0	
Missing 888,00	10	37,0		
999,00	3	11,1		
Total	13	48,1		
Total	27	100,0		

19 van de 26 zaakvoerders, meer dan 70 procent, weet wat tax shelter inhoudt. 78 procent van de zaakvoerders die tax shelter kennen, ziet er een mogelijkheid in om de sector te stimuleren. We kunnen besluiten dat de zaakvoerders die op de hoogte zijn van detaxatie en tax shelter, het als positieve mechanismen beschouwen voor de animatiesector.

Tabel 47: Kennis over tax-shelter zaakvoerders

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
neen	7	25,9	26,9	26,9
ja	19	70,4	73,1	100,0
Total	26	96,3	100,0	
Missing				
999,00	1	3,7		
Total	27	100,0		

I

Tabel 48: Tax-shelter = oplossing (zaakvoerders)?

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
neen	4	14,8	21,1	21,1
ja	15	55,6	78,9	100,0
Total	19	70,4	100,0	
Missing				
888,00	6	22,2		
999,00	2	7,4		
Total	8	29,6		
Total	27	100,0		

Over de houding van de Vlaamse televisiezenders is de teneur bij alle professionals uit de animatiesector bijzonder negatief.

Tabel 49: Mening over Vlaamse televisiezenders

Argumenten	Frequentie	%
1. zeer slecht tot abominabel (schandalig, infantiel, ramp, enz.)	25	21.74
2. slecht (weinig of geen interesse/steun, is afwezig, marginalisatie, enz.)	22	19.13
3. moeten (als coproducent) investeren in Vl. projecten i.p.v. goedkopere buitenlandse rommel aan te kopen	13	11.30
4. enkel amusement, kwaliteit (zoals artistieke kortfilms) komt nooit aan bod	9	7.83
5. overheid zou hen moeten verplichten om Vlaamse projecten te steunen en te vertonen of hen via subsidies moeten vergoeden	7	6.09
6. Animatie is duur en ze kunnen niet investeren wegens te weinig budget	6	5.22
7. zeer conservatief in programmakeuze/durven geen risico's nemen	6	5.22
8. vrij gematigde houding tot zelfs positief	6	5.22
9. als occasionele opvulling op onmogelijke uren, en het mag vooral niets kosten	5	4.35
10. enkel winnaars van festivals krijgen af en toe kans om vertoond te worden	4	3.48
11. moeten vooral veel meer moeite doen om eigen series te steunen	2	1.74
12. in Nl. vertonen ze veel meer animatiefilms (veelal van academies terwijl er bij ons zelden een samenwerking tussen scholen en tv-zenders is)	2	1.74
13. overige antwoorden	1	0.87
geen mening of niet op de hoogte	8	6.96

We peilden tevens naar de opinie van alle professionals over de toekomstmogelijkheden en de toekomstige bedreigingen voor de Vlaamse animatiesector. De voornaamste toekomstmogelijkheden volgens de professionals zijn achtereenvolgens: 1. grote, grensoverschrijdende (lange) coproducties voor internationaal publiek met een artistieke meerwaarde, 2. industrie opstarten door toeleggen op het commerciële /kleine kwalitatieve studio's uitbouwen die continue werkgelegenheid aanbieden /opstarten van series om mensen continu aan het werk te houden, 3. hogere en gerichte financiering/beter subsidie- en budgetteringsbeleid, 4. nieuwe animatietoepassingen (reclame, internet, SFX live action, videoclips, enz.) die zorgen voor meer werk en 5. nieuwe, goedkopere technieken die de drempel klein maken om animatie te produceren /kiezen voor/volgen van 3D evolutie en mogelijkheden.

Wat toekomstige bedreigingen betreft, staan volgende factoren vooraan: delokalisatie naar lage loonlanden (Azië/Oost-Europa), 2. te commerciële, minderwaardige massaproducten/ halfbakken verhaallijnen, zwakke inhoud en tenenkrukkende dialogen, 3. de Belgische braindrain naar het buitenland, 4. de lage budgetten/ het wegvallen van financiën/ een slecht subsidiebeleid en 5. status quo en het niet aanpakken van probleempunten.

Tabel 50: Toekomstmogelijkheden

Argumenten	Frequentie	%
1. grote, grensoverschrijdende producties voor internationaal publiek met een artistieke/kwalitatieve meerwaarde/ meer internationale langspeelfilm coproducties binnenhalen voor Vlaams talent	33	19.07
2. industrie opstarten door toeleggen op het commerciële /kleine kwalitatieve studio's uitbouwen die continue werkgelegenheid aanbieden / opstarten van series om mensen continu aan het werk te houden	23	13.29
3. hogere en gerichte financiering/beter subsidie- en budgetteringsbeleid	17	9.83
4. nieuwe animatietoepassingen (reclame, internet, SFX live action, videoclips, enz.) zorgen voor meer werk	15	8.67
5. nieuwe, goedkopere technieken maken drempel klein om animatie te produceren /kiezen voor/volgen van 3D evolutie en mogelijkheden	14	7.52
6. benutten van eigen talent door bij te scholen/ervaring te laten opdoen/ opleidingen op elkaar en op industrie afstemmen	12	6.93
7. er zijn geen mogelijkheden/er zal niets veranderen	7	4.05
8. stijgende populariteit van animatie/meer interesse van publiek	6	3.47
9. betere samenwerking/bundelen krachten en knowhow	6	3.47
10. promotie/distributie/merchandising gericht op mondiale markt (cfr VS)	4	2.31
11. Concentreren op ons eigenzinnig karakter met eigen markt	3	1.73
12. Tax-shelter en fiscale voordelen voor bedrijven	3	1.73
13. Artistieke animatie moet platform behouden	3	1.73
14. Beter, universele verhalen vertellen	3	1.73
15. Originaliteit, creativiteit, grafische vormgeving	3	1.73
16. Sensibilisering van publiek en pers	3	1.73
17. overige antwoorden	3	1.73
geen mening of niet op de hoogte	5	2.89

Tabel 51: Toekomstige bedreigingen

Argumenten	Frequentie	%
1. delokalisatie naar lage loonlanden (Azië/Oost-Europa)	20	14.49
2. fabriceren van te commerciële, minderwaardige massaproducten/ halfbakken verhaallijnen, zwakke inhoud en tenenkrukkende dialogen	17	12.31
3. Belgische braindrain naar buitenland	14	10.14
4. lage budgetten/wegvallen van financiën/slecht subsidiebeleid	12	8.7
5. alles blijft zoals het is of verergert/niet aanpakken van probleempunten	10	7.25
6. afremmen talent door o.a. geen tewerkstellingskansen, geen begeleiding, moordende concurrentie en onderbetaling /sociale bijdragen, belasting/taks en slecht zelfstandigenstatuut	8	5.79
7. 3D die klassieke 2D doet verdwijnen en werk zal wegnemen	6	4.35
8. wildgroei van opleidingen die niet samenwerken (onderling/met industrie)	6	4.35
9. Vlaamse kleingeestigheid en individualisme i.p.v. samenwerking	6	4.35
10. televisie en andere media die totaal geen interesse vertoont	6	4.35
11. teruglopend bioscoopbezoek en dalende interesse publiek	4	2.9
12. uitblijven van internationale samenwerking/isolatie op wereldmarkt	4	2.9
13. politieke inmenging	4	2.9
14. computerfreaks op toegankelijke programma's die denken dat ze kunnen animeren (door de te snelle evolutie naar 3D en de voortdurend veranderende software)	3	2.17
15. overige antwoorden	3	2.17
geen mening of niet op de hoogte	5	3.62

6.4. Studentensurvey: toekomstige professionals aan het woord

6.4.1. Steekproef

De studentensurvey werd uitgevoerd bij de laatstejaarsstudenten van de Vlaamse scholen. Qua spreiding over de 4 scholen is de steekproef zeker bevredigend. Voor KASK hebben 7 op de 10 studenten geantwoord, voor RITS 8 op de 15, voor Sint-Lukas 1 op de 5 en voor KHLim 3 op de 8. Naar sekse is de steekproef eveneens zeer bevredigend: 15 mannen (op 30 in de populatie) en 4 vrouwen (op 8 in de populatie).¹⁴ Voor twee studenten is sekse een ontbrekende variabele. De respondenten hebben allen de Belgische nationaliteit en zijn op een na tussen 22 en 26 jaar oud, ze hebben de studie aangevat in 1999, 2000 of 2001.

Rekening houdend met de bijzonder drukke periode waarin de bevraging werd uitgevoerd (naar het einde van het academiejaar toe, op het ogenblik dat de studenten volop aan hun eindwerken bezig waren) is dit een succes te noemen. Gezien de kleine aantallen, wordt zelden of nooit met procenten gewerkt, en bespreken we de resultaten in absolute cijfers of frequenties. We gaan tevens niet in detail gezien de kleine omvang van de steekproef, teneinde de anonimiteit van de respondenten te bewaren.

Doel van deze beperkte survey bij de laatstejaarsstudenten was om zicht te krijgen op de verwachtingen en behoeften van het aankomende talent. Tevens stelt het ons in staat na te gaan of stellingen over de kloof tussen opleiding en beroepsveld inderdaad bestaan of niet in de perceptie van de toekomstige professionals. Het opzet is dus geenszins om de verschillende animatieopleidingen te evalueren.

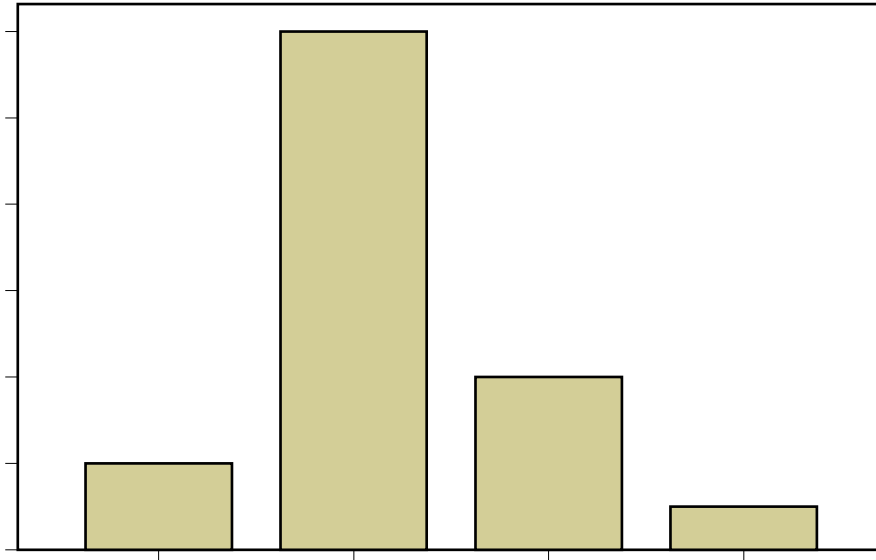
6.4.2. Resultaten

De vooropleiding van de studenten is vrij klassiek: 9 mensen hebben algemeen secundair onderwijs gevolgd (ASO), 6 secundair kunstonderwijs (KSO). Twee studenten komen uit het technisch onderwijs (TSO), een enkeling uit het beroepsonderwijs (BSO). Een student heeft reeds een opleiding hoger kunstonderwijs gevolgd.

Het overgrote deel van de respondenten (12 op 19) is eerder tevreden over de opleiding, slechts 2 zijn heel tevreden, 4 zijn eerder ontevreden en 1 is heel ontevreden. Dit is een positief resultaat voor het geheel van de animatieopleidingen in Vlaanderen.

¹⁴ Voor twee studenten is sekse een ontbrekende variabele.

Grafiek 26: mate van tevredenheid over de opleiding

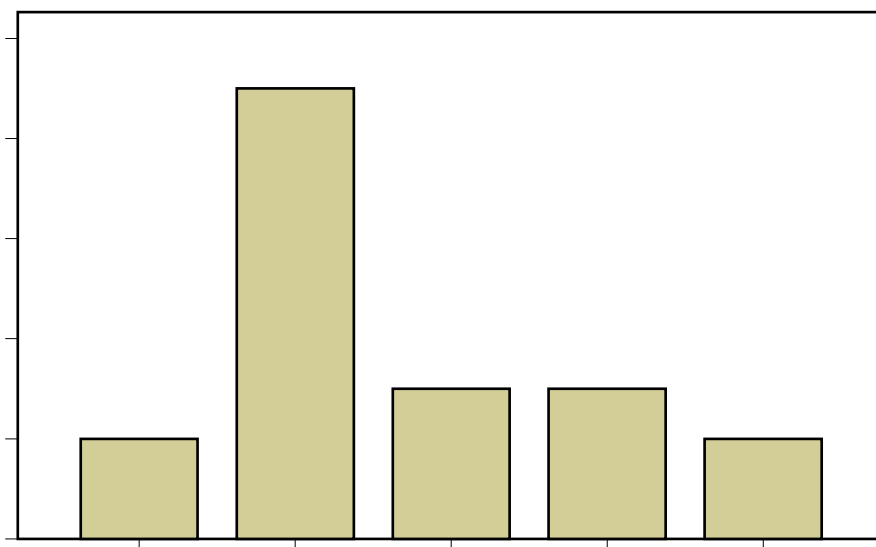


De redenen voor tevredenheid zijn divers. Toch lopen er enkele grote lijnen doorheen de antwoorden. Positieve elementen zijn de brede waaier aan benaderingen, alle animatiedisciplines die aan bod komen. De negatieve punten zijn de subjectieve beoordeling door docenten en in bepaalde gevallen de uitrusting.

Slechts 5 van de 19 studenten hebben stage gelopen tijdens de opleiding. Dit werk had wel degelijk met animatie te maken. Het cliché van de stagiairs die repetitief of slaafs werk moeten verrichten zoals kopietjes nemen of toekijken wordt niet bevestigd. Voor 9 van hen is de voornaamste reden om het niet te doen dat het geen deel uitmaakt van de opleiding. Dit hangt vanzelfsprekend samen met tijdsgebrek.

11 van de 19 studenten zien de opleiding als een goede of eerder goede voorbereiding op een toekomstige job in de animatiefilmsector. Hoewel het hier natuurlijk om de perceptie van de betrokkenen gaat, levert dit toch bruikbare informatie op over verwachting en appreciatie.

Grafiek 27: opinie over opleiding als voorbereiding op beroepsleven in animatiesector



Slechts 12 van de 19 mensen verklaren op de hoogte te zijn over de doorstromingsmogelijkheden van hun opleiding naar de animatiesector. Voor laatstejaarsstudenten mag dit weinig genoemd worden. Opvallender is nog dat slechts 5 van de 19 mensen verklaren hierover op school geïnformeerd te zijn. 11 mensen kregen informatie via andere kanalen, zoals internet, stage of oud-studenten.

Er is een zeker besef van de moeilijke situatie van de Belgische animatiesector: werk is niet vanzelfsprekend. De grote meerderheid (14) is trouwens van plan bijscholingscursussen te volgen, en hoofdzakelijk in computeranimatie (3D).

Tabel 52: concrete plannen na afstuderen

plannen	frequentie
Stage lopen	3
Werk zoeken in animatiefilmsector	12
Werk zoeken buiten de animatiefilmsector	7
Nog bijstuderen	2

Als we de antwoordcombinaties per respondent bekijken, valt op dat van de 12 mensen die in de animatie zoeken, 6 tevens buiten de animatiefilm werk gaan zoeken.

De toekomstplannen: hier zijn de antwoorden opnieuw divers. In grote lijnen komt het er op neer dat men eerst ervaring wil opdoen in de sector, bij productiehuizen of studio's. Op langere termijn hebben studenten vaak iets grotere plannen: een eigen bedrijfje opstarten of een film regisseren.

Met welke vormen van animatie willen ze bezig zijn? Ook hier treffen we een grote waaier aan mogelijkheden aan, met heel wat overlapping tussen de verschillende disciplines. Binnen elke tak is de verscheidenheid aan activiteiten groot, dit hangt wellicht samen met de betrekkelijk lage graad aan specialisatie in de opleidingen. Slechts een student wil uitsluitend in 3D werkzaam zijn. Opvallend is wel nog steeds het overwicht van 2D, dat wellicht samenhangt met de vrij klassieke benadering in bepaalde opleidingen.

Tabel 53: voorkeur animatievormen

vorm	frequentie
2D	17
CGI / 3D	13
Stopmotion / volume	10
rotoscopie	4
pixilatie	5
andere	8
totaal	

Studenten hebben weinig uitgesproken voorkeuren qua formaten waarin ze actief willen zijn. Ze willen met andere woorden wel in elke vorm van animatie aan de slag. Enige uitschieter is internetanimatie, die slechts door 6 mensen verkozen wordt als “heel graag”.

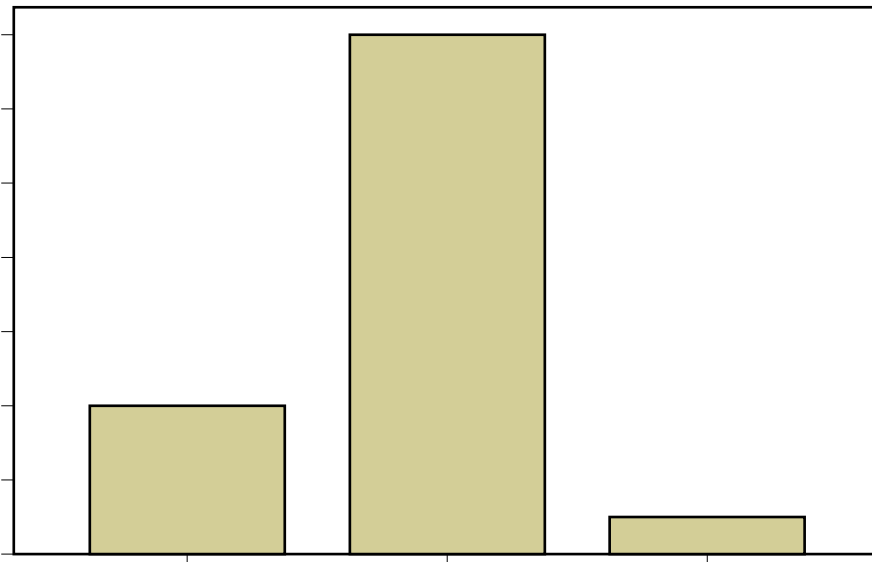
Tabel 54: voorkeuren formaten

	Heel graag	Eerder graag	Eerder niet graag
kortfilm	12	5	2
langspeelfilm	11	7	1
televisieserie	9	10	0
Reclame/promotie	12	5	2
internetanimatie	6	6	7
games	10	2	5
videoclips	2	0	0

Twee studenten hebben reeds tijdens hun opleiding een of meerdere prijzen gewonnen. (Amnesty International prijs, Jim TV, film and sound awards).

Wat doelgroepen betreft, is het opvallend dat slechts 4 van de 19 expliciet voor kinderen wil werken, ondanks het feit dat dit de meest verspreide vorm van animatie vormt. De overgrote meerderheid wil voor een breed publiek actief zijn. Een aantal wil tevens focussen op specifieke doelgroepen zoals jongeren, arthouse publieken of festivalpublieken. Als we naar de combinaties kijken, valt op dat slechts twee mensen uitsluitend voor kinderen willen werken.

Grafiek 28: Kennis over instanties die animatiefilm steunen.



De studenten zijn vrij goed op de hoogte van het bestaan en de rol van het VAF. 14 studenten kennen het VAF. Vier mensen geven expliciet aan het VAF niet te kennen. Men zou van laatstejaarsstudenten mogen veronderstellen dat ze allen vertrouwd zijn met het bestaan van het belangrijkste subsidiëringorgaan van Vlaanderen. Hier schort toch nog iets aan de informatiedoorstroming vanuit de opleiding.¹⁵

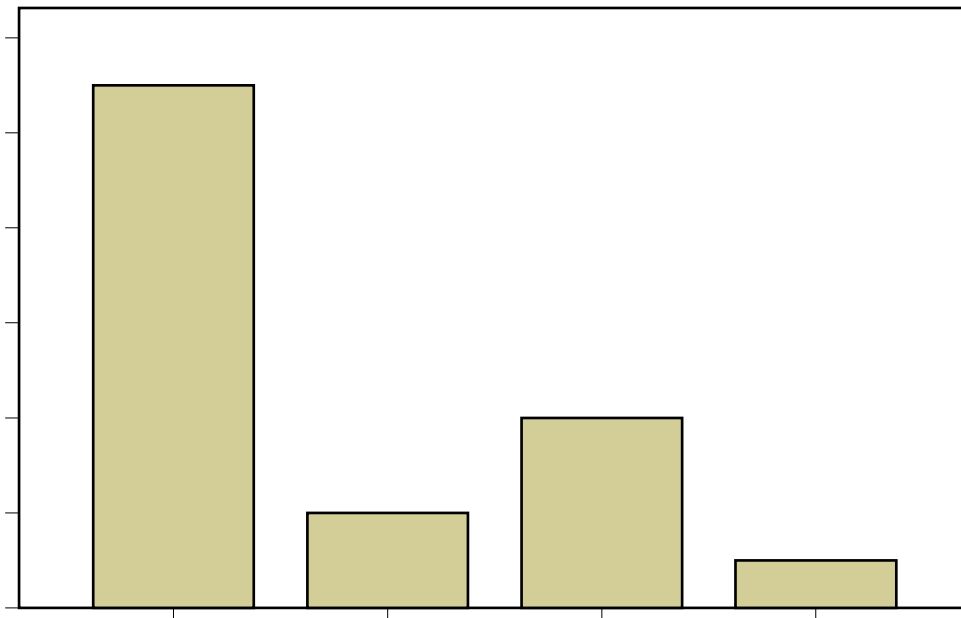
De taalgrens is echter vrij sterk: slechts twee studenten zijn op de hoogte van subsidiering aan Franstalige kant. Even weinig kennis bestaat er over het Europese niveau: 2 mensen kennen het Mediaplus programma en het Eurimages project van de Raad van Europa.

¹⁵ Als anekdote kunnen we nog vermelden dat twee studenten het VAF beschrijven als het “Vlaams Animatie Fonds”.

Ook hier kan enige aandacht binnen het curriculum van belang zijn. Zeker aangezien de meesten onder hen in een Europese context zullen actief zijn.

Hoe staat het met de financiële verwachtingen van de toekomstige professionals? Hebben ze realistische aspiraties naar inkomen? Als we vergelijken met de effectieve gemiddelde inkomsten, zijn de verwachtingen niet fel overdreven, hoewel enkelen (4) toch wel optimistische dromen koesteren, met brutoinkomsten van 2000 euro en meer. 11 mensen hopen op een inkomen van 1000 tot 1500 euro per maand.

Grafiek 29: verwachting gemiddeld bruto-inkomen in de animatiesector



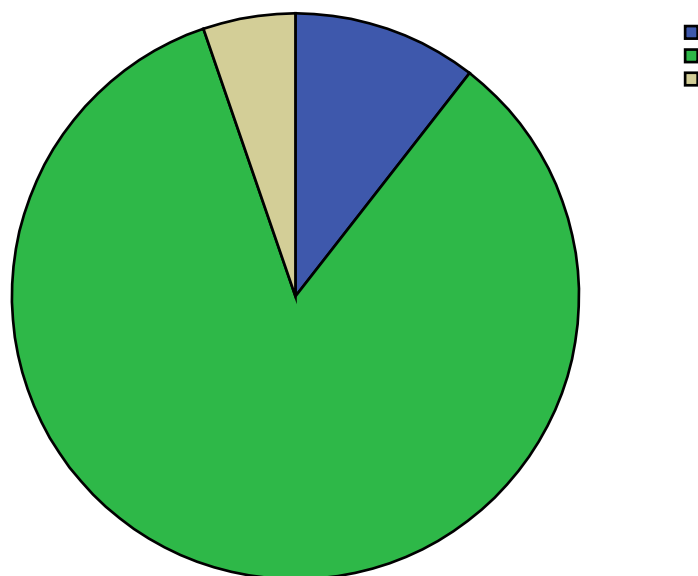
Qua statuut zijn de studenten zeer flexibel: hoewel vele jongeren via interimkantoor zullen werken (zie survey professionals) draagt dit niet hun voorkeur weg. Slechts een minderheid wil een volledig zelfstandig statuut. Toch zien ze zich bijna allen werken als freelancer. In studio's of productiehuizen.

Tabel 55: voorkeur arbeidsstatuut

statuut	N
Werknemer via interimkantoor	5
Werknemer onbepaalde duur	12
Werknemer bepaalde duur	14
zelfstandige	6
Zelfstandige in bijberoep	10
freelancer	16
andere	1

Wat de werksituatie op Europees vlak betreft, weten studenten vrij goed wat hen te doen staat: ervaring opdoen in het buitenland is min of meer noodzakelijk, wil men op een degelijk niveau actief zijn. Op 3 na zouden ze allen overwegen om in het buitenland te gaan werken.

Grafiek 33: werken in buitenland als een optie



We polsten ten slotte op een andere wijze naar kennis over de animatiesector, door een opsomming van animatiefilmproducenten en -bedrijven te vragen. Slechts een student verklaart geen enkele te kennen. Veel voorkomende namen zijn: Disney (12) Pixar (13)

Dreamworks (11) Aardman (6) en Warner (4). Op Vlaams vlak is het heel wat minder kennis: de studenten vernoemen sporadisch enkele bedrijven: Beast (5), Soil/Geert van Goethem (3), Walking the Dog (3) en Vivifilm (2), Ace Digital House (2), DFJ (1), Trope film (1) en Studio Bal Gehakt (1). De toekomstige professionals zijn overduidelijk niet vertrouwd met het concrete animatielandschap in Vlaanderen.

6.5. De animatiefilm in Vlaanderen en Europa

6.5.1. De Vlaamse gesubsidieerde animatiefilm in cijfers: context¹⁶

Teneinde het cijfermateriaal dat volgt in de komende delen te kunnen contextualiseren, schetsen we kort de financiële positie van het VAF en de rol die animatie daarbij inneemt, alsook de beschikbare economische analyses over de animatiesector.

Het VAF beschikt over een jaardotatie van 12.5 miljoen Euro (voor 2004 en 2005 herleid tot 12 miljoen Euro door de Vlaamse regering), waarvan 78 procent of 9.750.000 Euro voor de steun aan creatie¹⁷. 8 procent van het totale budget of 1 miljoen Euro dient besteed te worden aan animatie. Ter vergelijking: 36 procent of 4.500.000 Euro gaat naar fictie, 1 miljoen naar documentaire en een half miljoen Euro naar experimentele mediakunst.

In 2002 (overgangsjaar naar het VAF) besteedde het toenmalige Fonds Film in Vlaanderen 391.671 Euro (9.8 procent) aan animatie op een totaal van net geen 4 miljoen Euro voor creatie (3.995.999,69 Euro). Met de komst van het VAF werd het budget voor animatie fors verhoogd. Animatiefilm is van bij de aanvang van het VAF expliciet onderscheiden als een aparte categorie van film die in aanmerking komt voor subsidie. In 2003 (het eerste volledige werkingsjaar) besteedde het VAF 8 procent van het budget voor creatie aan animatie. In 2004 werd 5 procent van het budget voor creatie aangewend voor animatie.

Als we de besteding aan animatie van de laatste 2 jaren bekijken, blijkt dat er een gecumuleerd tekort aan vastleggingen¹⁸ voor animatie bestond (280.882 Euro) ten opzichte van het minimum vooropgesteld door de beheersovereenkomst. De vastleggingen voor december 2002 tot december 2004 bedragen 8 procent tegenover de voorziene 10 procent van het budget voor creatie. Dit is te wijten aan een kleinere instroom van projecten (verhoudingsgewijs was er een gelijke goedkeuringsratio als in andere categorieën). Maar ook speelt de datum van vastlegging voor twee lange animatiefilmprojecten hier een rol, die in 2004 goedgekeurd werden, maar later vastgelegd worden. (Winnetoons en The Secret of

¹⁶ De volgende hoofdstukken kunnen de aanzet geven tot een grondige economische studie van de animatiefilmsector. Dit valt niet binnen het bestek van deze studie.

¹⁷ Ter vergelijking: de sector van de podiumkunsten beschikte in 2004 over een budget van bijna 66 miljoen Euro.

¹⁸ Vastleggingen zijn bedragen die contractueel zijn vastgelegd tussen de aanvrager en het VAF. Dit is niet hetzelfde als goedkeuringen (door het VAF principieel goedgekeurde bedragen, die mogelijk niet worden gerealiseerd).

Kells) (jaarverslag VAF 2004: 46) Het VAF had tevens de intentie dit tekort te compenseren met een meerbesteding in 2005, zoals ook te merken is aan het aantal projecten die in 2005 steun krijgt.

Wat het beleid betreft, zijn de opties voor animatie expliciet geformuleerd: het VAF ondersteunt langspeelfilms, middellange films, korte films en reeksen. Dit gebeurt door premies voor scenario, ontwikkeling en productie (inclusief postproductie)¹⁹. Ook is er ruimte voorzien voor de steun aan animatiereeksen. Ondersteuning van de lange animatiefilm ziet het VAF in eerste instantie als een investering in Vlaams talent, dat wordt ingeschakeld bij internationale coproducties. De productie van een majoritair Vlaamse lange animatiefilm blijft moeilijk, gezien de hoge kosten. Het VAF wil er mee voor zorgen dat de creatieve aspecten van het animatiefilmproces, zoals de ontwikkeling van verhalen en personages en het grafisch werk, grotendeels in Vlaanderen blijven (Jaarverslag VAF 2003: 26). De kortfilm is dan weer een ‘quasi-ambachtelijke aangelegenheid’ met vaak een uitgesproken artistiek karakter. Het VAF beschouwt de ondersteuning hiervan als primordiaal. Wat televisiereeksen betreft, investeert het VAF in scenario’s van animatiefilmreeksen, om aanvragers op die manier de kans te geven hun project creatief uit te werken. Vooraleer productiesteun wordt verleend, moet aangetoond worden dat een omroep in belangrijke mate financieel participeert (Jaarverslag VAF 2003: 26).

In 2000 onderzochten Peeters et al de economische impact van de film in Vlaanderen. De klassieke (2D) animatiefilm werd toen ‘in economische termen geen bijzonder belangrijke sector in Vlaanderen’ genoemd (Peeters et al, 2000: 15). De productie van computeranimatie (3D) wordt echter reeds geruime tijd als een jonge, groeiende deelsector binnen de Vlaamse filmindustrie gezien.

Wat economische betekenis van de computeranimatiefilmsector betreft, berekenden Peeters et al (2000) dat de productiewaarde op ongeveer 1 miljard BEF lag in 2000 en werk bood aan bijna 100 personen. De totale economische betekenis, (directe en de indirecte) bedraagt 1 miljard 840 miljoen BEF. De totale terugvloeï naar de overheid bedraagt 223 miljoen BEF. Deze bestaat uit 72 miljoen BEF directe en 151 miljoen BEF indirecte terugvloeï. In termen van productiewaarde was (en is) het de grootste deelsector binnen de Vlaamse filmproductie. De bedrijven zijn voornamelijk op de internationale markt bezig en

¹⁹ Voor korte films zijn alleen productiepremie's mogelijk.

realiseren daar hun grootste omzet. Ze treden ook op als faciliterende bedrijven voor andere audiovisuele sectoren.

De directe economische betekenis van de klassieke animatiefilmsector echter werd in dezelfde studie als relatief beperkt gezien: de productiewaarde bedraagt 90 miljoen BEF, in 2000 waren er 16 voltijdse arbeidsplaatsen. De totale economische betekenis, inclusief de indirecte effecten, bedraagt 163 miljoen BEF. De totale terugvloeï naar de overheid bedraagt iets minder dan 16 miljoen BEF. Dit bestaat uit een kleine 3 miljoen BEF terugvloeï en 13 miljoen indirecte terugvloeï.

Het contrast tussen beide deelsectoren is dus enorm. Deze cijfergegevens zijn echter 5 jaar oud. De huidige cijfers liggen naar alle waarschijnlijkheid hoger. De huidige situatie toont immers een grotere dynamiek op gebied van gesubsidieerde animatiefilmformaten: kortfilm, maar vooral middellange animatiefilm, lange animatiefilm en animatieseries (zie verder tabel lopende projecten VAF).

6.5.2. Dossieranalyse: de Vlaamse gesubsidieerde animatiefilm in cijfers

De analyse spitst zich toe op de cijfergegevens uit de dossiers zoals we ze hebben kunnen inkijken op het VAF en de Administratie media. We hebben er voor geopteerd uitsluitend de afgesloten 21 kortfilmprojecten en 3 lange animatiefilmprojecten waarvan we de eindafrekening kennen te betrekken in de analyse (zie tabel 60.) Wat de afgesloten lange animatiefilms betreft, maken we geen doorgedreven kwantitatieve vergelijking gezien het lage aantal, maar we geven enkele relevante cijfers aan. Concreet gaat het om 14 projecten afgesloten door het Fonds Film in Vlaanderen en 10 projecten afgesloten door het VAF. Alle bedragen voor de kortfilms zijn in Belgische frank, aangezien bijna alle dossiers nog in deze munt zijn opgesteld. De resultaten geven een globaal beeld van de (gesubsidieerde) animatiefilmproductie sinds 1994.

Kortfilms

Het gaat hoofdzakelijk om projecten van een enkele producent. Slechts in 6 van de 21 gevallen treedt een tweede producent op. Een enkele productie heeft 4 producenten.

De gemiddelde duur van de kortfilms ligt iets onder 9 minuten. De kortste film is 3,5 minuten, de langste 15 minuten. Bijna 80 procent blijft onder de 10 minuten.

De gemiddelde duur van een productie bedraagt bijna 2 jaar en 4 maanden. 9 films raken rond in twee jaar of minder, maar er zijn ook enkele uitschieters van 4, 5 en zelfs 6 jaar.

Het gemiddelde totaalbudget van de kortfilms bedraagt 4.861.635 BEF. Het minimum is 1.879.880 BEF en het maximum 10.954.015 BEF. Ongeveer 60 procent blijft onder de 5 miljoen BEF, ongeveer 90 procent blijft onder de 6 miljoen BEF.

Van dit totale budget wordt gemiddeld 2.628.241 BEF door de Vlaamse Gemeenschap gesubsidieerd, met een minimum van 887.478 en een maximum van 5.135.600 BEF. De Vlaamse Gemeenschap draagt met andere woorden gemiddeld 59.4 procent van het budget bij. Voor 1 op 3 van de producties gaat het om meer dan 65 procent, met een maximum van 85 procent.

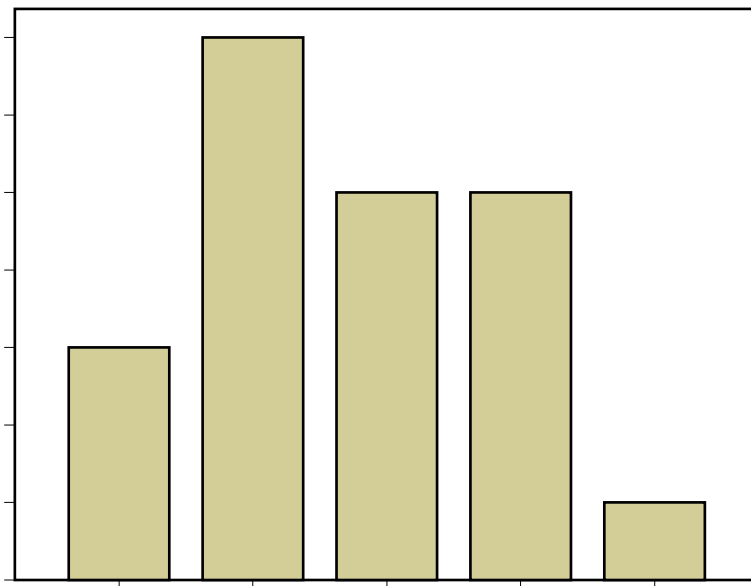
Tabel 56: Overzicht afgesloten productie animatiefilms met subsidie 1994-2005²⁰

KORTFILMS	(in vet: afgesloten door Fonds Film in Vlaanderen/ <u>onderlijnd</u> : afgesloten door VAF)
1994	The good, the egg and the ugly (CinéTé) Morsdood (Trots)
1995	Die Unschuld muss hier schuldig sterben (Trope Films) Casta Diva (SOIL) Suburbanites (Trope Films)
1996	Nachtvliinder (Anagram) Boer Teun (R. Mertens) De zetel (Stichting Raoul Servais) Improvisatie voor 2 vingers (Hilere) BZZ (SOIL)
1997	Transatlantic (Pandora) <u>Desperado (Trope Films)</u>
1999	Atraksion (Anagram) <u>Een beestig dagje (Barking Banana)</u> <u>Een echte ridder (KisKas)</u> Moving Target (Spilliaert) <u>De schrijver (Standaert GCV)</u>
2000	<u>Het bed (Tafeltheater)</u>
2001	<u>De vlindervrouw (SOIL)</u> <u>The Chickendales (Wild Heart Productions)</u>
2003	<u>500 miles is not enough (Spilliaert)</u>
LANGE ANIMATIEFILMS	
1997	Tobias & Leeuw (DFJ)
2000	<u>Les triplettes de Belleville (Vivi Film)</u>
2001	<u>Tijl Uilenspiegel (DFJ)</u>

²⁰ L.A.T. (Croco Buro, 1994) werd niet in de analyse opgenomen omdat er geen informatie beschikbaar was. Cosmic Pinball (Talent Factory, 1995) werd uit het overzicht gehouden wegens te afwijkend budget (subsidie 3miljoen BEF tgo totaal budget van 44 miljoen)

Als we kijken naar de inbreng van de producenten en andere actoren, blijkt dat de gemiddelde som van de participaties in een Vlaams kortfilmproject 27 procent bedraagt van het totaalbudget (1.314.027 BEF). Cash wordt ook geld ingebracht: voor 8 films gaat het gemiddeld om 319.101 BEF. Bij 7 van de 21 projecten zitten de participaties tussen de 11 en 20 procent. Voor telkens 5 kortfilms zitten ze tussen 21-40 procent en 41-50 procent respectievelijk. Een randbemerking: vanuit de sector horen we dat de officieel opgegeven participaties vaak een verkeerd beeld geven van de werkelijke financiële toestand: participaties bedragen in realiteit vaak meer, maar worden kunstmatig laag gehouden.

Grafiek 31: aandeel participaties in totale budget



De totale eigen bijdragen (participaties en cash samen) bedraagt dan gemiddeld 28 procent van het totaalbudget.

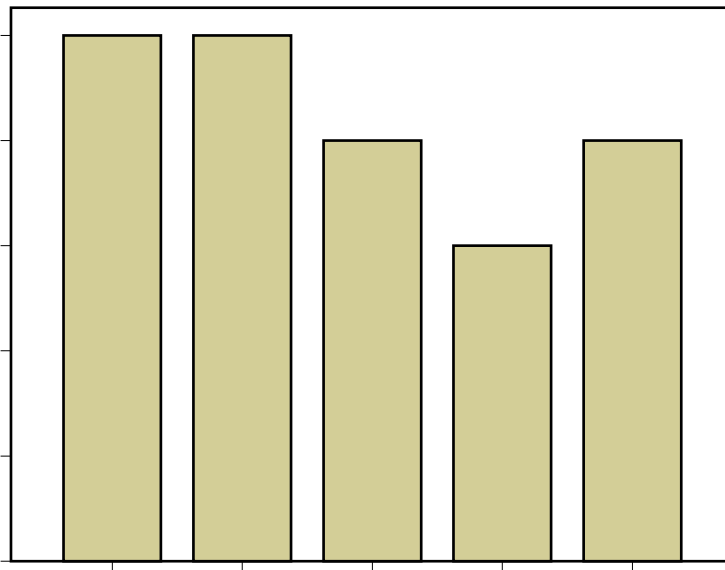
Slechts 3 films kunnen rekenen op steun van de Franse Gemeenschap en 1 op steun van de Vlaamse Gemeenschapscommissie²¹. Verder is ook de Nationale Loterij²² een bron van subsidie geweest: 8 van de 21 films krijgen steun, gemiddeld 138.235 BEF, met twee uitschieters van 500.000 BEF elk. Ook bepaalde provincies (tss 100.000 en 300.000 voor 6 films) en steden (100.000 voor 3 films) geven weliswaar bescheiden subsidies.

²¹ De Vlaamse Gemeenschapscommissie heeft Vlaamse projecten in het Brussels Hoofdstedelijk Gewest gesteund.

²² De Nationale Loterij is niet langer een bron van subsidie

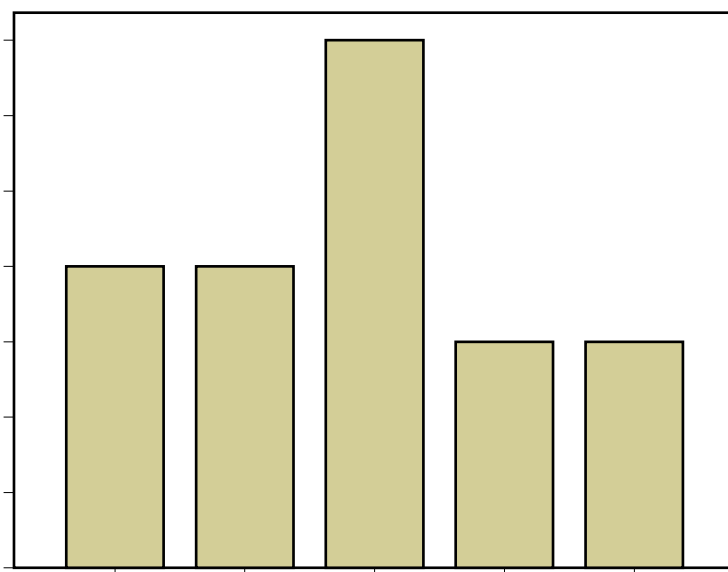
Als we op basis van deze gegevens de minuutprijs berekenen, krijgen we interessante resultaten. De gemiddelde minuutprijs bedraagt 584.066 BEF. Maar ook hier varieert deze tussen 127.920 en 1.331.280 BEF. De minuutprijs varieert sterk, zoals blijkt uit onderstaande tabel. Voor 5 projecten bedraagt hij minder dan 350.000 BEF, 4 projecten zitten in de hoogste categorie met een minuutprijs tussen 800.000 en 1.335.000 BEF.

Grafiek 32: prijs per minuut



In termen van subsidie per minuut geeft dit het volgende resultaat: de Vlaamse gemeenschap betaalt gemiddeld 325.122 BEF per minuut, maar wel met een grote schommeling tussen 95.238 en 540.589 BEF. 7 projecten ontvangen tussen de 300.000 en 400.0000 BEF subsidie per minuut. 4 kortfilms zitten in de categorie -150.000 BEF, 3 in de hoogste categorie van 500.000 tot 575.000 subsidie per minuut.

Grafiek 33: subsidie Vlaamse Gemeenschap per minuut



Lange animatiefilms

De lange animatiefilm vormt vanzelfsprekend een heel ander verhaal dan de kortfilm, zowel naar verhoudingen tussen producenten en VAF als naar concrete cijfers. Het productieproces van een lange animatiefilm is nog arbeidsintensiever en duurder dan dat van een korte animatiefilm. Tevens zijn er steeds buitenlandse (co-)producenten bij betrokken, zodat ook de financiële constructie complexer wordt. Aangezien het hier slechts om 3 afgesloten projecten gaat sinds 1994²³ (Tobias en Leeuw, De drieling van Belleville en Tijn Uilenspiegel), heeft een geformaliseerde cijferanalyse naar gemiddelden weinig zin. We geven hier een schematische beschrijving van de voornaamste cijfers, ondersteund met de analyse van enkele tendensen.

Tobias en Leeuw (2001) was een coproductie van de Vlaamse Stupid Studio met twee Duitse producenten, Munich Animation en Cartoon Film Berlin. De productie nam 4 jaar en 9 maanden in beslag en leverde een film op van 75 minuten. De Vlamingen leverden 27 minuten animatie en bijna het volledige scenario, regie en storyboard.

Het totale budget van de film was 245.193.000 BEF (6.078.175 Euro). Het aandeel van Vlaanderen hierin bedraagt 18.42 procent, dat van Duitsland 81.58 procent. De Vlaamse bijdrage, 45.000.831 BEF, bestaat uit bijna 58 procent of 26.1 miljoen BEF subsidie door de

²³ Deze cijfers zijn in deze historische context te beschouwen, aangezien ondertussen een aantal recentere lange animatiefilms op touw staan, waarvan de cijfers hier niet worden opgenomen aangezien de dossiers nog niet zijn afgesloten.

Vlaamse Gemeenschap, 2.826.444 BEF steun van de Nationale loterij, 10.815.000 BEF van het Vlaams aandeel in het distributievoorschot van Warner Brothers, 1.800.000 BEF kapitaalsinbreng van de producent en 3.535.029 BEF participaties.

De prijs per minuut is 3.269.243 BEF (81.042 Euro).

De drieling van Belleville (2003) is een coproductie van hoofdproducent Les armateurs (F), Production Champion (CA) en Vivifilm (B) met als cofinanciers France 3 Cinéma, RGP-France (rechten Zuid-Korea) en BBC (uitzendrechten GB, verkoop in de wereld met uitzondering van coproducerende landen door BBC World ism Celluloid Dreams).

Het productieproces was afgerond na 2 jaar en 8 maanden. Een deel van de 2D (SOIL/Artdog) en de 3D (Walking the Dog en GRID) werd in Vlaanderen vervaardigd.

De film heeft een duur van 80 minuten en het totale budget bedraagt 8.6 miljoen Euro. In totaal draagt België 1.287.781 Euro bij, en Vlaanderen meer specifiek 1.104.343 Euro ofwel 12,8 procent van het totale budget. De Vlaamse Gemeenschap subsidieert 421.419 of 38,16 procent van de Vlaamse bijdrage. Verder draagt de Nationale Loterij 24.789 Euro bij, RTBF en Canal+ 16.113 Euro, het distributievoorschot van Cinélibre 41.200 Euro, het aandeel in de bijdrage van BBC 42.372, het aandeel in de inbreng van Les Armateurs 343.689 Euro. Daarnaast is er cash inbreng door Vivifilm van 149.514 Euro en zijn er participaties voor 30.000 Euro.

De prijs per minuut is 107.500 euro (4.336.539 BEF).

Tijl Uilenspiegel (2003) is een coproductie van DeFamilieJanssen en Munich Animation. De preproductie verliep van eind 1999 tot november 2001 en de productie/postproductie tot januari 2004. Layouts, set design en props zijn volledig in Vlaanderen gemaakt, en van de in Vlaanderen gemaakte animatie is uiteindelijk 7 minuten gebruikt. Ongeveer 40 tekenaars hebben op de film gewerkt over een periode van 2 jaar. In Vlaanderen ging het om 15 animatoren, 17 lay-outers en 7 storyboarders. 7 figuren werden in Vlaanderen ontwikkeld (characterdesign). De film duurt 78 minuten.

Het totale budget bedraagt 13.744.007 Euro, waarvan de hoofdproducent 89 procent (12.221.718 Euro) voor zijn rekening nam. De Vlaamse bijdrage is bijna 11 procent (1.489.651 Euro) De Vlaamse gemeenschap subsidieert 39,10 procent (490.829 Euro productie en 91.720 Euro preproductie) van dit Vlaamse aandeel. Verder bestaat het Vlaamse aandeel van het budget uit 37.184 Euro van de Nationale Loterij, 50.000 Euro VRT (coproductie) en 25.000 VRT (uitzendrechten), 100.000 Euro distributieggarantie van Jekino,

106.873 Euro cashinbreng van de producent en 215.757 Euro participaties. Daarbij komt nog het Vlaams gedeelte van de steun door Eurimages ten belope van 361.000 Euro.

De prijs per minuut bedraagt 176.205 Euro (7.108.092 BEF).

Uit deze cijfers kunnen enkele bevindingen afgeleid worden, die verder ook nog aan bod komen. De Vlaamse producenten zijn hoofdzakelijk minoritaire coproducten, met hoofdproducenten uit grotere (animatie)landen. De budgetten van Europese animatiefilms met Vlaamse inbreng zijn betrekkelijk hoog, in vergelijking met Europese fictiefilms en gaan in stijgende lijn. De kostprijs per minuut varieert, maar vertoont wel een stijgende tendens. De bijdrage van de Vlaamse gemeenschap bedraagt telkens een substantieel deel van de Vlaamse inbreng (36 tot 58 procent). Zonder subsidie zou de Vlaamse inbreng onmogelijk worden. De financiële en productionele constructie van lange animatiefilms met Vlaamse coproducten is veel complexer dan bij de kortfilms.

Lopende projecten VAF

Daarnaast hebben we een blik geworpen op de lopende projecten²⁴, om een zicht te krijgen op de toekomstige output (zie tabel 62). De informatie is gebaseerd op de jaarverslagen van het VAF, de steundossiers op het VAF en de database van Flanders Image. Alles bij elkaar zitten op dit ogenblik een groot aantal projecten met steun van het VAF (of overgenomen van Fonds Film in Vlaanderen) in de pipeline. (We moeten hierbij wel opmerken dat het mogelijk is dat bepaalde projecten zullen stranden in een tussenfase en bijvoorbeeld na scenario of ontwikkeling geen steun meer krijgen. Wat 2005 betreft gaat het om goedgekeurde projecten, die niet noodzakelijk reeds vastgelegd zijn.)

De huidige situatie betekent in ieder geval een forse toename van de productie tegenover de vorige periodes, zeker op gebied van middellange film, lange film en series. Deze categorieën kennen voor het eerst een brede basis van productie. Binnen dit en enkele jaren komen er dus heel wat nieuwe animatieproducties uit. In het maximale geval gaat het om 13 series, 15 kortfilms, 6 middellange films en 7 langspeelfilms. Dit stemt alvast hoopvol. Toch zijn ook hier enkele kanttekeningen te plaatsen. Voor een aantal dossiers is de toegekende steun ontoereikend om gerealiseerd te worden. Wat langspeelfilms betreft speelt de complexiteit van de coproductie een vertragende rol.

²⁴ De laatste toekeningsronde van September 2005 is reeds opgenomen in dit overzicht.

Tabel 57: Lopende animatieprojecten met steun van het VAF

Series:			
Titel	producent/aanvrager	soort steun	jaar
Sorro & co	(DFJ)	scenariosteun	2003
The Hill Mill	(Trope)	scenariosteun	2003
Waarom het voor oude vrouwtjes gevaarlijk is om uit het venster te hangen	(Vermeulen/Van Isacker)	scenariosteun	2003
The mole whisperer	(Lumière Productie)	scenario & ontwikkelingssteun	2003
Hazentem internationaal	(Six/Bultheel)	scenariosteun	2004
Trietels	(SOIL)	ontwikkelingssteun	2004
Van den vosch Reynaerde	(Feel Rouge)	ontwikkelingssteun	2004
De WaWa's (Atlantic, Show & Television Productions)		ontwikkeling & productiesteun	2004
Homunculus	(De Paillard Castards)	scenariosteun	2005
Klumpies	(Creative Conspiracy)	ontwikkelingssteun	2005
De ongelooflijke avonturen van Kika en Bob	(DFJ)	productiesteun	2005
Nellie en Cezar	(Lascaux)	scenariosteun	2005
Harry	(Vroum Vroum Flemish Animation)	ontwikkelingssteun	2005
Kortfilms:			
Pieter en de vogels	(KisKas)	productiesteun	2001
Dirty's Bad Bath	(CinéTé)	productiesteun	2002
Absence	(Trope)	productiesteun	2003
Crème Glacée	(Trope)	productiesteun	2003
The appointment 2003	(Trope)	productiesteun	
dANCE	(SOIL)	productiesteun	2003
Dji vou veu volti	(Walking the Dog)	productiesteun	2003
Lost Cargo / Up-2D-D8	(SOIL)	productiesteun	2003
Bully Beef	(Vertigo productions)	productiesteun	2004
Dag Maan	(Pantalone)	productiesteun	2004
Let's stop for a double cheeseburger	(Trope films)	productiesteun	2004
Memee	(unscene)	productiesteun	2005
De zwemles	(Lumière Productie)	productiesteun	2005
Jazzed	(Lumière Productie)	productiesteun	2005
Let's follow this one for a while	(Lumière Productie)	productiesteun	2005
Middellange films:			
Candy Darling & Daddy Cane	(The Framed Pony's)	productiesteun	2002
JC	(SOIL)	scenariosteun	2004
De Cid	(SOIL)	productiesteun	2004
Elegant	(SOIL)	productiesteun	2004
Dichtvorm	(SOIL)	scenario, ontwikkeling & productiesteun	2005
Merry Christmas, Mr. Tree	(DFJ)	scenario	2005
Lange films:			
The secret of the pandas	(Trope)	scenariosteun	2003
Midgard	(DFJ)	ontwikkelingssteun	2003
Sambora	(Walking the Dog/Vivifilm)	ontwikkelingssteun	2003
Snow white the sequel	(DFJ)	productiesteun	2003
Brendan and the secret of Kells	(Vivifilm/Walking the Dog)	productiesteun	2004
Winnetoons	(DFJ)	productiesteun	2004
Secret Realm	(Secret Realm Productions)	ontwikkelingssteun	2005
Voorbij de wolken	(S.O.I.L.)	ontwikkelingssteun	2005

6.5.3. De problematiek van de Europese filmindustrie

De animatiefilmsector in Vlaanderen maakt deel uit van de filmsector in Vlaanderen en ruimer van de Europese filmsector. Aangezien we op zoek gaan naar positieve en negatieve kenmerken van de animatiefilmsector in Vlaanderen, is het nuttig kort de globale situatie van de Europese filmsector te schetsen, tegen de achtergrond van de dominantie van Hollywood. Dit zal ons later ook in staat stellen specifieke problemen van de animatiesector te onderscheiden van problemen van de filmsector in het algemeen.

Er bestaat reeds een kleine boekenplank vol studies over de problemen in de filmindustrieën van verscheidene landen of regio's zoals Nederland (Hofstede, 2000), Vlaanderen (Biltreyst en Vriamont, 1995; Peeters, 2000), Portugal (Traquina, 1994), Italië (Waterman & Jayakar, 2000) of van de EU als geheel (Finney, 1996; Illot, 1996; Dale, 1997; Wolff, 1998; Dubet, 2000). In deze veelal structureel-economische analyses komen steeds gelijkaardige factoren naar voren ter verklaring van de zwakke performantie van de Europese filmindustrie(ën). Op gebied van productie komen het ontbreken van een echte industriële structuur, de te kleine nationale markt, het ontbreken van toegankelijke films die aanslaan bij het grote publiek en het ontbreken van een 'star system' aan bod. Wat distributie betreft, zijn de dominantie van de Amerikaanse distributeurs in Europese netwerken en de slechte distributie van de Europese film aan de orde. Op vertoningsgebied zit de sector weer in de lift, het bioscoopbezoek blijft stijgen maar toch komen deze ontwikkelingen de Europese film slechts marginaal ten goede. VS-import is de grootste groeifactor en nationale films krijgen geen voet aan grond in andere Europese landen. Het globale beeld blijft dat van een 'cottage industry'. En de meest pessimistische stemmen wijzen ten slotte ook het falend subsidiebeleid van de nationale en Europese overheden met de vinger. Het zou averechts werken en een grondig herstel tegenhouden.

Productie

De structuur van de Europese filmproductiemarkt is atomistisch, dit wil zeggen dat er enorm veel bijzonder kleine actoren actief zijn. Europese producenten werken bovendien met een financiering project per project, met een totaal gebrek aan continuïteit en een stevige financiële basis tot gevolg. Zo is minder dan 20 procent van de Europese producenten bezig met meer dan 1 film.

Verder zijn er inhoudelijke verschillen (de klassieke tegenstelling tussen Europese auteurcinema en Amerikaanse populair entertainment). Op gebied van animatiefilm is vaak

ook kritiek te horen op mindere kwaliteiten in vergelijking met de VS op gebied van ritme, verhaal en de karakterisering van de personages.

Budget

In Europa worden per jaar meer films gemaakt dan in Hollywood. Maar het gemiddelde budget van die films is slechts een fractie van een doorsnee Hollywoodproductie. We kunnen dus spreken van een constante onderfinanciering. Binnen het bestaande budget is er dan nog een wanverhouding in de verdeling over de productiefasen. Het percentage dat aan ontwikkeling wordt besteed is veel te laag: slechts 1 à 2 procent tegenover gemiddeld 7 procent in Hollywood. Om grote projecten op te zetten moeten Europese producenten noodgedwongen samenwerken. Dit kan gaan van cofinanciering tot coproductie. Ook op gebied van animatie is Europese coproductie de enig mogelijke weg om tot een lange animatiefilm te komen.

Taal & sterren

De discussies over het belang van de taal waarin een film gedraaid wordt zijn legio. Is Engels nu de internationale filmtaal of niet? Kan een Nederlandstalige, Portugese of Finse film pas internationaal doorbreken als hij in het Engels opgenomen wordt? Een ander steeds weerkerend argument voor het ontbreken van populaire Europese films is het ontbreken van Europese filmsterren. De meeste Europese filmacteurs danken hun populariteit aan successen uit de jaren '60 of '70. Een nieuwe generatie jonge Europese acteurs (die niet meteen in Hollywood hun geluk beproefd hebben) ontbreekt. Daarnaast zijn er ongetwijfeld heel wat nationale of regionale filmsterren (vooral in de komische film) maar zij zijn volstrekt onbekend buiten hun eigen gebied. Voor animatie gaat beide argumenten (taal en sterren) niet helemaal op. Het grote voordeel van animatie is het gemak waarmee gedubt kan worden en bovendien kent animatie geen sterren zoals live action film. Dit laatste dient echter genuanceerd te worden, aangezien de bekendheid (sterrenstatus?) van bepaalde animatiefiguren (vaak uit animatieseries) wel enorm bijdraagt aan het succes van een animatiefilm.

Europese distributie

Distributie is van levensbelang in het parcours van een film. Het is pas door de verspreiding dat een film kan renderen. In beleidsstudies komt distributie steeds naar voren als de kern van

het probleem. Voor de Europese films stellen zich inderdaad enorme problemen op dit vlak. Ongeveer 700 films worden per jaar gemaakt in Europa, maar minder dan 250 komen effectief op het grote scherm, de rest verdwijnt naar televisie, en dan nog meestal laat op de avond. De Amerikaanse majors daarentegen hebben uitstekende distributienetwerken uitgebouwd op Europees niveau en domineren hiermee het landschap. Warner, Fox, Columbia Tristar en UIP, Buena Vista kennen de Europese markten beter dan de diverse nationale verdelers. Bovendien verdelen zij maar zelden films van Europese makelij. De doorsnee Europese film blijft dus nog steeds aangewezen op nationale distributeurs.

Daarnaast doen de grote spelers aan wereldwijde promotie, en halen ze voordeel uit internationale merchandisingovereenkomsten. Maar zulke aanpak vergt grote financiële slagkracht, vanzelfsprekend ook in de animatiesector:

Merchandising and brand development, at least on a large scale, require efficient planning, significant investments, lead products and specific know-how. Most producers are simply not in a position to build merchandising strategies. (KPMG, 1995: 27)

Bezoekcijfers

De algemene cijfergegevens zoals weergegeven in het European Cinema Yearbook over het aandeel van nationale en andere Europese films in Europese landen zijn evenzeer ontzuenderend. De dominantie van de Amerikaans films is overdonderend. Zelfs in landen zoals Frankrijk en Italië met traditioneel een sterke positie van de films van eigen makelij is Hollywood marktleider. De veelgehoorde oplossing is dan dat de nationale distributeurs een voorbeeld nemen aan de Hollywood majors en hun netwerken. Volgens Dubet (2000 : 59) is het geen toeval dat Italië en Frankrijk, landen met de best ontwikkelde en actieve distributiemaatschappijen, zich weten te handhaven op hun nationale markten. Er is inderdaad dringend nood aan sterke nationale maar vooral internationale distributienetwerken. De band met de productiesector is ook cruciaal: een ‘distribution-led production strategy’ dit wil zeggen een nauwere coördinatie tussen productie en distributie, zodat beide sectoren elkaar kunnen versterken en de huidige versnippering kunnen tegengaan. De rol van de distributeur dient ook meer en meer te evolueren in de richting van promotie en marketing. Ook hier schort er duidelijk wat met de Europese films. Terwijl Hollywoodproducties makkelijk een derde tot de helft van het productiebudget voorzien voor promotie en marketing, schommelt dit in Europa tussen de 3 tot 6 procent van het budget (DG X/C, 1997). Distributie zonder afdoende promotie - voldoende ruchtbaarheid- is zinloos.

Festivals

Europa telt ongeveer 800 filmfestivals, die samen goed zijn voor ongeveer 8 miljoen tickets (DG X/C, 1997). Ze vormen een alternatief circuit voor de distributie van Europese films. En hoewel sommige auteurs de aanwezigheid en de prijzen op filmfestivals als goede indicatoren beschouwen voor de internationale aantrekkelijkheid van een film (zie vb. Hofstede, 2000: 119) blijft de vraag of dit hoegenaamd zo relevant is. Vele films geraken nooit verder dan het festivalcircuit en gaan daar een eigen parcours ontwikkelen, los van de reguliere vertoningskanalen. Als alternatief voor een betere verspreiding van Europese films lijkt dit geen vruchtbaar spoor. Toch geldt voor de korte animatiefilm dat het een van de enige mogelijke vertoningskanalen vormt. Het festival van Annecy, volledig gewijd aan animatie, is het Europese animatiefestival bij uitstek.

Televisie

De rol van televisiezenders voor de Europese filmindustrie wordt steeds belangrijker. Film is in de eerste plaats een zeer belangrijke programmacategorie voor televisiezenders. In eerste instantie voor betaalzenders die filmkanalen aanbieden, maar zelfs voor generalistische zenders. Het is niet onlogisch dat de televisiezenders daarom investeren als coproducten in filmproductie. In een aantal landen zoals Groot-Brittannië, Italië, Frankrijk en Portugal hebben televisiezenders zelfs de verplichting om te investeren in filmproductie (DG X/C, 1997). De film is zeker van de vertoningskanalen en de structurele samenwerking geeft een welkome financiële armslag voor de producenten.

Voor animatie is de steun van zenders voor de productie van series onontbeerlijk. Maar ook hier zijn coproducties aan de orde. Zelfs een land als Frankrijk, toonaangevend voor animatieseries, moet beroep doen op coproducten om een serie rond te krijgen.

Vlaamse animatie als onderdeel van Europese filmindustrie

The USA dominates the global market for animated feature movies, and the success of CGI comedies like The Incredibles, Finding Nemo and Shrek films has made Hollywood even more powerful. ... It's an interesting time for European studios: there are a number of high budget films coming up which will make the next year or two something of a make or break period for the industry in Europe. (Tim Westcott, november 2004)

Vrijwel alle elementen die we zonet hebben aangehaald gelden evenzeer -soms zelfs in verhoogde mate- voor de Europese en meer in het bijzonder de Vlaamse animatiefilmsector. Marketing en distributie bijvoorbeeld zijn de voornaamste zwakheden van de Europese

animatiefilms in vergelijking met de VS: Europese animatie beschikt over veel kleinere budgetten voor marketing en minder potentieel voor pan-Europese promotie, merchandising en licensing (Westcott, 2002: 9). 10 jaar geleden reeds werden de voornaamste knelpunten van de Europese animatiesector (en meer specifiek de deelsector van de televisieseries) vastgesteld (KPMG, 1995). Er bestaat een duidelijke spanning tussen artistiek gedreven gedrag en industriële strategie. Verder is er een enorme diversiteit van de actoren die actief zijn: het gaat van eenmansbedrijfjes tot grote mediagroepen (KPMG, 1995).

We mogen ook niet vergeten dat Vlaanderen een kleine speler is op gebied van animatie in de Europese context, tenzij dan wat commerciële 3D-animatie betreft. In een rapport van Screen Digest voor Cartoon (Westcott, 2002) wordt 1 Belgische producent Odec Kid Cartoon vernoemd. In het overzicht van het European Audiovisual Observatory (EAO, Yearbook 2004) 'The 40 leading animation production companies in the European Union (1999-2003)' vinden we geen Belgische producenten terug. Ondertussen is de situatie enigszins veranderd. Enkele dynamische spelers hebben zich duidelijk op de Europese markt van de lange animatiefilm gemanifesteerd als minoritaire coproducent: DFJ, Vivifilm, Walking the Dog, SOIL. In een tabel van de 'Leading European companies specializing in infography, 3D animation and special effects (2000-2003)' (EAO, Yearbook 2004) vinden we wel twee Belgische bedrijven: Nwave pictures op de 13^{de} plaats en Ace Digital House op de 21^{ste} plaats. Opnieuw wordt de tweedeling in de sector duidelijk.

De financiële situatie van de Europese animatieproducenten was in het nabije verleden wisselvallig. In 2000 boekten de 195 bedrijven een nettowinst van 7 miljoen Euro, in 2001 was dat een nettoverlies van 8 miljoen Euro voor 209 bedrijven. 2002 was een uitzonderlijk slecht jaar waarin de 207 producenten uit de EU een gezamenlijk nettoverlies van 271 miljoen Euro boekten. Dit bijzonder slecht resultaat was echter grotendeels te wijten aan de crash van de Neuer Markt in Frankfurt. De voorlopige cijfers van 2003 (189 bedrijven) wijzen op een nettoverlies van 27 miljoen Euro (EAO, Yearbook 2004).

Uit cijfers van Ontwikkeling-Preselectie Media Programma TAO blijkt dat België achterop blijft op gebied van aanvragen voor ontwikkeling in het kader van het Media Plus programma van de EU. Dit zijn wel cijfers specifiek voor animatie, mogelijke animatieprojecten in slate funding zijn niet inbegrepen. Zo kreeg DFJ een slate funding voor de ontwikkeling van verschillende projecten toegekend in 2003.

Tabel 58: Belgische aanvragen en toekenningen ontwikkelingssteun Media Plus (2001-2003)

2001: 2 Belgische aanvragen op 57	1 op 26 toegekend (50.000 euro)
2002: 1 op 68	0 op 30
2003: 0 op 66	0 op 23

De cijfers wijzen erop dat weinig gebruik wordt gemaakt van de mogelijkheden van het Mediaprogramma, meer bepaald ontwikkelingssteun voor middellange film (voor animatie 24 minuten). De voorwaarden zijn reeds verlaagd naar tweemaal een korte animatiefilm gemaakt hebben, net om de kans voor animatie te verhogen (interview Sophie Schoukens). Toch blijft de drempel voor een aanvraag hoog. En het papierwerk dat vervuld dient te worden om steun te krijgen is bijzonder omvangrijk en staat vaak niet in verhouding tot de omvang van de steun. Aangezien de kortfilm het meest voorkomende formaat is binnen de animatie, wordt deze steun bovendien minder relevant geacht.

Eurimages, een initiatief vanuit de Raad van Europa, steunt de coproductie en de distributie van Europese audiovisuele projecten. Ook hier hebben de in te dienen dossiers een grote complexiteit. We gaan verder in op concrete cijfergegevens met betrekking tot Eurimages.

Uit de cijfers van CARTOON, die verder aan bod komen, blijkt dat de Europese lange animatiefilm duidelijk in opmars is de laatste jaren. Waar de lange animatiefilm in 1995 nog als een zwakke broertje van de Europese animatie werd bestempeld (KPMG, 1995: 194), is de situatie nu anders. De lange animatiefilm heeft duidelijk een relance gekend.

In een recente studie naar de animatieseries in Frankrijk, in opdracht van het CNC, (CNC, 2003) blijkt dat delocalisatie een groot probleem vormt, en dat ook telkens meer onderdelen van preproductie, naast de fasen in de eigenlijke productie, naar lageloonlanden verschuiven. Er wordt dan ook sterk gepleit voor een relocalisatie naar Frankrijk. Een mogelijke oplossing hiervoor zien de auteurs van de studie in de ontwikkeling van een volledig digitaal 2D productieproces, naast het behoud van 3D productie (en meer specifiek kostefficiëntere vormen zoals motion capture).

Een groot deel van de klassieke animatie-industrie (en dan meer specifiek de preproductie) bevindt zich zelfs in een 'precaire situatie' (p 59): de kwetsbare markt, de concurrentiele handicaps (voornamelijk de arbeidskost) en de te kleine marges, brengen de sector in gevaar.

Opvallend is verder de nadruk op de negatieve effecten van coproductie, zoals het verlies van eigenheid en inhoudelijke controle. Vanuit het standpunt van de majoritaire coproducenten brengt “le meccano infernal de la coproduction” een enorme fragmentering van het werk met zich mee, volgens de bijdrage van coproducenten, met zeer ingewikkelde productielijnen als gevolg. Dit moet echter vanuit het standpunt van de minoritaire coproducenten (zoals de Vlaamse producenten) genuanceerd worden. Minoritaire coproductie stelt Vlaamse producenten in staat mee te werken aan grote producties die anders nooit zouden kunnen gerealiseerd worden. Bovendien wordt zo Vlaams animatietalent tewerkgesteld.

Een belangrijke trend van de laatste jaren in Frankrijk bestaat erin dat films gemaakt worden op basis van bekende series. Dit schept mogelijkheden voor merchandising. Deze ‘multiplatform strategie’ wordt door heel wat producenten gehanteerd (bv. Millimages, Carrere group /les Armateurs, Marathon). Naast het verderbouwen op het succes van de serie, bestaat nog een andere, meer risicovolle benadering: het gaat om het simultaan ontwikkelen van een 2D serie een 3D film en een game op basis van hetzelfde concept (bv. Futurikon met Dragon Hunters) Vanzelfsprekend vraagt zulke aanpak een forse financiële slagkracht, die enkel door grotere groepen kan geboden worden.

Tot slot vermelden we nog een van de belangrijkste recente internationale ontwikkelingen, die ongetwijfeld consuequenties zal hebben voor de Europese animatiesector. Disney, de animatiemajor bij uitstek, stopt met klassieke 2D animatie voor langspeelfilms. De laatste tekenstudio (in Sidney) sluit in de zomer 2006 definitief de deuren. Voor langspeelfilm is 3D de enige weg die nog bewandeld wordt. Dreamworks en Pixar zijn hier de trendsetters op wereldvlak.

6.5.4. De Europese animatiesector: enkele cijfergegevens en trends van Cartoon

Om zicht te krijgen op de recente tendensen op Europees vlak op gebied van animatieprojecten, bieden we op de eerste plaats een kort overzicht van gegevens over animatieprojecten die geselecteerd zijn voor Cartoon Movie 2005 (de jaarlijkse bijeenkomst van animatiefilmproducenten en mogelijke investeerders/distributeurs) en Cartoon Forum 2005 (de jaarlijkse bijeenkomst van TV-animatieseries en mogelijke investeerders/distributeurs, hoofdzakelijk de televisieomroepen) omschreven door de organisatoren als ‘neither a market nor a festival, but a forum for coproductions, where European producers negotiate financing for their new animation projects.’ Ook bedrijven uit Vlaanderen nemen daar aan deel.

Alle gegevens die hier besproken worden zijn ons ter beschikking gesteld door mevr. Annick Maes van Cartoon. Verdere informatie vonden we op de website van Cartoon.

CARTOON MOVIE

Wat animatielangspeelfilms betreft, brengt Cartoon een grote dynamiek op gang. De impact van een initiatief als Cartoon op de Europese animatiefilm is duidelijk te merken: in de periode 1999-2005 zijn 79 films geproduceerd, tegenover slechts 27 in de periode 1994-1998 (grafiek Cartoon).

Hier volgen enkele basiscijfers over Cartoon Movie 2005. Er namen 50 films uit 19 landen deel. Spanje spant de kroon met 11 projecten die worden voorgesteld. Frankrijk en Duitsland volgen met 6 projecten, voor Denemarken met 5. Ierland en Groot-Brittannië leveren elk 3 films. België is vertegenwoordigd met 1 Franstalig project in ontwikkeling (La Parti Production). In 2004 was België tevens aanwezig met Nuages (Vlaamse coproducent SOIL).

Wellicht het belangrijkste is de technologische kant van de zaak, met de sterke aanwezigheid van 3D. De helft van de projecten (25) is volledig CGI, en nog eens 10 projecten zijn een mengvorm van 2D en 3D. Traditionele 2D is sterk in de minderheid met 9 projecten, poppenanimatie komt op de laatste plaats met 6 films. Spanje loopt voorop met 9 van de 11 projecten CGI. Zowel in Frankrijk, Duitsland als Denemarken is minstens de helft van de films in 3D. Er is een duidelijke tendens naar meer 3D projecten. Ter vergelijking: In 2003 was de meerderheid van de films nog in 2D (31 van de 49 projecten, slechts 17 in 3D en

1 in poppenanimatie), in 2004 waren reeds 16 van de 38 films in 3D, 7 films in 2D, 2 poppenanimatie en 1 papieranimatie.

De budgetten kennen een grote diversiteit, 46 procent ligt tussen 0 en 4 miljoen Euro, 40 procent tussen 4 en 10 miljoen Euro, 14 procent tussen 10 en 20 miljoen Euro. Het gemiddelde budget bedraagt ongeveer 6 miljoen Euro (5.960.000). In 2004 lag het gemiddelde budget tussen de 6 en 8 miljoen euro.

De doelpublieken van de animatiefilms zijn voor bijna de helft ‘familiepublieken’ (46 procent). Kinderen komen op de tweede plaats met 16 projecten. Tieners en volwassenen zijn goed voor 9 projecten.

De personages zijn, net zoals in de series, voor bijna de helft mensen –hoofzakelijk kinderen (23), gevolgd door dieren (16) en een mengeling van dieren en mensen (5).

Wat de onderwerpen betreft, zijn bijna 10 films gebaseerd op klassieke verhalen (Don Quixote, Ugly Duckling & Me, Renart the Fox, Thor...), andere op het moderne stadsleven of feestdagen.

**Tabel 59: aantal projecten voorgesteld door deelnemende landen
Cartoon Movie 2005
Bron: CARTOON**

land	aantal	procent
Spanje	11	12
Frankrijk	6	12
Duitsland	6	12
Denemarken	5	10
Groot-Brittannië	3	6
Ierland	3	6
Tsjechië	2	4
Luxemburg	2	4
Zweden	2	4
Italië	1	2
IJsland	1	2
België	1	2
Finland	1	2
Oostenrijk	1	2
Estland	1	2
Litouwen	1	2
Hongarije	1	2
Polen	1	2
Bulgarije	1	2
totaal	50	100

CARTOON FORUM

In 2005 nemen 67 projecten uit 16 landen deel aan Cartoon Forum. Het totale budget bedraagt 232 890 540 Euro, voor 412 uur en 24 minuten animatie.

Groot-Brittannië levert 19 projecten of 28.3 procent van het geheel. Spanje is tweede met 9 projecten, gevolgd door Duitsland (7) en Frankrijk en Ierland (beide 6). België is ook vertegenwoordigd met 2 Franstalige projecten, en verder wordt 1 project gezamenlijk voorgesteld door een Frans en een Vlaams bedrijf (Klumpies, Creative Conspiracy).

De gemiddelde prijs per minuut loopt uiteen van rond de 5000 euro tot meer dan 12.000 euro, met een gemiddelde van 9362 Euro per minuut.²⁵

Wat technologie betreft, valt wel het overwicht van 3D op. 63 procent van alle projecten bevat minstens deels 3D. 11 projecten zijn deels 2D/3D, terwijl 28 volledig CGI

²⁵ Specifiek voor Vlaanderen zijn geen cijfers over animatieseries beschikbaar.

zijn. Er wordt slechts 1 poppen/klei serie voorgesteld. Er zijn ook nog steeds 23 projecten (34 procent) die klassieke 2D hanteren.

Het formaat van 13 minuten is veruit het talrijkst aanwezig, met 27 projecten. 5 tot 7 minuten volgt met 18 series, en 26 minutenseries met 15. Er wordt dit jaar slechts 1 special voorgesteld.

De belangrijkste doelgroepen zijn de -6 jarigen (28 projecten, 41 procent) en de kinderen van 6 tot 12 (29 projecten, 43 procent). Slechts 6 projecten richten zich expliciet tot 14 jaar en volwassenen. 5 richten zich dan weer op een familiepubliek. Wat personages betreft, zijn mensen prominent aanwezig (33 projecten, of 49 procent). Het gaat onder andere om 7 meisjes en 4 vriendengroepjes. Individuele dieren als helden komen in mindere mate aan bod met 10 projecten (15 procent) voor vriendengroepen van dieren (8 projecten) magische personages komen slechts in 4 projecten voor, terwijl aliens in 7 series spelen.

Tabel 60: landen die projecten voorstellen op Cartoon Forum 2005
Bron: Cartoon

land	Aantal	procent
Groot-Brittannië	19	28,3
Spanje	9	13,4
Duitsland	7	10,5
Frankrijk	6	8,9
Ierland	6	8,9
Italië	4	6,0
Denemarken	3	4,5
Zweden	3	4,5
IJsland	2	3,0
België	2	3,0
Noorwegen	1	1,5
Slovenië	1	1,5
Finland	1	1,5
Oostenrijk	1	1,5
Letland	1	1,5
Bulgarije	1	1,5
totaal	67	100

6.5.5. Bezoekcijfers op basis van Lumière database EAO

Om een zicht te krijgen op de populariteit van de Europese animatiefilms, hebben we ons gebaseerd op de deelnemende films aan Cartoon Movie van 2005 en 2004 en deze gekoppeld aan de gegevens van het European Audiovisual Observatory, en meer bepaald de database Lumière, die cijfers bevat over de bezoekersaantallen in Europese landen. Het gaat hier alleen om de films waarvan gegevens terug te vinden zijn in de Lumière database van OEA.²⁶ Een aantal films zijn (nog) niet opgenomen in deze database. Verder zijn de cijfers niet steeds up-to-date. Toch geven de cijfers een vrij goed zicht op de populariteit van Europese animatie in Europese zalen. De Europese kaskrakers komen met moeite boven het miljoen kijkers uit. De Amerikaanse (hoofdzakelijk 3D) animatiefilms echter scoren enorm goed. Net zoals voor de fictiefilm moeten we uiteraard de nadruk leggen op de enorme verschillen in marketing, productiebudgetten, distributienetwerken etc. tussen Europese en Amerikaanse animatieproducties. Europese animatiefilms zijn vaak gericht op beperktere demografische groepen en met een fractie van het budget gemaakt. Beide naast elkaar zetten geeft dus wel een zicht op de realiteit van het Europese animatielandschap, maar het blijft nog steeds appels en peren vergelijken. Finding Nemo, de Amerikaanse nummer 1 in de EU heeft bijvoorbeeld een productiebudget van 90 miljoen dollar plus een (geschat) marketingbudget van 40 miljoen dollar, tegenover een budget van 8.6 miljoen Euro voor Les triplettes de Belleville, de Europese nummer 2.

Het valt op dat de Vlaamse animatie goed scoort in dit populariteitsoverzicht. Zo deed Piet De Rycker de regie van Laura's Stern, de film met de hoogste bezoekcijfers. Verder hebben de nummer 2 (Les triplettes de Belleville) en 4 (Till Eulenspiegel) Vlaamse coproducten.

²⁶ Aantal afgewerkte films CARTOON MOVIE 2005: 9
Aantal films met bezoekcijfers in Lumière: 2
Aantal afgewerkte films CARTOON MOVIE 2004: 12
Aantal films met bezoekcijfers in Lumière: 11

Tabel 61: bezoekers Europese animatiefilms in EU (15)
Bron: European Audivisual Observatory Lumière Database

titel	Jaar productie	(co)producerende landen	Bezoekcijfers in EU (15)
Laura's Stern	2004	DE/BG	1 289 289
Les triplettes de Belleville	2002	FR/BE	1 226 104
La prophétie des grenouilles	2003	FR	1 055 758
Till Eulenspiegel	2003	DE/BE	867 619
Los reyes magos	2003	ES/FR	806 550
El Cid: La leyenda	2003	ES	619 301
Terkel i knibe	2004	DK	375 609
Back to Gaya	2004	DE/GB/ES	293 081
T'Choupi	2004	FR/LU/KR	242 337
L' île de Black Mór	2004	FR	220 351
Le chien, le général et les oiseaux	2004	FR/IT	162 963
Totò Sapore e la magica storia della pizza	2003	IT	109 996
Globi und der Schattenräuber	2003	DE	34 826
Pinocchio 3000	2004	CA/FR/ES	Niet beschikbaar

Ter vergelijking zetten we de voornaamste Amerikaanse animatiefilms van 2003-2004 op de Europese markt ernaast. We dienen wel te benadrukken dat deze globale trend van dominantie door Hollywood helemaal niet specifiek voor de animatiefilm geldt, maar voor de Europese fictiefilm in het algemeen. De cijfers sluiten aan bij de algemene trend, toch valt op dat animatiefilms uit de VS heuse kaskrakers zijn en ook voorkomen in de top tien van films algemeen. Twee films benaderen de 40 miljoen bezoekers in de EU. Een heel aantal films zit boven de 10 miljoen bezoekers.

Tabel 62: bezoekers Amerikaanse animatiefilms in EU (15)
Bron: European Audivisual Observatory Lumière Database

titel	Jaar productie	producerende landen	Bezoekcijfers in EU (15)
Finding Nemo	2003	VS	39 102 514
Shrek 2	2004	VS	36 283 445
The Incredibles	2004	VS	21 748 645
Brother Bear	2003	VS	13 982 428
Shark Tale	2004	VS	13 364 947
The Jungle Book 2	2003	VS	11 253 470
Garfield	2004	VS	8 916 006
Polar Express	2004	VS	7 114 237
Home on the Range	2004	VS	4 558 873
Sinbad: Legend of the Seven Seas	2003	VS	4 467 519
Piglet's Big Movie	2003	VS	3 883 767
Looney Tunes: Back in Action	2003	VS	3 049 154
Rugrats Go Wild!	2003	VS	1 456 090
The SpongeBob Squarepants Movie	2004	VS	537 713

In de lijst van 20 populairste films gesteund door de EU voor 1996-1999 in de EU (EAO), vinden we slechts 1 animatiefilm terug: Kirikou et la sorcière (1998) op de 12^{de} plaats met 1 365 277 bezoekers (EU 15).

In de algemene filmtop 20 voor 2004 (EAO) staan 5 animatiefilms uit de VS: Shrek 2 staat op de eerste plaats, op de zevende plaats vinden we The Incredibles, op 11 Brother Bear, op 12 Shark Tale en op 19 Garfield. In de top 20 van Europese films van datzelfde jaar 2004 (EAO) vinden we echter geen animatiefilms terug.

De grote spelers op wereldvlak verdelen duidelijk de koek: Disney, Dreamworks, Pixar (in samenwerking met Disney, ondertussen stopgezet maar er is opnieuw sprake van nieuwe toenadering).

Zoals blijkt uit de recente studie van Screen Digest (2004)²⁷ werden 81 animatiefilms geproduceerd in de periode 1997-2003 (ter vergelijking: voor 1997 werden in totaal 150 films geproduceerd). Er is sprake van een sterke revival voor animatie op wereldvlak. Maar in Europa betekent dit niet meteen een grote inhaalbeweging voor de Europese animatiefilm. In 2003 was 88 procent van de bezoekers in Europa voor animatie uit de VS, slechts 9 procent voor Europa en 3 procent voor Japan.

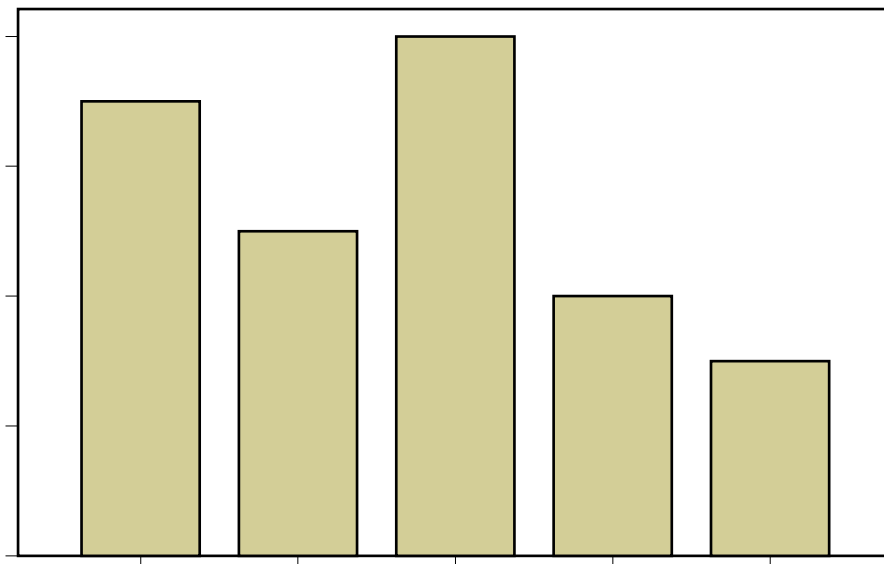
²⁷ We hebben de studie zelf 'Animated Movies US and European market assesment' niet ingekeken wegens de zeer hoge aankooprij, maar baseren ons hier op de grote lijnen die openbaar gemaakt zijn

De Europese box office wordt nog sterker gedomineerd door de VS op gebied van animatie. Slechts 1 zogenaamd Europese productie (Chicken Run) is te vinden in de top 10 (1997-2003) in de VS en in Europa (sterk gefinancierd door Dreamworks). Europese animatiefilms hebben slechts minder dan 12 procent van het globale animatiefilmbezoek in 2000-2004. Het grote probleem blijft de atomistische distributie. Ook voor DVD en video gelden gelijkaardige cijfers: uit een studie van CNC blijkt dat voor 1992-2003 Buena Vista (Disney) in Frankrijk de video en DVD markt domineert.

6.5.6. Eurimages coproductiesteun 1990-2005

Het overzicht van grafieken dat volgt is gebaseerd op cijfers die werden verkregen van Eurimages. We behandelen de coproductiesteun die Eurimages heeft toegekend aan animatieprojecten in de periode van de laatste 15 jaar (1990-2005). Het gaat concreet over 27 projecten, voor een totaalbedrag van 12.071.725 Euro. Het hoogste bedrag is 750.000 Euro, het laagste bedraagt 106.714 Euro. De toegekende steun per project bedraagt gemiddeld 447.100 Euro.

Grafiek 34: door Eurimages toegekende steun in categorieën
Bron: Eurimages

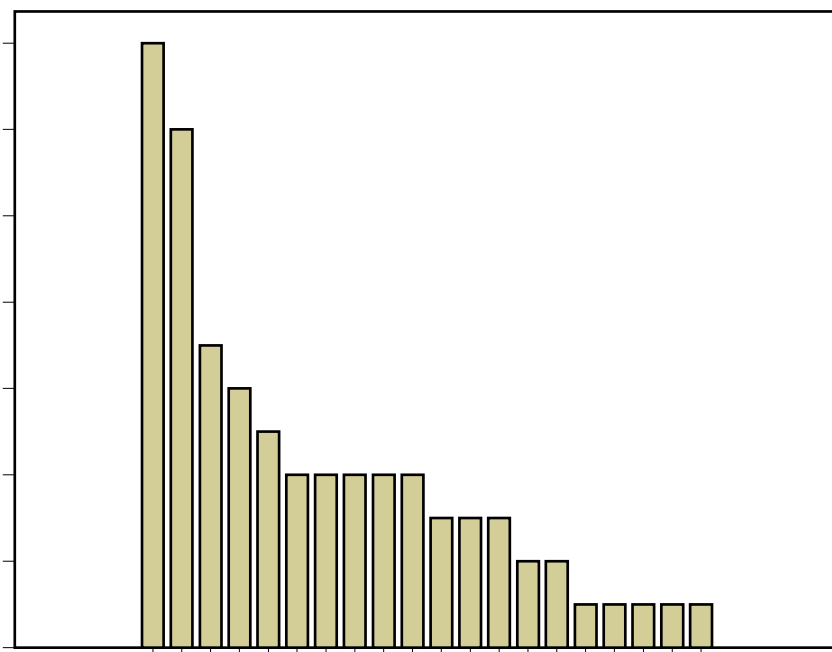


De spreiding van de omvang van de steun is vrij groot. De meeste projecten (8) vallen in de categorie 500.001-600.000 Euro, gevolgd door de laagste categorie 100.000-300.000 Euro met 7 projecten.

Als we de coproductanten bekijken, valt meteen op dat Frankrijk en Duitsland de grote spelers zijn, gevolgd door Groot-Brittannië²⁸. Maar België scoort vrij goed als coproductant met 4 gesteunde projecten, alle in de laatste 5 jaar, waarvan 3 in 2004 en 2005: Jester Till (DFJ), Sneeuwwitje, het vervolg (DFJ) en Brendan the Secret of Kells (Vivifilm/Walking the Dog) hebben Vlaamse coproductanten.

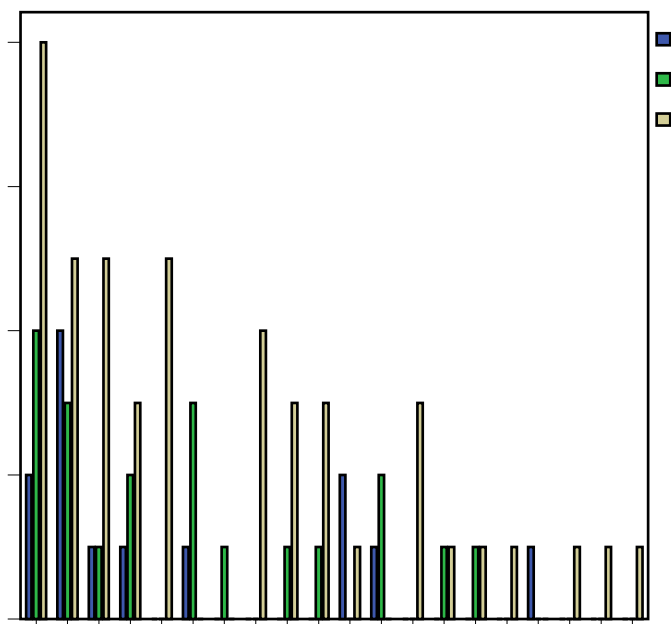
²⁸ Sinds 1995 is Groot-Brittannië geen lid meer van Eurimages. Dit betekent dat Britse bedrijven nog wel coproductant kunnen zijn van een project dat steun ontvangt van Eurimages, maar zelf geen steun kunnen ontvangen. De steun gaat dan volledig naar de andere coproductanten.

Grafiek 35: aantal door Eurimages gesteunde coproducties naar nationaliteit
Bron: Eurimages



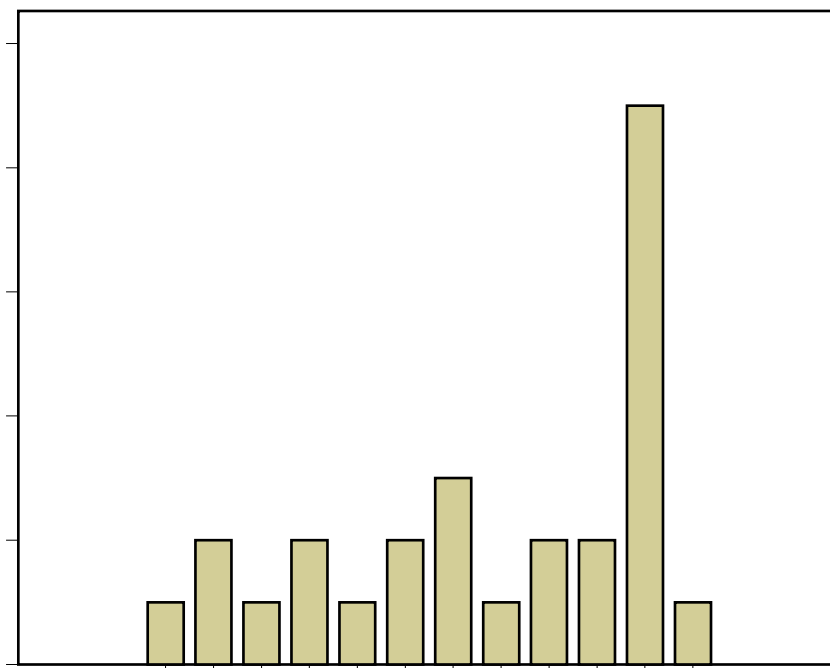
Als we deze gegevens opdelen per 5 jaar, komt dit duidelijker tot uiting. Frankrijk, Denemarken, België en Spanje, maar ook Ierland, Italië en Letland zijn in toenemende mate betrokken bij Europese animatie.

Grafiek 36: aantal door Eurimages gesteunde coproducties naar nationaliteit in drie periodes van 5 jaar
Bron: Eurimages

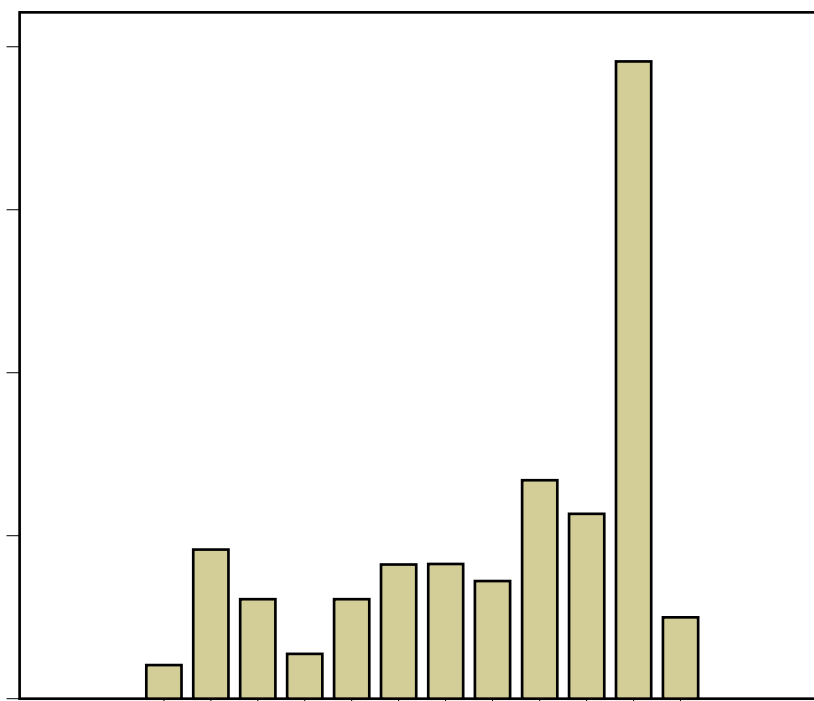


2004 was een piekjaar met 9 gesteunde dossiers, dit uit zich ook in het toegekende totaalbedrag voor dat jaar ten belope van 4.110.000 Euro.

Grafiek 37: aantal steundossiers Eurimages per jaar
Bron: Eurimages



Grafiek 38: bedrag steun per jaar
Bron: Eurimages



Tabel 63: gesteunde animatieprojecten Eurimages 1990-2005
Bron: Eurimages

Originele Titel film	Landen coproducenten	Toegekende steun in Euro	Datum van steun
Magic Forest	DE/CH/LU	205.806,00	15/11/1990
Secret Weapon	DK/IS/DE	381.123,00	24/09/1992
Monde est un grand chelm	FR/HU/DE	533.572,00	24/09/1992
Château des singes	FR/DE/GB/HU	609.796,00	14/09/1994
Spiklenci Slasti/Conspirators of Pleasure	CZ/CH/GB	106.714,00	7/02/1996
Amour, l'argent, l'amour	DE/CH/FR	167.694,00	19/11/1996
Help! I'm a Fish	DE/DK/IE/	609.796,00	16/09/1998
Karlsson pa taket	NO/SE	564.061,00	21/04/1999
Chien, le Général et les oiseaux	FR/IT	259.163,00	29/09/1999
Tristan & Isolde	LU/FR	132.000,00	29/11/2000
Drengen Der Ville Gore Det Umulige	DK/FR	375.000,00	29/11/2000
Globi - und die gestohlenen Schatten	DE/CH/LU	320.000,00	29/11/2000
Jester Till	DE/BE/GB ²⁹	722.000,00	28/02/2001
Moby Dick - The Legend Returns	DE/IE/SE/GB	700.000,00	20/11/2002
Opopomoz	IT/ES	640.000,00	2/10/2002
Piccolo, Saxo et Compagnie	FR/RO	750.000,00	2/07/2003
Blanche neige la suite	BE/FR/GB	385.000,00	8/10/2003
Petit Roi Macius	FR/DE/PL	350.000,00	25/02/2004
El sueno de una noche de San Juan	ES/PT	600.000,00	25/02/2004
Leitajateküla Lotte	EE/LV	200.000,00	25/02/2004
Jungledyret Hugo - Fraek Som altid (Jungo Goes Bananas)	DK/ NO/DE/LV	550.000,00	6/10/2004
De Tre Musketerer	DK/LV/GB	200.000,00	25/02/2004
Ugly Duckling & Me !	DK/DE/FR/IE	550.000,00	30/06/2004
Reine Soleil	FR/HU/IT/BE	580.000,00	30/11/2004
Nocturna	ES/FR/GB	580.000,00	30/11/2004
Azur et Asmar	FR/BE/IT/ES	500.000,00	30/11/2004

²⁹ Groot-Brittannië was op het ogenblik van de toekenning coproducent, maar is halverwege uit de productie gestapt.

7. Veldanalyse

De analyse die hier volgt is gebaseerd op allerhande informatie verzameld in de loop van het onderzoek: literatuur, interviews met belangrijke spelers³⁰, citaten uit de vragenlijst, cijfergegevens, etc. De belangwekkende resultaten en inzichten uit voorgaande hoofdstukken worden tevens verwerkt.

De tekst schetst het veld van de Vlaamse animatiefilmsector. Binnen de sector zijn verschillende functies (animatoren, producenten, distributeurs, festivals, opleidingen), deelvelden (commercieel/gesubsidieerd; 2D/3D) en formaten (kortfilm, langspeelfilm, televisieserie) te onderscheiden. Dit deel wil de aanzet zijn voor een kaart van het bestudeerde terrein, met sterktes en zwaktes, problemen en breuklijnen, en verhoudingen tussen actoren. We focussen achtereenvolgens op: de afbakening van de sector, het onderwijs, profielen van actoren, de productie, de distributie en promotie, de rol van televisie, het beleid en het VAF.

Tot slot bundelen we de inzichten in een sterkte-zwakte analyse.

7.1. actoren, deelgebieden en krachtlijnen

'Vlaamse' animatiefilmsector

Een eerste vraag is ongetwijfeld of het object van deze studie als dusdanig kan afgelijnd worden en tevens herkend wordt door de actoren in het veld zelf. Een eerste niveau betreft de definitie van animatie(film). De animatiesector omvat in ruimer zin niet alleen de formaten kortfilm, middellange en lange film, maar tevens televisieseries. Als het concept opgevat wordt als het veld waarin animatietechnieken gehanteerd worden, ligt de grens nog veel ruimer, en vallen ook facilitaire bedrijven hier onder. We hanteren in deze studie een zo ruim mogelijke conceptualisering, maar zijn ons terdege bewust van de bijzondere moeilijkheid om zoiets als een sector of een veld af te bakenen, gezien de voorgaande bemerkingen.

³⁰ We opteren ervoor de interviews anoniem te citeren of te parafaseren, tenzij het om specifieke materies gaat zoals opleidingen, of bedrijven waarvan de activiteiten uniek zijn voor Vlaanderen. Citaten worden cursief weergegeven.

In tweede instantie gaat het om een geografische afbakening: is er sprake van een Vlaamse animatiefilmsector? Vooral animatoren spreken van een Vlaamse animatiefilmsector, producenten echter opteren vaak voor de benaming Belgische animatiefilmsector, vanuit hun ervaringen met samenwerking over de taalgrens heen. Zeker op gebied van langspeelfilms is er veeleer sprake van Belgische animatiesector. Brussel is dan het voorbeeld bij uitstek van een plek waar alles doorheen loopt. Toch wordt de opdeling institutioneel opgelegd, door de subsidiewerking.

Onderwijs

Er bestaan 4 scholen in Vlaanderen die specifiek animatieopleidingen aanbieden. Daarnaast zijn er mogelijkheden in deeltijds en avondonderwijs en allerhande cursussen 3D.

Op het RITS is er over de laatste 4 jaar een nieuwe koers uitgezet door departementshoofd animatie Frits Standaert:

We zijn afgestapt van teveel aandacht voor de auteursfilm. Het gaat nu om het maken van geanimeerde beelden. Het tijdperk van de geanimeerde beelden is aangebroken. Naast de artistieke merites van de auteursfilm, willen we de merites van de animator benadrukken. We proberen met andere woorden de kunst van het animeren terug op te waarderen. Tijdens de bacheloropleiding worden de jonge mensen opgeleid tot verlicht vakmanschap, eerder dan tot kunstenaarschap. De studenten leren ook in team werken: een goede animatiefilm wordt gemaakt door een team.

In deze optie bestaat er ook oog voor de mogelijkheden op de arbeidsmarkt:

Animatiefilm is een heel breed medium, er bestaan vele specialisaties. Vandaar is het onmogelijk om mensen af te leveren die meteen mee kunnen in elk zeer gespecialiseerd onderdeel van het beroepsveld, omdat we iedereen moeten bedienen. De "markt" is te klein voor te smal gespecialiseerde opleidingen. Toch trachten we in onze opleiding te benadrukken wat er op de arbeidsmarkt in België gebeurt op vlak van animatie: storyboarding, lay-out, computeranimatie, digitale technieken, moving graphics.

Met de nieuwe bachelor-master structuur zal dit profiel nog duidelijker worden. Studenten krijgen een basisopleiding in 2D, 3D en ruimtelijke animatie en kunnen specialiseren in een van de drie velden. Aan het einde van de bachelors moeten ze een portfolio en een voorstel voor een mastereindwerk presenteren op het examen. In de master maken ze dan hun eigen kortfilm. Op het RITS is verder ook de optie genomen dat een docent niet alleen maar mag les geven, het zijn alleen professionelen die actief zijn in praktijk van de sector. Op deze manier wordt het contact met de sector gegarandeerd.

Jean-Marie De Meyer, coördinator voor animatie op het KASK en Luc Degryse docent KASK, lichten hun visie toe op animatie als kunstonderwijs:

We zijn hoger kunstonderwijs, we bewaken het artistieke. Je kan niet zeggen, we gaan een beetje minder kunstonderwijs geven. Soms wordt ons verweten dat we iets traditioneler zijn. We gebruiken bijvoorbeeld de computer, maar niet als hoofddoel, wel als middel. Als het computerprogramma in twee dagen aan te leren is, gebruiken we het, we besteden er geen maanden aan, dat is een andere opleiding. Mensen die alleen computer willen doen, worden bijvoorbeeld nu reeds doorgestuurd naar het RITS.

Dit betekent niet dat studenten geen interesse hebben voor computerwerk. De cursus 3D computeranimatie in het Katholieke Instituut voor Sociale Promotie in Mariakerke wordt bijvoorbeeld druk bezocht door de studenten van het KASK. De stage is afgeschaft aan het KASK omdat het veeleer misbruik werd van goedkope arbeidskrachten. Als school neemt het KASK wel opdrachten aan voor publiciteitsfilms, waarin het groepswork heel belangrijk is. Hoewel studenten wellicht geen volledig beeld op de sector hebben, kijken ze wel op naar mensen die het gemaakt hebben in het buitenland.

Aan de KHLim wordt de opdrachtfilm als basis genomen, niet het auteurswerk. Luc Smeets, hoofd animatieafdeling, ziet dit als volgt: *Dit betekent niet dat we niet creatief zijn maar, net dat onze studenten extra creatief moeten zijn.* Deze opleiding voorziet wel een verplichte stageperiode van 1.5 tot 2 maanden, (die bovendien ook in het buitenland kan gedaan worden bv. Ierland, Italië, Nederland). Verder heeft het KHLim de ambitie om het productiefacet meer te benadrukken. Dit komt niet expliciet tot uiting in het algemene programma, maar studenten met aanleg kunnen een individueel parcours afleggen om hen te stimuleren. Er wordt gewerkt aan een oudstudentenwerking via lezingen op school ook toegankelijk voor oud-studenten.

Uit de survey van de professionals wordt duidelijk dat de evaluatie van de opleidingen gemengd is. 2/3 van de professionals is tevreden over zijn/haar opleiding. Maar ongeveer de helft van de recent afgestudeerden is eerder ontevreden over de opleiding. Het grootste probleem vormt de aansluiting bij het beroepsleven. Meer dan de helft van de animatoren vindt inderdaad dat de opleiding een eerder slechte of slechte voorbereiding was op werk in de animatiesector. Uit de studentensurvey blijkt ook dat de studenten overduidelijk niet vertrouwd zijn met het concrete animatielandschap in Vlaanderen en dat ze onvoldoende geïnformeerd worden over de beroepsmogelijkheden.

Als je prijzen wint met je afstudeerfilm en opgehemeld wordt en dan moet gaan werken in een studio, val je van heel hoog op je smoel. (een animator)

De contacten tussen de opleidingen onderling en de opleidingen en het werkveld kunnen zeker opgedreven worden.

De studentensurvey wijst ook op een voorkeur om in 2D actief te zijn, die wellicht samenhangt met de vrij klassieke benadering in bepaalde opleidingen. De toekomstmogelijkheden in 3D kunnen echter een aansporing zijn voor de opleidingen om hier voldoende aandacht aan te besteden.

Een ander probleem van het onderwijs, dat recent in bepaalde opleidingen ondervangen wordt, is dat studenten een heel algemene animatieopleiding krijgen, zonder al te veel mogelijkheden voor specialisatie. Mensen studeren af als all-rounder. Dit heeft het voordeel dat ze van alles weet hebben, maar evenzeer missen ze vaak grondige kennis van specifieke animatievormen en –technieken. Deze algemene opleiding als ‘animatiefilmer’ maakt ook dat een aantal professionals zich in de beroepspraktijk gelijkaardig gaan opstellen: *De animatiefilmer-allrounder is als een loodgieter die buizen komt leggen en denkt, ik zal meteen het plan voor het huis tekenen en de electriciteit erbij doen.* (een animator)

Het is echter niet omdat een professional een goede animator is, dat hij meteen ook een goed scenarist of regisseur is. Vaak worden al deze taken (in kortfilm) door een en dezelfde persoon gecombineerd.

Toch kunnen we stellen dat de kwaliteit van het onderwijs op een hoog niveau staat, en dat er heel wat talent uit de scholen voortkomt.

Profielen van actoren

Animatiefilm is een techniek, geen genre. Een vrachtwagen en een formule 1 bolide kan je ook niet vergelijken. Ze hebben allemaal iets met banden en motoren te maken maar verder... (een producent)

De animatiesector is een betrekkelijk kleine sector (minder dan 300 professionals), van specifiek opgeleide mensen in combinatie met mensen en bedrijven die vanuit andere sectoren of achtergronden in de animatiesector actief zijn. Waar 5 jaar geleden nog duidelijker het onderscheid kon gemaakt worden tussen computeranimatiesector en klassieke animatiesector (zie Peeters, 2000), is dit in 2005 wat moeilijker hard te maken. Toch blijft er een grote discrepantie tussen facilitaire bedrijven of productiehuizen die louter commercieel (hoofdzakelijk in 3D) in opdracht van de industrie en reclame actief zijn en de producenten die eigen animatieproducties en -coproducties op poten zetten.

Het gaat om economisch sterk uiteenlopende bedrijven en bedrijvigheden. Een andere zaak is natuurlijk hoe de relaties liggen in termen van het discours in de sector. Hier raken we aan de legitimatie van een ondersteuningsdiscours voor de artistieke film. Waar voor bepaalde

computertoepassingen zoals ridefilms bijvoorbeeld, Vlaamse bedrijven internationaal marktleider zijn, spelen deze op Vlaams vlak geen rol en participeren ze niet mee aan het sectordebat. In dit debat vervullen producenten die artistiek projecten uitwerken een belangrijkere rol als actor. Het veld bestaat uit diverse types actoren, die verder behandeld worden.

Er zijn op dit ogenblik 5 **producenten** die reeds enkele jaren regelmatig beroep doen op steun van het VAF. Het gaat om DFJ (lange film en series), SOIL (korte, middellange en lange film), Trope Films (kortfilm), Vivifilm (lange film), Walking the Dog (korte en lange film). Daarnaast zijn er nieuwkomers zoals Lumière productie (kortfilm), Unscene (kortfilm) en Secret Realm Productions. Maar zelfs die kleine groep vertoont een grote verscheidenheid aan profielen. Vrij alarmerend is alvast dat verschillende van deze producenten op bepaalde ogenblikken in hun carrière er niet in geslaagd zijn financieel rond te komen en (vaak gedurende langere tijd) dienden te stempelen om in hun levensonderhoud te voorzien.

We houden dit al twintig jaar vol. Het is de luxe om iets te doen waar je achter staat. Het alternatief is voor de Colruyt werken. (een producent)

Het is dramatisch, als er binnen dit en een half jaar geen vooruitgang is, stop ik ermee. (een producent)

Ze zijn meestal vrij jong en meestal pas recent (sinds de jaren 1990 of 2000) actief in animatie. Vandaar dat er een gestage opbouw van expertise en professionalisering plaatsvindt.

Slechts twee producenten (Trope en SOIL) concentreren zich uitsluitend op animatie. Trope doet daarnaast ook commerciële opdrachten. De overige producenten zijn tevens actief in live-actionfictie en/of documentaire. Producenten zoals Walking the Dog combineren auteurswerk met commerciële bestellingen. Het lucratieve karakter van de laatste stelt hen in staat iets comfortabeler aan auteurfilms te werken. Vivifilm en Walking the Dog zijn een voorbeeld van eerder kleine bedrijven met verschillende competenties die samenwerking mogelijk maken. Binnen dit en 5 jaar zou deze synergie concretere vorm kunnen aannemen. Op deze manier zullen schaalvoordelen gerealiseerd worden. DeFamilieJanssen is een productiehuis dat tevens een eigen studio heeft. Zij werken ook in onderaanneming voor buitenlandse producenten/studio's. Voor Lumière productie is animatie dan weer een heel klein deel van de activiteiten van de Lumière groep (distributie en exploitatie). De meeste producenten werken vrij kleinschalig en hebben in het beste geval enige administratieve ondersteuning, maar vaak ook niet, wat een rem zet op een efficiënte en professionele producentenwerking.

Naast deze producenten zijn er echter een aantal productiehuisen en **facilitaire bedrijven** die hoofdzakelijk in 3D actief zijn. Ze doen voornamelijk of louter opdrachtwerk. Het gaat onder andere om ACE Digital House, GRID, NoZone, Hoax, etc. Het is ook uitsluitend in deze lucratieve sector dat bepaalde grotere bedrijven er in slagen mensen vast in dienst te houden. nWave Digital (een onderdeel van nWave studios group) vormt een uitzondering in deze categorie aangezien het eigen productie van IMAX, 'ride simulation' films en 'theme park attractions' verzorgt. Maar ook in deze categorie treffen we kleinere entiteiten aan, die op freelance basis mensen aannemen.

Verder bestaan er (veelal kleinschalige) **bedrijven van animatoren** (bv. Beast Animation, Barking Banana, Studio Bal Gehakt). Het gaat meestal om een- of tweemansbedrijven, animatoren die samenwerken en een projectmatige aanpak hanteren, veeleer dan om omvangrijke, gestructureerde studio's. Producenten werken projectmatig tevens met virtuele studio's, waarbij de animatoren thuis werken. De grotere studio's zijn uitsluitend in 3D werkzaam. Al bij al lijkt het vrij moeilijk om te overleven als bedrijf door uitsluitend in animatie actief te zijn. Bijna 3 op 4 bedrijven uit de survey doen nog andere zaken naast animatiefilm.

Ten slotte zijn er de **individuele animatoren**:

Hier valt een eerste enigszins artificiële opdeling te maken in prototypes. Dit wil zeggen dat concrete personen deze profielen combineren. De voornaamste opdeling bestaat dan tussen meer auteurgerichte filmers, die zichzelf als kunstenaar benoemen, en de meer industrieel gerichte animatoren, die zich als vakman zien en hun expertise toepassen in een grotere context. We benadrukken dat het hier om een continuum gaat in gradaties en zeker niet om een strikte scheiding. Leeftijd is een andere belangrijke opdeling. Bepaalde animatoren groeien duidelijk door na een zekere periode.

1. zuivere auteurfilmers:

Ze werken bijna uitsluitend aan hun eigen auteurs(kort)films, ze hebben andere inkomsten / bezigheden en zijn actief in animatie louter uit passie. Het tempo van hun productie ligt mede om die reden laag.

Ik geef fulltime les en in mijn vrije tijd maak ik mijn films of ben ik bezig met projecten, maar er kruipt zeer veel tijd in. Ik doe dus alles alleen. Er zullen in België zeker wel mensen zijn met meer technische expertise, maar of die willen samenwerken aan het idee van iemand anders? (een kortfilmanimator)

2. ervaren animatoren: De ervaren animatoren werken vaak in het buitenland voor studio's of in België voor buitenlandse studio's. Een aantal van hen verdwijnt naar het buitenland (Europa, maar ook VS). In die zin is er wel degelijk sprake in deze toplaag van een *talent drain*.

3. jonge animatoren: Jonge animatoren werken waar ze kunnen, in wat nog mogelijk is (storyboard, lay-out, etc).

Als freelancer zit je in een moeilijke positie, het is verre van optimaal, studio's kunnen niet voorspellen of ze binnen 6 maand werk hebben. Ze zeggen je: 'we gaan binnen 4 weken waarschijnlijk een opdracht hebben'. Vandaar dat knowhow opdoen moeilijk is. (een animator)

4. 3D animatoren: 3D animatoren komen vaak uit andere sectoren dan animatie zoals webdesign en moving graphics.

De situatie van professionals in de animatiesector is bezwaarlijk rooskleurig te noemen. Uit de survey weten we dat de animatieprofessionals een gemiddeld jonge groep vormen. Dit heeft vanzelfsprekend gevolgen voor het niveau van ervaring. Er kan van een vicieuze cirkel gesproken worden: jongeren krijgen niet de mogelijkheid om ervaring op te doen in studio's, die toegankelijke jobs hebben voor starters. De enige mogelijkheid om ervaring op te doen is naar het buitenland gaan.

In onze tijd kon je nog in de job rollen, er waren nog studiootjes, waar je het vak beetje bij beetje kon leren, nu zit animatie overal behalve hier, dus studenten kunnen hun animatieskills niet verfijnen (een animator)

Minder dan de helft van de professionals is fulltime bezig met animatie. Het loon van de doorsnee animator ligt laag en het is vooral alarmerend dat 1 op 5 mensen die actief zijn in de animatiesector hier geen enkel inkomen uit halen.

Je doet wat schnabbels, je probeert te overleven van jobkes, maar uiteindelijk is het tussen hangen en wurgen, het is eigenlijk iemand in coma in leven houden. Ik heb al verschillende keren gedacht om er mee te kappen, maar net iedere keer komt er een project door. Als dat doorgaat, heb ik inkomsten voor 6 tot 8 maanden, als dat niet doorgaat, ben ik failliet, en ga ik bij de VDAB een opleiding volgen. (een animator)

Waar bij fictiefilm mensen een korte draaiperiode goed betaald kunnen werken en nadien stempelen, heeft men in animatie wel voor langere tijd werk (6 maanden) maar slechter betaald.

Opvallend is verder dat de auteurvisie nog sterk aanwezig is bij de professionals: bijna 1 op 3 heeft de ambitie in de toekomst een eigen kortfilm te maken. In de praktijk echter combineren ze (noodgedwongen) formats: kortfilms, reclame, series, langspeelfilms. Ze voeren tevens opdrachten uit voor reclamebureaus, uitgeverijen, multimedialuizen, televisiezenders en postproductiehuizen.

Discours in de sector

Gezien de harde realiteit die we zonet geschetst hebben, kan het niet verbazen dat het discours in de animatiesector vaak eerder negatief geladen is. Meer dan de helft van alle actoren is van mening dat het slecht tot zeer slecht gesteld is met de animatiefilmproductie. Meer dan 40 procent is de opinie toegedaan dat het eerder slecht tot zeer slecht gaat met de promotie van de Vlaamse animatiefilm. Bijna de helft van de actoren is van mening dat de distributie van de Vlaamse animatiefilm slecht tot zeer slecht is.

Het discours in de sector is van belang aangezien het de heersende sfeer kan bepalen of minstens sturen. Het valt dus af te wachten of (en te hopen dat) de recente dynamiek in de animatieproductie een ommezwaai in het eerder pessimistische discours kan teweegbrengen.

Overlegstructuren

Er bestaan formele en informele overlegstructuren binnen de animatiesector. BOA is een vereniging voor animatieregisseurs en animatoren, die een spreekbuis wil zijn naar de producenten en het VAF. Verder hebben een aantal animatieproducenten ook vrij regelmatig overleg onderling en met het VAF.

Gezien de verscheidenheid aan actoren, is overleg meer dan noodzakelijk. Dit overleg is opgestart tussen alle geledingen. De oude spanningen tussen *de Brusselse clan* (RITS en BAC) en *de Gentse clan* (KASK en Fonds - voorheen Stichting - Raoul Servais) zijn grotendeels van de baan, hoewel dit moeilijke verleden soms nog de kop opsteekt. Dit is bijvoorbeeld een probleem voor het Vlaams Instituut voor de Animatiefilm (VIVA). In de perceptie van een aantal mensen in de sector blijft het een voortzetting van de Gentse scène en zijn de banden met het Fonds Raoul Servais te groot. Op deze manier ondervindt de vereniging in de praktijk moeilijkheden om als representatief voor de hele sector op te treden.³¹ De nood aan andere kanalen wordt dus gevoeld.

³¹ Juridisch vormen Fonds Raoul Servais en VIVA 1 vzw die onder een dubbele naam en met een dubbele werking functioneert.

Een deel van de animatiefilmsector heeft bovendien nooit te maken met het VAF, aangezien het niet met gesubsidieerde animatieproductie bezig is. Maar ook binnen deze commerciële sector zijn er geen of weinig contacten tussen productiehuzen en facilitaire bedrijven.

Ten slotte zijn er weinig contacten tussen de animatiesector en de andere geledingen van de ruimere audiovisuele sector, ondanks het feit dat professionals en bedrijven wel actief zijn in de ruimere sector. De animatiesector blijft enigszins een aparte wereld.

Op alle vlakken is er dus nood aan meer overleg, zowel binnen de geledingen van de actoren als tussen de verschillende actoren en tussen de animatiesector en de andere sectoren.

Productie: Alles kan/wordt beter?

De **kortfilm** is zoals het VAF terecht stelt een ‘quasi-ambachtelijke aangelegenheid’ (jaarverslag 2003) met vaak een uitgesproken artistiek karakter. Het gaat vooral om producties met 1 of 2 producenten. In bepaalde gevallen wordt de hele film geanimeerd, geregisseerd en geproduceerd door eenzelfde persoon, de auteur.

Korte animatiefilm is geen carrière! Dit doe je niet om geld te verdienen, wel om een artistiek ei te leggen. (een animator)

Kortfilm is een formaat dat onmogelijk zonder overheidssteun kan bestaan. Het is een zeer tijdsintensief gebeuren, met vaak relatief hoge productiebudgetten. De Vlaamse Gemeenschap droeg voor de afgesloten kortfilms gemiddeld 59.4 procent van het budget bij. Het gemiddelde budget van gesteunde kortfilms bedraagt ongeveer 122.000 Euro. De gemiddelde minuutprijs bedraagt ongeveer 15.000 Euro.

Naast structurele problemen stellen zich ook inhoudelijke problemen. Er is een grote nood aan goede scenario's voor kortfilms.

Dat is de Vlaamse artiestenmentaliteit. Als we zeggen aan een auteur: laat het eens nalezen door iemand anders, reageert hij: dit is heiligschennis! Dat kan niet. (een producent)

Wat de **lange animatiefilm** betreft, is de situatie anders. Het productieproces van een lange animatiefilm is nog arbeidsintensiever en duurder dan dat van een korte animatiefilm. Tevens zijn er minstens een en vaak meerdere buitenlandse (co)producenten bij betrokken, zodat ook de financiële constructie complexer wordt. Op gebied van langspeelfilmproductie is

de Vlaamse situatie gelijkaardig aan de Europese situatie: enorme concurrentie van de Hollywood majors, atomistische productie, constante onderfinanciering, een zeer arbeidsintensief en lang productieproces. Specifiek voor Vlaanderen geldt dan nog het feit dat het over een zeer kleine thuismarkt beschikt. Dit laatste element maakt de kans voor Vlaamse producenten om het statuut van majoritaire producent te hebben bijzonder moeilijk. De beperkte thuismarkt en onderfinanciering maken het tevens moeilijk in te pikken op de belangrijke trend van een multiplatform strategie: films gemaakt op basis van bekende series of het gelijktijdig ontwikkelen van serie, film en game met dezelfde figuren. De mogelijke neergang van klassieke 2D animatie voor langspeelfilms (ingeluid vanuit Hollywood) zal ook consequenties hebben voor de Europese productie. Nu reeds valt op dat de meerderheid van Europese producties (zowel lange film als series) in 3D gemaakt worden.

Sinds 1994 zijn er 3 afgesloten projecten (Tobias en Leeuw, De drieling van Belleville en Tijn Uilenspiegel). De budgetten zijn van een heel andere orde dan de kortfilms: van 6 tot bijna 14 miljoen Euro. De minuutprijs ligt hier dan ook beduidend hoger: tussen de 80.000 en 176.000 Euro. Deze cijfers zijn vergelijkbaar met de projecten die op Europees vlak worden voorgesteld, De Vlaamse bijdrage is steeds minoritair, en opnieuw onmogelijk zonder overheidssteun. De subsidies zijn goed voor ongeveer 40 procent van het Vlaamse aandeel. Sinds het succes van Les Triplettes is er in Vlaanderen een positieve dynamiek ontstaan. Op dit ogenblik zijn er niet minder dan 7 langspeelfilmprojecten gesteund door het VAF lopende. Dit betekent opnieuw een exponentiële toename tegenover het verleden.

De Vlaamse animatie is tevens manifest aanwezig in het Eurimages steunprogramma. De animatiesector scoort vrij goed als coproducent met 4 gesteunde projecten, waarvan 3 in 2004 en 2005. Vlaanderen maakt daarentegen weinig gebruik van de mogelijkheden van het Mediaprogramma van de EU, in het bijzonder van de ontwikkelingssteun voor lange en middellange film. Dit is deels te verklaren door de complexe formaliteiten en de strenge toelatingsvoorwaarden.

Gezien het relatief grote aantal producties (vooral lange animatiefilm) dat op stapel staat, zal de vraag zich stellen op korte termijn of in Vlaanderen voldoende professionals van hoog niveau beschikbaar zijn. Ook de expertise van de producenten kan zeker nog opgedreven worden. Bijna allen hebben nog maar weinig ervaring met langspeelfilms. De Vlaamse langspeelfilmproducenten zullen binnen dit en 5 jaar opnieuw enkele stappen verder staan, met de ervaring van de lopende projecten.

Voor de lange animatiefilm ligt het inhoudelijke probleem anders dan bij de kortfilm. In het geval een Vlaamse langspeelfilmproducent over een goed concept of scenario beschikt,

verliest hij meestal de uiteindelijke inhoudelijke en creatieve controle aan een buitenlandse hoofdproducent die over veel grotere budgetten beschikt.

De rol van de overheid en meer specifiek het **VAF** voor de productie van zowel korte als lange film is cruciaal te noemen. Met de komst van het VAF werd het budget voor animatie fors verhoogd. In 2003 (het eerste volledige werkingsjaar) besteedde het VAF 8 procent van het budget voor creatie aan animatie. In 2004 werd 5 procent van het budget voor creatie aangewend voor animatie. Het VAF heeft de intentie het tekort aan vastleggingen voor animatie (2002-2004) te compenseren met een meerbesteding in 2005. De beleidsopties voor animatie zijn expliciet geformuleerd: het VAF ondersteunt langspeelfilms, middellange films, korte films en reeksen.

Nieuw is de steun van het VAF aan **animatiereeksen**. Wat televisiereeksen betreft, investeert het VAF in scenario's, om aanvragers op die manier de kans te geven hun project creatief uit te werken. Het is trouwens op de fronten van lange film en series dat een opvallende toename in gesteunde productie is vast te stellen. 13 series staan op stapel, waarvan de eerste reeds productiesteun is toegezegd.

Distributie, promotie en vertoning

Marketing en distributie zijn de voornaamste zwakheden van de Europese animatiefilms in vergelijking met de VS: Europese animatie beschikt over veel kleinere budgetten voor marketing en minder potentieel voor pan-Europese promotie, merchandising en licensing. Waar de productie van **lange animatiefilm** in de lift zit, blijft het op Europees vlak schorten op gebied van vertoning. De bezoekcijfers voor Europese animatiefilms zijn vaak niet vergelijkbaar met die van de Hollywoodconcurrentie. De harde realiteit van de grote productiebudgetten, goed geoliede distributienetwerken en enorme marketingcampagnes inclusief merchandising vormen de verklaring. Toch valt het op dat de Vlaamse animatiefilmsector vanuit een minderheidspositie goed scoort in Europese context.

Opnieuw vormen de commerciële films die niet voor de klassieke bioscoopvertoning gemaakt zijn een uitzondering. De eerste 3D IMAX films van Belgische makelij (thans nWave digital) hebben gemiddeld 40 miljoen Euro omzet gehad en vormen zo de nogal ongewone maar grootste commerciële successen van de Vlaamse 'film' in ruime zin.

Voor de **kortfilm** zijn de binnenlandse festivals (ANIMA, Grote Ongeduld, Leuven Kort/Internationaal Kortfilmfestival Leuven) en buitenlandse festivals het enige

vertoningskanaal. Ook dit is een tweesnijdend zwaard: enerzijds krijgt de animator nationale en internationale visibiliteit, maar anderzijds brengt het financieel niets op en het brengt vooral kosten met zich mee. Dit is overduidelijk een groot pijnpunt voor de Vlaamse animatiefilm: buiten festivals geraken kortfilms nauwelijks verdeeld.

Op gebied van promotie zijn er mogelijkheden die vaak onbenut blijven. Veel heeft hier ook te maken met de kleine budgetten, waardoor er weinig tot niets besteed kan worden aan promotie. Flanders Image speelt hier vanuit de overheid een (bescheiden) rol op internationaal vlak voor de buitenlandse promotie van (onder andere) animatie.

Televisie: *die verschrikkelijke VRT*

Voor animatie is de steun van zenders voor de productie van series en lange animatiefilms onontbeerlijk. Begin jaren 1980 werd in Frankrijk uit het niets een animatie-industrie op poten gezet, door de politieke wil van de overheid (in de persoon van Jack Lang). De Franse televisiezenders dragen bijvoorbeeld 27,6 miljoen euro op jaarbasis bij aan de financiering van animatie. In Vlaanderen is dit voorlopig een ondenkbaar scenario, gezien de houding van de openbare zender en het volledig ontbreken van een bestedingsplicht voor zenders in het Vlaamse mediabestel.

De VRT kijkt vanuit een aankooplogica naar de internationale markt. Veruit het grootste deel van het aankoopbeleid voor animatie is gericht op Ketnet. Voor 90 procent wordt aangekocht uit het buitenland. Hiervan gaat een grote hap naar Disney, in het kader van een raamcontract dat garant staat voor ongeveer 1 uur per dag gedubde animatie en cartoons. De rest zijn kleine tot middelgrote vooral Europese leveranciers. Alles samen leveren ze een totaal van 2 uur animatie per dag.

Als we een uur kwaliteitsvolle animatie per dag willen, waar moeten we het gaan halen? Je kijkt op de markt. Het is zo moeilijk om aan buitenstaanders uit te leggen ... waarom we marktgericht zijn en niet productiegericht. Velen mensen moeten nog bewijzen dat ze kwaliteitsstandaard in huis hebben, en het mondiaal aanbod is ijzersterk en veel goedkoper. (Frans Lefever, VRT)

Hoewel de intentie geuit wordt vanuit de VRT om Vlaamse kortfilms uit te zenden, vertaalt dit zich in de praktijk in vertoningen op weinig aantrekkelijke periodes en uren. Gedurende de zomermaanden (juni-juli-augustus) is er een laatavond kortfilm, rond middernacht.

Het beleid en het VAF

Er bestaat in de sector een vrij positieve houding tegenover het VAF. De dynamiek, de communicatie en de transparantie van de procedure worden alle als goede elementen ervaren. Ook de expliciete aandacht voor animatie wordt opgemerkt.

Het **animatieatelier** dat van start is gegaan in september 2004 zal ongetwijfeld bijdragen tot een vlotte verhouding met de sector. Het accent ligt in het atelier niet op creatie, maar op opleiding en professionalisering. Zowel gerichte workshops en meer algemene coördinerende activiteiten worden ontwikkeld. Het atelier kan een katalysator worden van de dynamiek voor de animatiesector. De eerste aanzetten zijn reeds gegeven door de creatie van werkgroepen voor een website, voor workshops en voor promotie/festivals (en voor onderhavige studie).

Verder zijn er een aantal problemen die aangeraakt kunnen worden, maar die niet specifiek voor animatiefilm zijn. In de animatiesector, net zoals in de filmsector in het algemeen, wordt vaak aan de helft van de prijs of minder gewerkt. Sommige mensen hebben de indruk dat het VAF niet weet hoe duur animatiefilm maken wel is. Maar aanvragers hebben liever een beetje steun dan een afwijzing, vandaar dat subsidie primeert op een realistische budgettering:

Ik heb ooit een heel realistisch budget voor een animatiefilm ingediend en ik ben teruggefloten: "Da's veel te hoog, moet allemaal minder, toch geen twee jaar op een film!," dus heb ik het op een jaar gezet, en zo heeft het VAF geen realistisch idee van wat een film kost. (een producent)

Een ander element van discussie is de anonimiteit van de lectoren, die wel eens als *krampachtige geheimdoenerij* wordt bestempeld. Aangezien slechts 7 lectoren actief waren in 2004 (Jaarverslag VAF 2004: 132) lijkt de anonimiteit inderdaad relatief. Daarenboven zijn de lectoren zelf actief in de animatiesector, wat het probleem alleen maar versterkt. Zeker wat evaluatie van langspeelfilmprojecten betreft, is de expertise geconcentreerd bij een miniem aantal lectoren. Buitenlandse specialisten zouden hier een complementaire taak kunnen vervullen.

In vergelijking met Franstaligen hebben Vlaamse producenten niet af te rekenen met de tegenstelling tussen Brussel, de Franstalige Gemeenschap en het Waals gewest (Wallimages). De bestedingsplicht vormt dan een struikelblok. Anderzijds beschikt de animatiesector in Wallonië over een bijkomend financieringskanaal: Promimages geeft steun

aan nieuwe technologie en de animatie profiteert daar mee van, bijvoorbeeld voor de ontwikkeling van software.

Naast het VAF spelen nog andere beleidsfactoren een rol in de ontwikkeling van de animatiesector. In 2004 werd de tax shelter operationeel, een financieringsmechanisme waarbij investeerders fiscale voordelen kunnen krijgen wanneer ze in filmproductie investeren. Het blijft de vraag of privé-financiers kunnen warmgemaakt worden om te investeren in animatie. Het (positievere) imago van de sector en de (hogere) visibiliteit van de animatieproducten zullen hier van groot belang zijn.

Verder blijft het nog koffiedik kijken hoe de plannen van de minister voor Cultuur in verband met een **culturele investeringsmaatschappij** (ter ondersteuning van cultuurproducties met een commercieel potentieel) vorm zullen krijgen en in welke mate dit een meerwaarde kan betekenen voor de animatiefilmsector.

7.2. Sterkte-zwakte analyse

De veldanalyse stelt ons in staat een roundup te maken van de sterke en zwakke elementen van de animatiesector. Bepaalde elementen (zoals opleiding) hebben zowel sterke als zwakke kanten en komen dus in beide overzichten aan bod. Tevens distilleren we hierbij factoren die in de toekomst mogelijkheden kunnen bieden en factoren die een bedreiging kunnen vormen. De onderstaande kenmerken staan niet in volgorde van belangrijkheid. Ze bevatten elk wel een apart element dat dient vermeld te worden.

Als **sterke kanten** kunnen de volgende elementen worden aangehaald:

- het talent dat aanwezig is in Vlaanderen en dat doorstroomt vanuit opleidingen van hoog niveau
- het doorzettingsvermogen en idealisme van actoren in moeilijke omstandigheden
- de groeiende kennis over en aandacht voor animatiefilm bij het VAF
- de activiteit op verschillende formats: kortfilm, lange animatiefilm en series
- de lucratieve markt voor commerciële (veelal 3D) animatieactiviteiten.

Als **zwakke kanten** komen volgende elementen naar voren:

- animatiefilm is een duur medium: hoge kostprijs per minuut, arbeidsintensief, lange duur van productie
- de animatiesector is een kleine en verbrokkelde sector: 3D/2D, commercieel/artistiek, in opdracht/eigen productie
- te artisanale *cottage industry* met gebrek aan continuïteit in productie en onderfinanciering
- het ontbreken van distributiekkanalen voor kortfilm en voor lange film
- de houding van televisiezoekers, in het bijzonder de openbare omroep
- zwakke scenario's
- te weinig intern overleg in en visibiliteit van de sector
- geen gedifferentieerde opleiding zoals in fictiefilm: beeld/geluid/montage, regie, assistentie
- te grote instroom van onervaren mensen en talent drain van de toplaag
- de kortfilm als meest verspreide basisformaat die weinig doorgroeimogelijkheden biedt naar langspeelfilm (zoals wel het geval is in fictiefilm)

- de historische ballast: in het verleden gespannen verhoudingen tussen Gent/Brussel en tussen producenten/animatoren.

Op basis van deze sterke en zwakte-kenmerken komen we tot een blik op de toekomst: wat zijn de belangrijkste toekomstmogelijkheden en bedreigingen voor de Vlaamse animatiefilmsector?

De belangrijkste **toekomstmogelijkheden** zijn:

- stijgende trend van deelname aan Europese coproducties
- verdere professionalisering, schaalvergroting en internationale werking van de producenten
- tax shelter: financieringsmogelijkheden indien animatie voldoende zichtbaarheid krijgt
- verkoop via een international sales agent
- mogelijkheden van internet voor thuiswerk van animatoren: dit stelt hen in staat meer te werken voor het buitenland (op voorwaarde dat ze voldoende naambekendheid hebben)
- uitwaaiering animatietechnieken in andere sectoren: de toenadering van live-action, websites, games, mobiele telefonie, etc.
- hoge kwaliteit storyboard en lay-out aanbieden
- toename in gebruik van EU-steun (Mediaplus) voor de ontwikkeling van middellange en lange projecten
- de synergie van televisieseries, films, games en merchandising
- betere informatiedoorstroming sector /VAF via atelier

De **bedreigingen** kunnen als volgt omschreven worden:

- verdere delocalisatie van storyboard en lay-out
- totale brain of talent drain van topanimatoren
- limieten van het subsidiebudget: het risico dat vanuit het beleid niet langer alle formaten kunnen ondersteund worden (kortfilm, serie en lange film)
- het lange productieproces kan vragen doen rijzen over de rentabiliteit van de overheidsinvestering: het subsidiegeld zit voor langere tijd vast en er is een gebrek aan voldoende visibiliteit van afgewerkte animatiefilms
- het negatief discours in de sector

8. Aanbevelingen

De aanbevelingen die geformuleerd worden situeren zich op verschillende niveaus en hebben betrekking op uiteenlopende aspecten van de animatiesector. We hebben ze thematisch gebundeld in zeven aspecten.

1. Organisatie en overleg sector

In eerste instantie is er grote nood aan een verdere opbouw van een constructieve dialoog tussen verschillende partijen binnen de sector. Sinds de komst van het VAF en het animatieatelier is er reeds heel wat aan de weg gebouwd op dit vlak. Toch kan alleen een doorgedreven overlegstructuur voor de animatie verdere convergentie garanderen en de erfenissen uit het verleden op gebied van clanvorming, geruchtencircuit, etc. afgooien. Dit alles kan gestimuleerd worden door de professionalisering van de bestaande beroepsorganisaties.

1. Constructieve dialoog tussen animatoren onderling en producenten onderling opdrijven
2. Constructieve dialoog tussen actoren van verschillende deelvelden opdrijven
3. Professionalisering van beroepsorganisaties

2. Onderwijs

Zoals duidelijk werd in de veldanalyse, heeft het Vlaamse animatieonderwijs zowel sterke als zwakke kanten. De sterke kanten kunnen nog verstevigd worden door een doorgedreven en geformaliseerd overleg, waarin duidelijke afspraken kunnen gemaakt worden over differentiatie en profilering. Op die manier kan dit tevens duidelijker gecommuniceerd worden naar de toekomstige studenten, zodat ze niet meer voor teleurstellingen komen te staan. Onvermijdelijk zullen alle opleidingen zich moeten toelagen op 3D animatie, voor zover dit voor bepaalde opleidingen nog niet het geval is. Daarnaast moeten studenten de mogelijkheid krijgen zich specifiek toe te leggen op een deelaspect (bv 3D, productie, etc). Voor de promotie van de scholen en het inzicht en de reflectie op de eigen opleiding, dienen

scholen hun afgestudeerden van naderbij te volgen in hun carrière. Dit zal meteen ook het overleg tussen de scholen en de sector bevorderen.

1. Meer officieel overleg tussen alle scholen over differentiatie en profilering
2. Duidelijkere externe communicatie door scholen over differentiatie en profilering
3. Meer overleg tussen scholen en sector
4. Toelaten van specialisaties binnen de opleiding
5. Grotere aandacht voor 3D
6. Doorgedreven alumniwerking

3. Doorstroming onderwijs-beroep

Verwant met het onderwijs is de bevordering van de doorstroming van afgestudeerden naar de sector. Dit kan concreet gepromoot worden via werkbeurzen en stages, die op een of andere manier door de overheid (VAF, VDAB) ondersteund worden. Een voorbeeld vormen de stages die georganiseerd worden door CARTOON. Ook hier is een rol weggelegd voor het animatiefilmatelier

1. Werkbeurzen VAF (of VDAB) voor afgestudeerden voor stages in binnenlandse en buitenlandse studio's
2. Systematische organisatie van stages in het buitenland

4. Productie

Wat productie betreft, is er nood aan bijkomende professionalisering, zowel voor animatoren als voor producenten. Deze trend heeft zich de laatste jaren ingezet, maar kan nog ver doorgedreven worden. Een optie hiervoor is op zoek gaan naar vormen van flexibele schaalvergroting door samenwerkingsverbanden. Wat de inhoud betreft is er een duidelijke nood aan degelijke scenario's. Vandaar dat scenaristen gezocht kunnen worden buiten de animatiesector.

1. Schaalvergroting met behoud van flexibiliteit: schaalvoordelen en efficiëntie verhogen
2. Verdere professionalisering animatoren én producenten
3. Scenario's en scenaristen zoeken buiten de animatiesector

5. Visibiliteit en distributie

Om de visibiliteit van de Vlaamse animatiefilm te verhogen, is er nood aan een globaal communicatieplan voor de sector. Een onderdeel van dit plan vormen alternatieve vertoningskanalen. Via Internet kunnen trailers beschikbaar gesteld worden. Als de windows van festivalcircuit & verkoop aan televisiezenders achter de rug zijn, kunnen ook volledige animatiefilms aangeboden worden, eventueel tegen betaling. Daarnaast kunnen rondreizende programma's in Vlaamse arthousebioscopen en filmmusea specifiek voor korte animatiefilm ingericht worden. Verder kan de bekendheid van animatie in de reclamesector bevorderd worden door workshops met reclamebureaus.

1. Communicatiemasterplan voor de animatiesector
2. On-line archief van trailers op animatie website VAF
3. Rondreizende programma's arthousebioscopen specifiek voor korte animatiefilm: cfr. CinemaAnimatieCinema (NiAF)
4. Seminars met creatives uit reclamewereld

6. Televisie

Een van de grootste pijnpunten in de hele discussie is de rol van de omroepen. Deze problematiek gaat vanzelfsprekend ruimer dan de animatiefilm, maar is in deze toch extra problematisch, gezien de markt van de televisieanimatie. De enige piste hier is een totale ommezwaai van het beleid met betrekking tot de publieke omroep, zowel naar vertoning als productie. Een openbare omroep dient zijn culturele functie op te nemen en dit kan zich concreet vertalen in het coproduceren van interessante animatieseries en -films. Series kunnen bovendien een ruimere keten in gang zetten: merchandising, DVD, boek, speelgoed, muziek CD, game, etc (al is het op kleine schaal). Verder kunnen op gebied van vertoning speciale events geprogrammeerd worden op regelmatige basis. Werken in continue dialoog met een commissioning editor als tussenpersoon voor kinderprogramma's en /of animatie (cfr BBC) zou een meerwaarde kunnen betekenen.

1. Totale ommezwaai van beleid ivm publieke omroep (zowel naar vertoning als productie): culturele functie, coproduceren
2. Televisieseries: merchandising, DVD, boek, speelgoed, muziek CD, game, etc
3. Speciale events inbouwen op (openbare) zenders
4. Commissioning editor voor kinderprogramma's en/of animatie

7. Beleid

Uit de studie blijkt een zekere dynamiek en grotere aandacht voor animatie sinds de komst van het VAF. Toch zijn er nog een aantal zaken onduidelijk. De verdere aflijning van een heldere beleidsvisie op gebied van animatie die zich vertaalt in concrete objectieven is primordiaal. We pleiten hier voor een tweesporenbeleid in plaats van een tweeslachtig beleid. Door een duidelijke differentiatie van objectieven aangaande de tweedeling tewerkstelling/industrie en cultuur kan het animatiebeleid verder vorm krijgen. Op die manier kunnen in potentie commerciële series, specials, en lange film op poten gezet worden en kan anderzijds voluit gegaan worden voor de auteurfilm in korte film. Andere elementen betreffen de mogelijke versoepeling van de bestedingsplicht teneinde buitenlandse knowhow naar België halen zodat Vlaamse animatoren kunnen bijleren. Op gebied van lange animatiefilm concentreert de expertise in Vlaanderen zich bij een kleine groep personen en bedrijven. Het lijkt daarom raadzaam voor de evaluatie van dit soort dossiers buitenlandse specialisten aan te trekken als lectoren.

Maar het is voorlopig niet duidelijk hoe het beleid op middellange termijn zal evolueren, gezien de discussie over een culturele investeringsmaatschappij en een mogelijke verschuiving van louter artistiek productie naar het kunstendecreet. In dit scenario zou tevens structurele steun aan niet-commerciële initiatieven op gebied van animatiekortfilm denkbaar zijn.

Het behoeft ten slotte geen betoog dat een forse verhoging van het budget voor animatie meer dan wenselijk is om de hogervernoemde beleidsobjectieven waar te maken.

1. Helder omschreven beleidsvisie op gebied van animatie die zich vertaalt in concrete objectieven: tweesporenbeleid in plaats van tweeslachtig beleid (tewerkstelling of cultuur) commerciële series, specials, lange film op poten zetten en verder voluit voor de auteurfilm gaan in korte film
2. Versoepeling bestedingsplicht: buitenlandse knowhow naar België halen zodat Vlaamse animatoren kunnen bijleren

3. Lectoren: buitenlandse specialisten lange animatiefilm in combinatie met nationale lectoren
4. Forse verhoging budget voor animatie / structurele steun aan niet-commerciële initiatieven

9. Bibliografie

- ANIMA. *Geschiedenis en techniek van de animatiefilm*. Catalogus. Govaerts, Deurne-Antwerpen, 1975.
- ASSOCIATION FRANCAISE DU CINEMA D'ANIMATION. *Etat des lieux de la production du film d'animation en France*. Verslag van Rencontre professionnelle 26-10-2004.
- BENDAZZI (G.). *Cartoons*. Paris, Liana Levi, 1994.
- BILTEREYST (D.). 'Het manke overheidsbeleid voor kortfilm en video', In *Kluwer Media Gids*, 2, 14, 18 november 1992, pp. 1-3.
- BILTEREYST (D.) & VRIAMONT (B.) 'De filmsector in Vlaanderen', *Audiovisuele Media in Vlaanderen*. in J. C. Burgelman, D. Biltereyst en C. Pauwels (Eds.) Brussel: VUBPress: 57-90, 1995.
- BURGELMAN (J-C.), BILTEREYST (D.), PAUWELS (C.) (eds.). *Audiovisuele Media in Vlaanderen: Analyse en beleid*. Brussel, VUBPress, 1995, 262 p.
- CARTOON. *New opportunities and markets for animation in Europe*. Brussel, 1995.
- CARTOON Master rapporten 2002 – 2005
- CARTOON Movie rapport 2005
- CARTOON Forum brochures 2004 (Santiago de Compostella), 2005 (Kolding en Potsdam-Babelsberg)
- CNC (2003) *La production de séries d'animation*. Paris : CNC.
- CNC (2004) *L'exportation des films français en 2003*. Paris : CNC.
- DALE (M.) *The Movie Game. The Film Business in Britain, Europe and America*. Londen: Cassell, 1997.
- DEGRYSE (A.). *Animatiefilm: het buitenbeentje van de film in Vlaanderen*. In *Mediagids*, Audiovisueel, basiswerk, 1997, pp. 91-102.
- DEROUS (L.). *De toekomst van de Vlaamse animatiefilm*. Diss. Lic. CW, RUG, 2002.
- DG X/C (1997) *The European Film Industry under Analysis: Second Information Report*. European Commission.
- DUBET (E.) *Economie du cinéma européen: de l'interventionnisme à l'action entrepreneuriale*. Parijs & Montréal: l'Harmattan, 2000.
- EVERAERTS (J.P.) *Film in België: een permanente revolte*. Mediadoc, Brussel, 2000.
- EVERAERTS (J-P). *De Belgische computeranimatie bulkt van het talent*. In *Mediagids*, Audiovisueel, Aflevering 6, 2000, pp. 135-144.
- EUROPEAN AUDIOVISUAL OBSERVATORY. *Yearbook 2004*. Straatsburg: EAO.
- FINNEY (A.) *The State of European Cinema. A New Dose of Reality*. Londen: Cassell, 1996.
- FOLIOSCOPE. *Historiek van de animatiefilm*. Interne nota, Brussel, Folioscope.
- FONDS FILM IN VLAANDEREN. *Jaarverslagen 1994 – 2002*
- FONDS FILM IN VLAANDEREN. *Lijst gesubsidieerde films 1995 – 2002*
- HOFSTEDE (B.) *Nederlandse cinema wereldwijd. De internationale positie van de Nederlandse film*. Amsterdam: Boekmanstichting, 2000.
- HOLVOET (T.) *(Re)animatie binnen het Vlaams audiovisueel beleid. Verkennend onderzoek naar de perceptie van de criteria van een animatiefilmproject*. Licentiaatsverhandeling KUL, Faculteit Sociale Wetenschappen, 2005
- IAK (18/02/05) *Pleidooi voor een gestructureerde ondersteuning van de Audiovisuele sector door de omkaderende initiatieven*
- ILOTT (T.) *Budgets and Markets. A Study of the Budgeting of European Film*. Londen & New York: Routledge, 1996.
- JÄCKAL (A.). *European Film Industries*. Londen, BFI Publishing, 2003, 168 p.
- KPMG (1995) *Policy Study on new opportunities and markets for animation in Europe* rapport i.o.v. Syndicat des Producteurs de Film d'Animation (SPFA), CNC en CARTOON.
- LOGIE (M.). (2005) *Beschikbaarheid van audiovisuele creaties in Vlaanderen* Gent: IAK.
- MAELSTAF (R.). *De animatiefilm in België*. Antwerpen, VBA Flash, 1988.

- MAELSTAF (R.). 'Opinie: Made in Belgium. Heeft de animatiefilm een toekomst?' In *Plateau*, 17, 3, 1996.
- MILLER (T.) et al. (2001) *Global Hollywood*. Londen: British Film Institute.
- MOSLEY (P.). *Split Screen. Belgian cinema and cultural identity*. Albany, SUNY, State University of New York Press. 2001.
- NIAf (Werk- en studiecentrum voor de animatiefilm) Beleidsplan 2005 – 2008
- PEETERS, (C.), THIJSSSENS (T.) & WEBERS (H.) *Economische Impact van de Film: definitief eindrapport*. Antwerpen, RUCA/Policy Research Corporation, 2000.
- POLICY RESEARCH CORPORATION (2002) *Analyse van de detaxatie in de Vlaamse filmproductiesector en aanbevelingen omtrent toekomstige vormen van automatische steun* concept eindrapport. www.vaf.be.
- RONCARELLI (R.). *The computer animation dictionary*. Berlin, Springer, 1989.
- STAES (L.). *De animatie-industrie in Vlaanderen*. Diss. Lic. CW, RUG, 1992.
- TEMMERMAN (J.). *Dertig jaar animatiefilm in Gent (1961-1991)*. Het studiecentrum voor Animatiefilm, Gent, 1992.
- TRAQUINA (N.) 'Portuguese Cinema: in the Doldrums of Neglect', *European Journal of Communication* 9: 291-309, 1994.
- VAF. *Jaarverslagen 2003 – 2004*
- VAF NIEUWS, 1, 1, oktober 2004: 1-16.
- VAN DEN BROECK (K.). 'Ondernemen met beelden: onbekend is onbemind. Naar aanleiding van een onderzoek naar av-communicatie bij de 50 grootste werkgevers in België' In *AV Industrie*, maart-april, 1990.
- VAN HELLEMONT (K.). *Een vergelijking tussen het animatiefilmbeleid in Spanje en België*. Diss. Lic. CW, VUB, 1998.
- VRIELYNCK (R.), DE SCHAMPELEIRE (D.), KESTELOOT (D.) en RYELANDT (P.). *Een sociologisch onderzoek naar de toestand van de animatiefilm in België*. Studiecentrum voor de Animatiefilm, 1978.
- WASKO (J.) *Hollywood in the Information Age: Beyond the Silver Screen*. Cambridge: Polity Press, 1994.
- WATERMAN (D.) & JAYAKAR (K. P.) 'The Competitive Balance of the Italian and American Film Industries', *European Journal of Communication* 15(4): 501-528, 2000.
- WELLS (P.). *Understanding animation*. London, Routledge, 1998.
- WESTCOTT (T.) (2002) *European Feature Animation Report*. Brussels: Cartoon & Screen Digest.
- WOLFF (J.PH.). *Production is key in the film industry: Evaluatie van het speelfilmbeleid in het kader van het mediabeleid van de Europese Unie*. Lelystad: Stichting IVIO, 1998, 366 p.
- X, 'Audiovisuele productiebedrijven: animatiefilm'. In *Mediagids*, data, film en video, aflevering 7, 2000, pp. 91

10. Bijlagen

1. Vragenlijst professionals en bedrijven

2. Vragenlijst studenten

DE ANIMATIEFILMSECTOR IN VLAANDEREN: Traditie en vernieuwing onder de loep.

Een onderzoek in opdracht van het VAF (maart-augustus 2005)
Onderzoeksgroep Visuele Cultuur en Communicatie
Departement Communicatiewetenschappen UA
Promotor: Prof. Dr. Philippe Meers Onderzoeker: Koen Thiry

HANDLEIDING BIJ HET INVULLEN VAN DE VRAGENLIJST Lees dit zeker voor u begint!

De vragenlijst bestaat uit 4 delen: I. **Algemene gegevens (p. 2-3)**
II. **Professionelen (p. 4-7)**
III. **Bedrijven/organisaties (p. 8-12)**
IV. **De Vlaamse animatiefilmsector (p.13-18)**

Deel I en Deel IV zijn voor iedereen bestemd.

Deel II is uitsluitend voor de professionelen die geen zaakvoerder of verantwoordelijke van een bedrijf of een organisatie zijn.

Deel III is uitsluitend gericht naar de zaakvoerders of verantwoordelijken van bedrijven of organisaties.

De tijd die nodig is om de vragenlijst in te vullen varieert, maar bedraagt gemiddeld 35 minuten. Bij sommige vragen hoeft u enkel een bolletje zwart te maken, terwijl u bij andere wat meer uitleg kan geven. Aangezien deze bevraging de kern van ons onderzoek vormt, is

het in ieders belang dat de gegevens **zo volledig en correct mogelijk** ingevuld worden. Ten

slotte willen we nogmaals benadrukken dat **alle informatie met uitzondering van deze voorpagina volledig anoniem** verwerkt wordt in de analyse en het onderzoeksrapport.

Contactgegevens professionelen & bedrijven/organisaties

Vul hier a.u.b. uw persoonlijke gegevens in en indien u zaakvoerder of verantwoordelijke bent voor een bedrijf of organisatie, vul dan a.u.b. ook de bedrijfsgegevens in.

Geeft u ons de toelating om de gegevens van deze voorpagina op te nemen in onze database voor het VAF? ja neen

Naam en voornaam:.....

.....

Adres:..... Postcode:.....

....

Gemeente:.....

.....

Telefoon:..... Fax:..... GSM:.....

...

Website:..... E-mailadres:.....

.....

Naam bedrijf.....
....
Adres:.....
.....
Postcode:.....Gemeente:.....
...Telefoon:.....Fax:.....
.....
Website:.....E-mailadres:.....
...

VRAGENLIJST ANIMATIEFILMSECTOR

Deel I: Algemene gegevens

1. Wat is uw geslacht? Man Vrouw
2. Wat is uw geboortejaar? 19.....
3. Welke nationaliteit hebt u? Belg andere, nl.....

4. Welke opleiding(en) hebt u gevolgd? (u mag meerdere antwoorden aanduiden)

- animatiefilm
- regie
- beeld – geluid – montage
- grafische vormgeving
- andere, nl.....

5. Aan welke school of scholen hebt u die opleiding(en) gevolgd? (u mag meerdere antwoorden aanduiden)

- KASK
- RITS
- Sint-Lukas Hogeschool Brussel
- Syntra Limburg (Hasselt)
- KHLim, Dep. Audiovisuele en Beeldende Kunsten (Genk)
- andere, nl.....

6. Gedurende welke periode hebt u die opleiding(en) gevolgd?

- 19..... tot en met 19.....
- 19..... tot en met 19.....
- 19/20..... tot en met 20.....

7. In welke mate bent u tevreden over uw opleiding?

heel tevreden	eerder tevreden	eerder ontevreden	heel ontevreden	geen mening
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Waarom bent u (on)tevreden? Licht kort toe.

.....

.....

.....

.....

8. Hebt u stage gelopen?

<p><input type="radio"/> ja <input type="radio"/> neen</p> <p>Zo ja, in wat voor bedrijf/organisatie? En in welke functie?.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Zo neen, waarom niet?.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--

9. In welke mate vindt u dat uw opleiding een goede voorbereiding was op het werk in de animatiefilmsector?

heel goed	eerder goed	eerder slecht	heel slecht	geen mening
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Kunt u dat kort toelichten?

.....

.....

.....

.....

10. Hebt u, nadat u afgestudeerd bent, nog animatiebijscholingscursussen gevolgd?

<p><input type="radio"/> ja <input type="radio"/> neen</p> <p>Zo ja, welke?.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>Zo neen, waarom niet?.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

Tot zover de algemene gegevens.

Indien U zaakvoerder of verantwoordelijke van een bedrijf of een organisatie bent, gelieve nu rechtstreeks door te gaan naar Deel III van de vragenlijst (→ vanaf vraag nummer 26, pagina 8) dat peilt naar bedrijfsinformatie.

Indien u geen zaakvoerder of verantwoordelijke van een bedrijf of een organisatie bent, gelieve verder te gaan op de volgende pagina met Deel II.

Deze vragen zijn enkel voor mensen die GEEN zaakvoerders of verantwoordelijken zijn. De zaakvoerders en verantwoordelijken dienen rechtstreeks over te gaan naar Deel III van de vragenlijst (→ vanaf vraag nummer 26, pagina 8).

Deel II: Professionelen

1. Beroep en specialisatie

De volgende vragen gaan specifiek over het beroep.

11. Wat zijn op dit moment uw specifieke beroepsactiviteiten? (u mag meerdere antwoorden aanduiden)

- animator
- animatiefilmregisseur
- animatiefilmproducent
- graphic designer
- leerkracht/docent
- scriptwriter
- scenarist
- andere, nl.....

12. In welk veld(en) ligt uw specialisatie? Kan u kort toelichten wat uw specifieke specialisatie binnen deze categorie(ën) is, zoals bijvoorbeeld regie, productie, graphic design, storyboard, lay-out, enz.? (u mag meerdere antwoorden aanduiden)

- 2D:.....
.....
.....
- CGI (3D):.....
.....
.....
- Stopmotion of volume:.....
.....
.....
- Rotoscopie:.....
.....
.....
- Pixilatie:.....
.....
.....
- andere, nl.....
.....
.....

13. Bent u fulltime met animatie bezig?

ja neen
 Zo neen, met welk soort werk bent u nog bezig? (u mag meerdere antwoorden aangeven)

- live action productie/regie
- live action camera/beeld/geluid/montage
- software toepassingen
- andere, nl.....

.....

14. a) Wat is, bij benadering, uw gemiddeld maandelijks bruto-inkomen uit professionele activiteiten?

0 – 1000 €	1001 – 1500 €	1501 – 2000 €	2001 – 2500 €	2501 – 3000 €	3001 – 4000 €	4001 – 5000 €	5001 € en meer
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

b) Hoeveel procent van dit bedrag komt voort uit uw animatieactiviteiten?.....%

15. Hebt u in de loop van de laatste vijf jaar ooit zonder werk gezeten? ja neen
 Zo ja, hoeveel maanden hebt u zonder werk gezeten in de volgende jaren:

jaar	2000	2001	2002	2003	2004
maanden zonder werk					

16. In welke mate bent u tevreden met uw beroepssituatie in de animatiesector?

heel tevreden	eerder tevreden	eerder ontevreden	heel ontevreden	geen mening
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Waarom bent u (on)tevreden? Leg uit aub.

.....

.....

.....

.....

17. Wat zijn uw professionele toekomstplannen en ambities in animatie en daarbuiten?

.....

.....

.....

.....

18. Bent u lid van een beroeps/belangenorganisatie?

ja, omdat.....

 ...
 neen, omdat.....

.....

...

Zo ja, welke? (u mag meerdere antwoorden aanduiden)

- BOA (Belangenorganisatie voor Animatiefilmregisseurs)
- VFB (Vlaamse Filmproducenten Bond)
- Gilde van Belgische Regisseurs
- Scenaristengilde
- andere, nl.....

.....

2. Productiehuis/bedrijf

Nu volgen een aantal vragen over uw specifieke beroepssituatie.

19. Voor welke soort bedrijven werkt u voornamelijk? Welke soort opdrachten neemt u doorgaans aan en voor welke soort klanten is dat dan?

.....

.....

.....

.....

20. In welk statuut werkt u? (u mag meerdere antwoorden aanduiden)

- werknemer via interim-kantoor
- werknemer voor onbepaalde duur
- werknemer voor bepaalde duur
- zelfstandige
- zelfstandige in bijberoep
- freelancer
- andere, nl.....

.....

3. Vormen van animatie

21. Met welke *vorm(en)* van animatie bent u bezig? Gelieve ook uit te leggen welke *specifieke techniek(en)* u daarvoor toepast. (u mag meerdere antwoorden aanduiden)

- 2D:.....
-
- CGI:.....
-
- Stopmotion of volume:.....
-
-

<input type="radio"/> Rotoscopie:..... <input type="radio"/> Pixilatie:..... <input type="radio"/> andere, nl.....

22. Binnen welke format(s) werkt u gewoonlijk? (u mag meerdere antwoorden aanduiden)

<input type="radio"/> kortfilm <input type="radio"/> langspeelfilm <input type="radio"/> televisieserie <input type="radio"/> reclame/promotie <input type="radio"/> internetanimatie <input type="radio"/> gamesanimatie <input type="radio"/> andere, nl.....

23. Hebt u reeds prijzen of onderscheidingen behaald met uw werk?

ja neen Zo ja: welke?

24. Op welke manier zou u uw werk omschrijven?

zeer artistiek	eerder artistiek	eerder niet artistiek	helemaal niet artistiek	geen mening
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Leg kort uit:.....
.....
.....
.....
.....
.....

25. In de volgende tabel vragen we u concrete informatie over **de laatste 10 producties** waar u hebt aan meegewerkt en een aantal kenmerken van deze producties.

Om overlap te vermijden, vragen we u de titels in te vullen. We garanderen u echter dat deze gegevens anoniem verwerkt zullen worden in de analyse.

Gelieve voor elke productie alle vakjes in te vullen:

1. Wat is de titel?
2. In welk jaar is deze productie gemaakt?
3. Wat was uw precieze functie in en bijdrage aan deze productie?
4. Hoeveel producenten waren betrokken bij de productie?
5. Welke nationaliteit hebben deze producenten?

6. Voor welk format werd deze productie gemaakt? (langspeelfilm, TV, korte film, reclame, internet, games,...)

	titel	jaar	Uw functie en bijdrage	Aantal producenten	Nationaliteit producent(en)	Format
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10						

Tot zover de vragen van Deel II. Gelieve nu meteen door te gaan naar Deel IV van de vragenlijst (→ vanaf pagina 13, vraag nummer 44)

Dit is het onderdeel dat uitsluitend gericht is naar de zaakvoerders en verantwoordelijken van bedrijven of organisaties. Als u Deel II ingevuld hebt, gelieve rechtstreeks over te gaan naar Deel IV (→ vanaf pagina 13, vraag nr 44)

Deel III: bedrijf / organisatie

1. Statuut, terrein, werknemers en omzet

Deze vragen moeten verduidelijken wat voor soort bedrijf u beheert en wie wat doet.

26. Wat is het statuut van uw bedrijf of organisatie?

- nv
- bvba
- cvba
- vzw
- andere, nl.....
-

27. Wat is uw exacte functie in het bedrijf? (zaakvoerder, voorzitter raad van bestuur, afgevaardigd bestuurder, etc.).....

28. Omschrijf kort het specifieke terrein van uw bedrijf (de specialisatie).

.....
.....
.....

29. Wat is het aantal vaste werknemers in dienst?

Wat is het gemiddelde aantal freelancers in dienst (in productieperiode)?

Wat is het gemiddelde aantal vrijwilligers in dienst (in productieperiode)?

30. Welke functies voeren ze uit binnen uw bedrijf? (korte uitleg)

.....
.....
.....

31. Doet uw bedrijf nog andere zaken naast animatie?

- ja neen
- a) Zo ja, wat voor werk is dat?
 - live action productie
 - assistentie voor live action camera/beeld/geluid/montage
 - software toepassingen
 - andere, nl.....
 - ...
- b) Zo ja, hoe groot is het aandeel van animatie in uw activiteiten bij benadering:
 - minder dan 20%
 - tussen de 20 en 40%
 - tussen de 40 en 60%

- tussen de 60 en 80%
- meer dan 80 %

32. Welke *vorm(en)* van animatie worden er voornamelijk in uw bedrijf vervaardigd? Gelieve ook uit te leggen welke *specifieke techniek(en)* daarvoor worden toegepast.

- 2D:.....
.....
.....
- CGI:.....
.....
.....
- Stopmotion of volume:.....
...
.....
- Rotoscopie:.....
.....
.....
- Pixilisatie:.....
.....
.....
- andere, nl.....
....
.....
....

33. Binnen welke format(s) werkt uw bedrijf? (u mag meerdere antwoorden aanduiden)

- kortfilm
- langspeelfilm
- televisieserie
- reclame/promotie
- internetanimatie
- games
- andere, nl.....

34. Voor welke soort doelgroep werkt uw bedrijf? (u mag meerdere antwoorden aanduiden)

- voor kinderen
- voor volwassenen
- voor een breed publiek (zowel kinderen als volwassenen)
- voor specifieke doelgroepen, zoals.....
.....
- andere, nl.....
.....

35. Welke bruto-omzet realiseerde uw bedrijf bij benadering tijdens de afgelopen 5 jaren? Hoeveel procent van deze totale omzet komt uit animatieactiviteiten voort?

jaar	bruto-omzet	percentage animatie
200	€	%
0		

200 1	€	%
200 2	€	%
200 3	€	%
200 4	€	%

36. Hoe groot is het aandeel van de volgende bronnen in uw omzet uit animatieactiviteiten? (bij benadering)

bioscoopexploitatie%	internet%
televisie%	merchandising%
video en dvd%	overheidssteun%
games%	andere, nl.....%

2. Soort producties

Nu volgen nog een aantal vragen naar de productiesoort en naar eventuele samenwerking met productiepartners.

37. Hoeveel van uw activiteiten zijn voor eigen producties?

0 – 20 %	20 – 40 %	40 – 60 %	60 – 80 %	80 – 100 %
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

38. Hoeveel van uw activiteiten zijn facilitair voor anderen?

0 – 20 %	20 – 40 %	40 – 60 %	60 – 80 %	80 – 100 %
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Voor welke soort bedrijven/organisaties levert u dan diensten?

.....
.....
.....
.....
.....

39. Hoeveel van uw producties produceert u samen met andere productiepartners?

0 – 20 %	20 – 40 %	40 – 60 %	60 – 80 %	80 – 100 %
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Omschrijf kort de samenwerkingsverbanden die u met uw productiepartners hebt:

.....
.....
.....
.....
.....

40. Welk deel van het productieproces wordt in uw bedrijf verzorgd? (u mag meerdere antwoorden aanduiden)

- ontwikkeling
 preproductie

- productie
- postproductie
- andere, nl.....

Leg kort uit:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

41. Bij welke van de volgende organisaties/overheden vraagt u financiële steun aan?

- a) VAF (Vlaanderen): ja neen

Leg uit waarom (niet):

.....

.....

.....

.....

- b) De Franse Gemeenschap: ja neen

Leg uit waarom (niet):

.....

.....

.....

.....

- c) MEDIA Plus (Europese Unie): ja neen

Leg uit waarom (niet):

.....

....

.....

...

.....

....

- d) EURIMAGES (Raad v. Europa): ja neen

Leg uit waarom (niet):

.....

....

.....

.....

....

- e) andere:.....

....

.....

.....

.....
.....

42. Hebt u reeds prijzen of onderscheidingen behaald met uw bedrijf?

- ja neen Zo ja: welke?.....

.....

.....

43. In de tabel op de volgende bladzijde vragen we u concrete informatie over **de laatste tien producties** waar uw bedrijf heeft aan meegewerkt en de kenmerken van deze producties.

Om overlap te vermijden, vragen we u de titels in te vullen. We garanderen u hierbij dat deze gegevens **anoniem** verwerkt zullen worden in de analyse. We beseffen tevens dat we heel wat gegevens opvragen. Om een correct zicht te krijgen op de sector, zijn deze gedetailleerde gegevens echter van het grootste belang voor ons onderzoek.

Gelieve voor elke productie alle vakjes in te vullen (voor zover u over deze gegevens beschikt):

1. Wat is de titel van de productie?
2. In welk jaar is deze productie gemaakt?
3. Via welke kanalen werd de productie verdeeld?
4. Wat was de bijdrage van uw bedrijf aan deze productie?
5. Hoeveel minuten heeft uw bedrijf bijgedragen aan deze productie?
6. Wat was de minuutprijs van deze productie?
7. Wat bedroeg het budget? (in Euro)
8. Hoeveel bedroeg uw bijdrage aan het budget van deze productie? (in Euro)
9. Hoeveel producenten waren bij deze productie betrokken?
10. Wat is de nationaliteit van deze producenten?
11. Hoeveel bedroeg de financiële return van deze productie? (in Euro)

	Titel	Jaar	Distributie -kanalen	Inhoud van uw bijdrage	aantal minuten bijdrage	Minuut-prijs in Euro	Budget in Euro	Uw aandeel in budget in Euro	Aantal producent- en	Nationali- teit producenten	return van productie in Euro
1				min€€€		€
2				min€€€		€
3				min€€€		€
4				min€€€		€
5				min€€€		€
6				min€€€		€
7				min€€€		€
8				min€€€		€
9				min€€€		€
10				min€€€		€

46. Hoe is het volgens u gesteld met de **productie** van de Vlaamse animatiefilm?

zeer goed	eerder goed	middelmatig	eerder slecht	zeer slecht	geen mening
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Kan u dit toelichten? Kan u aangeven wat kan verbeterd worden en op welke manier?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

47. Wat vindt u van de **promotie** van de Vlaamse animatiefilm?

zeer goed	eerder goed	middelmatig	eerder slecht	zeer slecht	geen mening
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Kan u dit toelichten? Kan u aangeven wat kan verbeterd worden en op welke manier?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

48. Wat vindt u van de **distributie** van de Vlaamse animatiefilm?

zeer goed	eerder goed	middelmatig	eerder slecht	zeer slecht	geen mening
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Kan u dit toelichten? Kan u aangeven wat kan verbeterd worden en op welke manier?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....
.....

49. Wat vindt u van de **vertoningsmogelijkheden** voor de Vlaamse animatiefilm?

zeer goed	eerder goed	middelmatig	eerder slecht	zeer slecht	geen mening
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Kan u dit toelichten? Kan u aangeven wat kan verbeterd worden en op welke manier?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

50. Wat vindt u van het huidige **Vlaams** beleid tegenover de animatiefilmsector?

zeer goed	goed	middelmatig	slecht	zeer slecht	geen mening
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

51. Wat vindt u van de **concrete werking van het VAF**: waar situeren zich volgens u de pluspunten en de probleempunten (budgetten, atelierwerking, procedure, enz)? Wat verwacht u van het VAF?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

52. Wat vindt u van de **concrete werking van het IAK**: waar situeren zich volgens u de pluspunten en de probleempunten? Wat verwacht u van het IAK?

.....
.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

53. Weet u wat **detaxatie** inhoudt?

ja nee

Zo ja, vindt u dat detaxatie een oplossing kan bieden voor problemen in de animatiefilmsector? ja nee

Leg uit:

.....

.....

.....

.....

.....

54. Weet u wat de **tax-shelter** is?

ja nee

Zo ja, vindt u dat de tax-shelter een oplossing kan bieden voor problemen in de animatiefilmsector? ja nee

Leg uit:

.....

.....

.....

.....

.....

55. Wat vindt u van het beleid van de **Raad van Europa** (Eurimages) voor de Vlaamse animatiefilmsector?

zeer goed	goed	middelmatig	slecht	zeer slecht	geen mening
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

56. Wat vindt u van het beleid van de **Europese Unie** (zoals de steun van MEDIA Plus aan CARTOON) voor de Vlaamse animatiefilmsector?

zeer goed	goed	middelmatig	slecht	zeer slecht	geen mening
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

57. Wat vindt u van de concrete werking van CARTOON: waar situeren zich volgens u de pluspunten, de minpunten, etc.?

.....
.....
.....

58. Wat vindt u van de houding van **Vlaamse televisiezoekers** tegenover Vlaamse animatieproducties? Leg uit.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

2. De toekomst: mogelijkheden en bedreigingen

Deze laatste belangrijke vragen peilen naar uw visie als professioneel op de toekomst van de Vlaamse animatiefilmsector.

59. Wat zijn volgens u de belangrijkste **toekomstmogelijkheden** voor de sector? Leg uit.

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

60. Wat zijn volgens u de belangrijkste **toekomstige bedreigingen** voor de sector? Leg uit.

.....
.....
.....

.....
.....
.....
.....
.....
.....

61. Hoe kan de Vlaamse animatiefilm eventueel een sterkere **internationale positie** innemen?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

62. Indien er een **bloeiende animatie-industrie** in Vlaanderen zou groeien, hoe ziet u uw rol daar dan in (realisatie van eigen ideeën/producties, creatieve taken, productioneel, omkadering, enz.)?

.....
.....
.....
.....
.....
.....

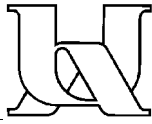
**U bent aan het einde, hartelijk dank voor uw tijd en medewerking!
U kan de vragenlijst nu terugzenden met de retourenveloppe, graag vóór
1 mei as. U hoeft er geen postzegel op te kleven.**

Tot slot: hebt u nog iemand in gedachten die in het buitenland werkt die we zeker zouden moeten contacteren of bevragen? Hebt u contactgegevens (adres, email) van deze persoon?

.....

We houden u op de hoogte van de resultaten van ons onderzoek. Indien u nog vragen of suggesties hebt bij ons onderzoek en/of deze vragenlijst, kan u ze hieronder vermelden.

.....
.....



UNIVERSITEIT
ANTWERPEN

.....

.....

.....

DE ANIMATIEFILMSECTOR IN VLAANDEREN:

Traditie en vernieuwing onder de loep.
Een onderzoek in opdracht van het VAF (maart-augustus 2005)

Onderzoeksgroep Visuele Cultuur en Communicatie
Departement Communicatiewetenschappen Universiteit Antwerpen
Promotor: Prof. Dr. Philippe Meers Onderzoeker: Koen Thiry

HANDLEIDING BIJ HET INVULLEN VAN DE VRAGENLIJST

Lees dit zeker voor je begint!

De vragenlijst bestaat uit 2 grote delen: **I. Opleiding animatiefilm**

II. De Vlaamse animatiefilmsector

Deel I gaat dieper in op je ervaringen als laatstejaarsstudenten animatiefilm, terwijl Deel II peilt naar je mening op de Vlaamse animatiefilmsector.

De tijd die nodig is om de vragenlijst in te vullen, bedraagt gemiddeld 15 minuten. Bij sommige vragen hoef je enkel een bolletje zwart te maken, terwijl je bij andere wat meer uitleg kan geven. Aangezien deze bevraging de kern van ons onderzoek vormt, is het in ieders belang dat de gegevens zo volledig en correct mogelijk ingevuld worden. Ten slotte willen we nogmaals benadrukken dat alle informatie, met uitzondering van deze voorpagina, anoniem verwerkt wordt in de analyse en het onderzoeksrapport.

Contactgegevens

Vul a.u.b. je persoonlijke gegevens in.

Geef je ons de toelating om de gegevens op deze voorpagina op te nemen in onze database voor het VAF? ja neen

Naam en voornaam:.....

Adres:..... Postcode:.....

Gemeente:.....

Telefoon:..... Fax:..... GSM:.....

Website:..... Emailadres:.....

VRAGENLIJST ANIMATIEFILMSECTOR

Deel I: Opleiding animatiefilm

4. Opleiding en doorstroming

1. Wat is je geslacht? Man Vrouw
2. Wat is je geboortjaar? 19.....
3. Welke nationaliteit heb je? Belg andere, nl.....

4. Welke opleiding volg je?

- animatiefilm
- regie
- beeld – geluid – montage
- grafische vormgeving
- andere, nl.....

5. Wat was je vorige opleiding?

- ASO, richting.....
- ...
- TSO, richting.....
- ...
- BSO, richting.....
- ...
- KSO, richting.....
-
- andere, nl.....

6. Aan welke school volg je nu een opleiding?

- KASK
- RITS
- Sint-Lukas Hogeschool Brussel
- KHLim, Dep. Audiovisuele en Beeldende Kunsten (Genk)
- andere, nl.....

7. Wanneer ben je begonnen met je opleiding en wanneer zal je ze (vermoedelijk) beëindigen? 19/20..... tot en met 20.....

8. In welke mate ben je tevreden over je opleiding?

heel tevreden	eerder tevreden	eerder ontevreden	heel ontevreden	geen mening
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

.....

.....

.....

.....

.....

.....

11. Ben je op de hoogte van de doorstromingsmogelijkheden van je opleiding naar de animatiesector?

ja neen

Ik ben hierover op school geïnformeerd. ja neen

Ik weet het via andere kanalen. ja neen

Welke?.....

....

Wat ben je dan precies te weten gekomen?

.....

.....

.....

.....

12. Ben je van plan, nadat je afgestudeerd zal zijn, om nog animatiebijscholingscursussen te volgen?

ja neen

Zo ja, welke?

.....

....

.....

.....

13. Wat zijn je directe en concrete plannen na juni/september?

Stage lopen

Werk zoeken in de animatiefilmsector

Werk zoeken buiten de animatiefilmsector

Nog bij gaan studeren

andere, nl.....

....

14. Wat zijn je professionele toekomstplannen en ambities? Leg uit.
 (zoals bvb. fulltime en creatief bezig zijn met animatie, eigen producties opstarten, een bedrijfje oprichten, werken in een productiehuis of grote studio in het buitenland enz.)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

5. Vormen van animatie en tewerkstelling in de sector

15. Met welke *vorm(en)* van animatie wil je bezig zijn?
 Kan je kort toelichten wat je precies zou willen doen binnen deze categorie(ën), zoals bijvoorbeeld regie, productie, graphic design, storyboard, lay-out, special effects enz. Gelieve ook kort uit te leggen welke *specifieke techniek(en)* je daarvoor zou willen toepassen, zoals bijvoorbeeld potlood en papier, olieverf op glas, plasticine poppen enz.? **(je mag meerdere antwoorden aanduiden)**

<p><input type="radio"/> 2D:.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><input type="radio"/> CGI (3D):.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>...</p> <p><input type="radio"/> Stopmotion of volume:.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><input type="radio"/> Rotoscopie:.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><input type="radio"/> Pixilatie:.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p><input type="radio"/> andere, nl.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
--

16. Hoe graag zou je willen werken binnen de volgende formats: (zet een kruisje voor elke format)

FORMATS	heel graag	eerder graag	eerder niet graag	helemaal niet graag	geen mening
kortfilm					
langspeelfilm					
televisieserie					
reclame/promotie					
internetanimatie					
games					
andere, nl.....					

17. Heb je reeds prijzen of onderscheidingen behaald met je werk?

- ja neen

Zo ja: welke?

18. Welke soort doelgroep wil je bereiken met je werk? (je mag meerdere antwoorden aanduiden)

<input type="radio"/> kinderen <input type="radio"/> volwassenen <input type="radio"/> een breed publiek (zowel kinderen als volwassenen) <input type="radio"/> specifieke doelgroepen, zoals..... <input type="radio"/> andere, nl.....
--

19. Welke van de volgende instanties die animatiefilm steunen, ken je en wat weet je van de concrete werking ervan?

b) VAF (Vlaanderen): <input type="radio"/> ja <input type="radio"/> neen Leg uit:.....
b) De Franse Gemeenschap: <input type="radio"/> ja <input type="radio"/> neen Leg uit:.....

c) MEDIA Plus (Europese Unie): ja neen

Leg uit:.....

...

....

...

...

d) EURIMAGES (Raad v. Europa): ja neen

Leg uit:.....

...

....

....

....

20. Hoeveel denk je dat je gemiddeld maandelijks bruto-inkomen (bij benadering) zal zijn wanneer je in de animatiefilmsector aan het werk zal zijn?

0 – 1000 €	1001 – 1500 €	1501 – 2000 €	2001 – 2500 €	2501 – 3000 €	3001 – 4000 €	4001 – 5000 €	5001 € en meer
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

21. In welk statuut zou je willen werken? (je mag meerdere antwoorden aanduiden)

- werknemer via interim-kantoor
- werknemer voor onbepaalde duur
- werknemer voor bepaalde duur
- zelfstandige
- zelfstandige in bijberoep
- freelancer
- andere, nl.....
-

22. Bij welke soort bedrijf/bedrijven zou je willen werken? Als je van plan bent om zelf een bedrijf op te starten, mag je daar ook wat uitleg over geven.

.....

.....

.....

.....

23. Zou je eventueel in het buitenland willen gaan werken? Leg uit waarom (niet).

.....
.....
.....
.....

24. Welke animatiefilmbedrijven en -producenten (Vlaamse en andere) ken je?

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

Deel II: De toestand van de Vlaamse animatiefilmsector

Deze vragen peilen naar je opinie over de huidige situatie van de sector, toekomstverwachtingen en het beleid.

6. De huidige Vlaamse animatiefilmsector: sterktes en zwaktes

25. Wat zijn volgens jou de ***sterke punten*** van de Vlaamse animatiefilmsector? Leg uit. (bijvoorbeeld de productie, promotie, distributie, vertoning, het Vlaams beleid en het VAF, het IAK, de rol van televisiezenders, Europese initiatieven als CARTOON enz.)

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

26. Wat zijn volgens jou de **zwakke punten** van de Vlaamse animatiefilmsector? Leg uit.
(bijvoorbeeld de productie, promotie, distributie, vertoning, het Vlaams beleid en het VAF,
het IAK, de rol van televisiezenders, Europese initiatieven als CARTOON enz.)
Kan je ook aangeven wat kan verbeterd worden en op welke manier?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

7. De toekomst: mogelijkheden en bedreigingen

Deze laatste belangrijke vragen peilen naar jouw visie als toekomstige professioneel op de toekomst van de Vlaamse animatiefilmsector.

27. Wat zijn volgens jou de belangrijkste **toekomstmogelijkheden** voor de sector? Leg uit.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

28. Wat zijn volgens jou de belangrijkste **toekomstige bedreigingen** voor de sector? Leg uit.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

29. Indien er een **bloeiende animatie-industrie** in Vlaanderen zou groeien, hoe zie je jouw rol daar dan in (creatieve taken, productioneel, omkadering, enz.)?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

30. Welke plaats heeft Vlaanderen/België volgens jou in de Europese en mondiale animatiefilmsector?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

**Je bent aan het einde, hartelijk dank voor jouw tijd en medewerking!
Je kan de vragenlijst nu terugzenden met de retourenveloppe, graag vóór
20 mei as. Je hoeft er geen postzegel op te kleven.**

We houden je op de hoogte van de resultaten van ons onderzoek. Indien je nog vragen of suggesties hebt bij ons onderzoek en/of deze vragenlijst, kan je ze hieronder vermelden.

.....

.....

.....

.....