

Film en beeldcultuur in Utrecht

Sectoranalyse 2017

Bastiaan Vinkenburg
Hanna Marije Booij
Jurriaan Rammeloo (Blueyard)

5 april 2017

Film en beeldcultuur in Utrecht

Sectoranalyse 2017

Inhoud	Pagina
1. Waarom en hoe van de sectoranalyse	3
2. Film en beeldcultuur in waardenperspectief	5
2.1 Artistieke waarde	5
2.2 Economische waarde	6
2.3 Maatschappelijke waarde	6
3. Presentatie: plaats voor verbinding	8
3.1 Presentatie als invalshoek	8
3.2 Toegenomen capaciteit voor filmvertoning	8
3.3 Capaciteit bioscopen versus filmtheaters	8
3.4 Spreiding in samenhang met de vraag	10
3.5 Verrijking door festivals	11
3.6 Eisen aan kwaliteit van infrastructuur	11
3.7 Vernieuwing via verankering	12
4. Productie: potentie voor pioniers	13
4.1 De invalshoek Productie	13
4.2 Veelzijdige en kleinschalige spelers	13
4.3 Utrecht als goed vertrekpunt	13
4.4 Verbindingen versterken	14
5. Educatie: leren kijken	16
5.1 De invalshoek Educatie	16
5.2 Leren construeren en deconstrueren	16
5.3 Ontwikkeling en inbedding	16
5.4 Financieringsstroom en matching	17
6. In het vooruitzicht	19
Bijlage 1 - Gesprekspartners	21
Bijlage 2 - Relevante achtergrondinformatie	23

1. Waarom en hoe van de sectoranalyse

De gemeente Utrecht heeft Berenschot gevraagd een sectoranalyse film en beeldcultuur te maken. Aanleiding voor deze analyse vormt de aanstaande verandering in het cultuurbestel waarbij de stedelijke regio's meer invloed krijgen. De gemeente heeft het voornemen om alle Utrechtse culturele deelsectoren te analyseren. Deze sectoranalyse film en beeldcultuur is de eerste.

Onder film en beeldcultuur wordt in elk geval film, game en animatie verstaan, maar ook andere interactieve vormen en ook stilstaand beeld passen erbij. In de rapportage wordt de sector film en beeldcultuur vanuit drie invalshoeken beschreven, te weten Presentatie, Productie en Educatie. Waar relevant wordt de positie van de sector in Utrecht op onderdelen vergeleken met andere grote steden. Het volgende hoofdstuk plaatst de sector film en beeldcultuur in een waardenperspectief. Na de bespreking van de invalshoeken, schetst het laatste hoofdstuk de mogelijke (beleids)keuzes.

Betrokkenheid van het veld

Voor de totstandkoming van deze analyse is gebruik gemaakt van meerdere informatiebronnen, die grotendeels nationale data bevatten. Ook is er deskresearch gedaan naar beleidsinformatie over de sector film en beeldcultuur in Utrecht. Om tot een meer lokaal ingekleurde analyse van de sector film en beeldcultuur in Utrecht te komen, zijn drie sessies georganiseerd, een voor elke invalshoek presentatie, productie en educatie, met professionals werkzaam in de sector film en beeldcultuur in Utrecht. Ook zijn verdiepende interviews gehouden met enkele partijen die niet aanwezig konden zijn bij de sessies. De conclusies zijn voorgelegd aan de betrokkenen en door hen gecontroleerd op feitelijke onjuistheden. Op basis daarvan is deze definitieve analyse tot stand gekomen. Berenschot heeft voor deze sectoranalyse een beroep gedaan op Jurriaan Rammeloo, partner van adviesbureau Blueyard en expert op het gebied van film en beeldcultuur. Vanuit de opdrachtgever, gemeente Utrecht, hebben Saskia Kluitmans en Marianne van den Boogaard het traject begeleid en ondersteund.

Methodiek met ruimte voor waardevolle inzichten

Berenschot vindt dat beleidsmatige verkenningen van culturele sectoren, juist in lokale context, een rijkere benadering verdienen dan een puur data-gedreven onderzoek. Zicht op culturele sectoren wordt in veel analyses noodgedwongen gebaseerd op een beperkte set feiten en cijfers die vaak ook gedateerd zijn, waardoor het gevoel overheerst 'achter de feiten aan te lopen.' Cultuurbeleid anno 2017-2020 is gebaat bij een waardenoriëntatie. Het past bij de cultuursector om aan te sluiten bij de beleving van cultuur en aandacht te geven aan artistieke, economische en steeds meer ook maatschappelijke waarde. Daartoe voldoet en volstaat data-gedreven onderzoek alleen niet.

In deze analyse is de Berenschotmethodiek *Sectorperspectieven* toegepast, die Berenschot in samenwerking met de Raad voor Cultuur heeft ontwikkeld. Deze methodiek, die voortbouwt op de klassieke SWOT-analyse, gaat uit van een waardenoriëntatie en biedt de kans om samen vooruit te kijken. Dat leidt niet per se tot volledigheid, maar wel tot geloofwaardigheid en draagvlak. De methodiek verenigt het huidige beeld van wat er goed en minder goed gaat in de sector met de

Berenschot

verwachte ontwikkelingen, en biedt vanuit daar handvatten om via beleidsinterventies de gewenste ontwikkelingen mede vorm en richting te geven. Zo kan deze rapportage dan ook worden gelezen.

2. Film en beeldcultuur in waardenperspectief

2.1 Artistieke waarde

De artistieke (meer)waarde van de sector film en beeldcultuur komt in Utrecht vooral tot zijn recht door de combinatie van de (vooral jonge) makers van games en animatie, de opleidingen van de HKU en de bijzondere (film)festivals in de stad, zo blijkt uit de analyse. De artistieke waarde kan worden gestimuleerd door het faciliteren van meer verbindingen en verbeteren van voorzieningen.

De filmtheaters in Utrecht vertonen het grootste deel van de arthousefilms en bieden met een breed palet aan activiteiten meer artistieke waarde dan alleen filmvertoning. De functie van filmtheaters wordt door alle spelers als belangrijk gezien, met name in de binnenstad. Er is een pleidooi voor voldoende, kwalitatief en een goed gespreid aanbod van filmtheater. Afhankelijk van wat in Utrecht precies wordt betiteld als filmtheaters, namelijk inclusief of exclusief het Louis Hartlooper Complex (inclusief Springhaver Theater), is de dichtheid van stoelen bij filmtheaters gemiddeld tot laag vergeleken met andere steden.

Hoewel Utrecht geen grote filmindustrie en mediabedrijven heeft, is er een kenmerkende verzameling van bedrijfjes, studio's en individuele makers. Het gaat om initiatieven in animatie, games, *interactive media* en crossmedia-uitingen, die worden gestimuleerd door de aanwezigheid van de HKU en de festivals. De sector ziet kansen om door verbinding het bijbehorende ecosysteem van Utrecht te versterken. Door de krachten te bundelen kan Utrecht, samen met de producerende partijen, de opleidingen en de festivals als presentatie platforms, zich onderscheidend positioneren. De artistieke waarde daarvan wordt vergroot als die positionering voldoende eenduidig en herkenbaar is, en er ruimte wordt gecreëerd voor leiderschap.

Het meest zichtbaar is de artistieke waarde van de festivals en vernieuwende initiatieven in Utrecht, in het bijzonder het Nederlands Film Festival en het Holland Animation Film Festival, maar ook de andere festival-achtige initiatieven van de filmtheaters en de kleinschalige mobiele vertoningen. Juist in de festivalsetting komen nieuwe verbindingen tot stand tussen makers en breder publiek, en is ruimte naast films voor nieuwe ontwikkelingen zoals cross-overs en interactive media. Opvallend is dat een aantal instellingen die formeel gerekend worden tot de beeldende kunst en fotografie zich in deze analyse ook presenteren als dragers van beeldcultuur.

De aantrekkingskracht van Utrecht op jonge makers komt vooruit uit de combinatie van de opleidingen aan de HKU, de uitstroom van talenten, de relatieve kleinschaligheid, de hoge leefkwaliteit en de nabijheid van Amsterdam en Hilversum, waar filmindustrie en mediabedrijven gevestigd zijn. Uit de analyse blijkt ook dat minder ervaren spelers in het veld wel behoorlijk zoekende zijn. Op het gebied van games is voor deze groep in het verleden een belangrijke impuls gerealiseerd met de Dutch Game Garden, en inmiddels vinden deze spelers steeds beter hun weg. Er is behoefte aan meer netwerken van makers en bestaande instellingen, specifiek gericht op het vernieuwen, verbreden en verbinden van alle vormen van film, animatie, games en andere media. Het helpt uiteraard als daarvoor ook in fysieke voorzieningen wordt geïnvesteerd.

2.2 Economische waarde

In Utrecht is de capaciteit van commercieel geëxploiteerde bioscopen de afgelopen jaren fors toegenomen, waarmee de achterstand in doeken, stoelen en bezoekersaantallen is ingelopen. De komende jaren moet blijken of de toegenomen capaciteit ook voldoende rendeert. De invloed van de gemeente beperkt zich wat betreft filmtheaters tot het al dan niet ondersteunen van de niet-commerciële programmering en de aanvullende functies.

Er is nauwelijks sprake van filmindustrie in Utrecht, maar er is wel volop bedrijvigheid in animatie, games en interactieve media. Uit het gegeven dat veel afgestudeerden aan de HKU en jonge makers op enig moment vertrekken, met name richting Amsterdam, kan worden afgeleid dat het economisch verdienpotentieel voor professionals daar gunstiger is, zeker voor mensen die in dienst van grotere bedrijven willen gaan. Toch zijn er ook veel professionals in Utrecht gevestigd, een teken dat, ondanks de relatief hoge kosten voor woon- en werkruimte, er rendement wordt gemaakt.

Voor het behouden van jonge makers en het stimuleren van bedrijvigheid zijn diverse opties. Allereerst zoeken makers en productiebedrijven geschikte woon- werk- en ontwikkelruimte, zoals broedplaatsen. Ook hebben zij behoefte aan verbindingen, zowel onderling als voor toegang tot faciliterende en ondersteunende faciliteiten die in Utrecht beschikbaar zijn. Tot slot ziet de sector kansen in ontwikkel- en versnellingsplatforms, zoals de Dutch Game Garden die zijn toegevoegde waarde in het verleden al heeft bewezen. Een dergelijk platform wordt voor de animatie in Utrecht, en mogelijk breder, als een goede aanjager gezien. Animatie heeft meerdere raakvlakken met andere media-uitingen.

Als belangrijke factor voor de economische waarde van een sector wordt, naast de directe inkomsten van instellingen uit bezoek en horeca-consumpties, vaak gekeken naar de aantrekkelijkheid voor bezoekers en met name vestiging van hoger opgeleide bewoners. Wat dat betreft heeft Utrecht niet te klagen, en daar draagt de sector film en beeldcultuur zeker aan bij, mede door de festivals, maar ook door de bioscopen en de filmtheaters in de binnenstad. De Cultuurkaart Utrecht van de Atlas voor Gemeenten gaat nader in op de aantrekkingskracht van kunst en cultuur en de daarmee gecreëerde waarden.

2.3 Maatschappelijke waarde

De maatschappelijke waarde van kunst en cultuur betreft in de lokale context de bijdrage aan de samenleving, in het bijzonder de vorming en ontwikkeling van burgers. Het onderzoek van Atlas voor Gemeenten gebruikt de term maatschappelijke waarde in brede zin. Het gaat echter in dit rapport om de specifieke sociale waarde, die de Atlas voor Gemeenten benoemt met onder meer betere onderwijsprestaties, hogere productiviteit onder de bevolking, betere gezondheid en minder leefbaarheidsproblemen in de buurten, met name in achterstandswijken, van de stad.

Een sterke nadruk ligt op kinderen en jongeren die dankzij kunst en cultuur, waaronder film en beeldcultuur, hun *21st century skills* kunnen versterken. Presentatieinstellingen zijn het meest zichtbaar in en voor de stad. Filmtheaters en festivals voorzien door films en activiteiten in een maatschappelijke context. Zij geven naast een artistieke beschouwing ook inzicht in hoe de samenleving omgaat met media en beeldcultuur of met maatschappij kritiek in media en beeld.

De inwonersenquête van Utrecht brengt in beeld dat het bezoek aan filmvoorstellingen hoger is bij hoger en middelbaar opgeleiden dan bij laagopgeleiden, wat aansluit bij het landelijke beeld. Ook de bezoekersfrequentie per wijk aan films verschilt, waarbij Overvecht en Kanaleneiland achterblijven. Dit heeft te maken met fysieke afstand maar waarschijnlijk ook met financiële drempels. Festivals doen hun best om bredere doelgroepen, ook uit genoemde wijken te bereiken.

In het landelijke cultuurbeleid gaat op dit moment veel aandacht uit aan het verhogen van brede cultuurparticipatie door het inzetten op binnenschoolse cultuureducatie. Film en beeldcultuur hebben echter een beperkt aandeel in het aanbod dat scholen afnemen, in Utrecht maar ook elders. Hiervoor worden diverse oorzaken genoemd, waaronder de complexiteit van de materie vanwege de snelle technologische ontwikkelingen en de onbekendheid bij docenten in het onderwijs. En dat terwijl de maatschappij dagelijks met een overdaad aan beeldmateriaal te maken krijgt. Hier liggen vooralsnog gemiste kansen voor het vergroten van maatschappelijke waarde, mede doordat de invloed van beeldmateriaal in (social) media op kinderen en jongeren groot is en zal toenemen. Het wegvallen van bemiddeling door het UCK en Cultuur en School maken het bovendien lastig om hier verandering in te brengen.

3. Presentatie: plaats voor verbinding

3.1 Presentatie als invalshoek

Dit hoofdstuk beschrijft de invalshoek presentatie. Daarbij wordt eerst een schets gegeven van de voorzieningen voor filmvertoning, waarbij nader wordt ingezoomd op bioscopen versus filmtheaters. Vervolgens wordt de spreiding in het aanbod films en de consumptie daarvan belicht. Daarna richt de blik zich op festivals en overige vertoningsmogelijkheden voor film, animatie en games, plus de vernieuwing en verbinding in het aanbod en in relatie tot producerende partijen.

3.2 Toegenomen capaciteit voor filmvertoning

De capaciteit aan voorzieningen voor film wordt afgemeten aan het aantal doeken en stoelen. Tot en met 2014 was het aantal doeken en stoelen in Utrecht stabiel op 25 en 3.460, en dat was aanzienlijk lager dan gemiddeld voor grote steden. Het totale filmbezoek lag ook lager dan gemiddeld. Sinds 2015 is fors geïnvesteerd in bioscopen. Daarmee is het aantal doeken gestegen tot 37 en het aantal stoelen tot 7.200. De dichtheid van stoelen is gestegen van bijna 1.600 naar 2.100 per 100.000 inwoners. Met deze groei spelen bioscopen in op het voorheen relatief lage aantal stoelen, de voorziene forse groei van de stad Utrecht en aantrekkingskracht voor de regio. Het aantal stoelen is daarmee op dit moment relatief hoog. De doeken en stoelen zijn nu als volgt verdeeld over voorzieningen in Utrecht, met het aandeel in aantal stoelen per voorziening:

Filmvoorzieningen	Type	Doeken	Stoelen	Aandeel (stoelen)
Kinopolis Jaarbeurs	Bioscoop	14	3.167	44%
Kinopolis Utrecht City	Bioscoop	3	508	7%
Cinemec (Pathé)	Bioscoop	7	1.867	26%
Rembrandt (Pathé)	Bioscoop	3	821	11%
Louis Hartlooper Complex (LHC)	Filmtheater	5	469	7%
Springhaver (LHC)	Filmtheater	2	159	2%
't Hoogt	Filmtheater	3	212	3%
Totaal aanbod		37	7.203	100%

3.3 Capaciteit bioscopen versus filmtheaters

Het is gebruikelijk om een onderscheid te maken tussen bioscopen en filmtheaters, hoewel er geen strikte definitie is. Bioscopen worden over het algemeen commercieel geëxploiteerd, met meer nadruk op het economisch potentieel dan op de artistieke kwaliteit van het vertoende. Filmtheaters leggen zich toe op het vertonen van films buiten het reguliere commerciële aanbod om, en vertonen vooral arthousefilms, maar ook daar is geen harde definitie van. Arthouse is te zien als een verzamelnaam voor bijvoorbeeld artistieke films, auteursfilms, nichefilms, experimentele films of belangwekkende films met een kleine doelgroep.

Volgens de sector staan filmtheaters voor meer dan alleen filmvertoning. Zij kunnen een bredere maatschappelijke en culturele rol vervullen door een eigen programmering met debat, muziek, lezingen en educatie, als locatie voor andere festivals en met zelf georganiseerde festivals. Filmtheaters zijn volgens de publicatie *Filmtheaters in beweging – handreiking voor gemeenten* van EYE en NVBF uit 2015, “*culturele ontmoetingsplaatsen, die onontbeerlijk zijn voor een aantrekkelijk leefklimaat in onze steden. Het filmtheater is bij uitstek zo'n ontmoetingsplaats, waar mensen uit diverse lagen van de bevolking en van verschillende leeftijden elkaar tegenkomen, waar debat geëntameerd wordt, waar kennis wordt overgedragen, waar feestelijke première's en door pers en publiek goedbezochte festivals plaatsvinden.*” Uiteraard kunnen bioscopen ook worden gezien als ontmoetingsplaatsen.

In Utrecht zijn twee voorzieningen die als filmtheater kunnen worden beschouwd, namelijk 't Hoogt en het Louis Hartlooper Complex (LHC), inclusief diens vestiging Springhaver. 't Hoogt wordt in bovenstaande publicatie vermeld als filmtheater, maar het LHC niet. Hoewel een strikte definitie van filmtheater ontbreekt, lijkt voor de publicatie de lijn getrokken te zijn bij filmtheaters die non-profit werken en structurele financiële ondersteuning van gemeenten ontvangen. 't Hoogt kreeg in de Cultuurplanperiode 2013-2016 jaarlijks € 406.000 subsidie van de gemeente Utrecht. Het LHC wordt in Utrecht ook als filmtheater beleefd, waarbij wordt opgemerkt dat het LHC geen structurele subsidie van de gemeente Utrecht ontvangt. De programmering van het LHC in films is breder dan die van Filmtheater 't Hoogt. De overige bioscopen in Utrecht vertonen overigens eveneens arthousefilms, zij het in mindere mate dan de filmtheaters.

Het aandeel aan stoelen van Filmtheater 't Hoogt is 3% en LHC 9%, samen dus 12%. Dat was tot de komst van Cinemec en Kinopolis nog 24%. Het vergelijkbare gemiddelde aandeel van filmtheaters in de 9 grootste culturele steden (de 'G9') is 12%. De stoeldichtheid voor filmtheaters in de G9 is gemiddeld 200 stoelen per 100.000 inwoners. In Utrecht is de gezamenlijke stoeldichtheid iets hoger, namelijk 237 stoelen per 100.00 inwoners, waarvan 62 voor Filmtheater 't Hoogt en 175 voor LHC. De huidige positie van filmtheaters in Utrecht ten opzichte van de G9, namelijk gemiddeld of heel laag, is dus afhankelijk van het al dan niet indelen van het LHC als filmtheater. Als Filmtheater 't Hoogt verdwijnt, neemt het aantal stoelen van filmtheaters af met 212 (62 per 100.000 inwoners) en het aandeel met 3% af.

Drie relativeringen van deze cijfers zijn hier op zijn plaats. Ten eerste is de definitie van filmtheater niet helder. Ten tweede hangt het aandeel stoelen van filmtheaters af van de hoeveelheid stoelen bij commerciële aanbieders, waarop een gemeente weinig invloed heeft. De derde relativering is dat het aantal stoelen slechts een eerste indicatie is. Het verdient aanbeveling verder te kijken naar de diversiteit in het aanbod aan films, maar zeker ook naar de overige functies die een filmtheater vervult naast filmvertoning. Partijen in het veld spreken zich ervoor uit dat de functies binnen de programmering zoals die door Filmtheater 't Hoogt wordt gerealiseerd voor de stad behouden moet blijven, en dat deze onafhankelijk blijft.

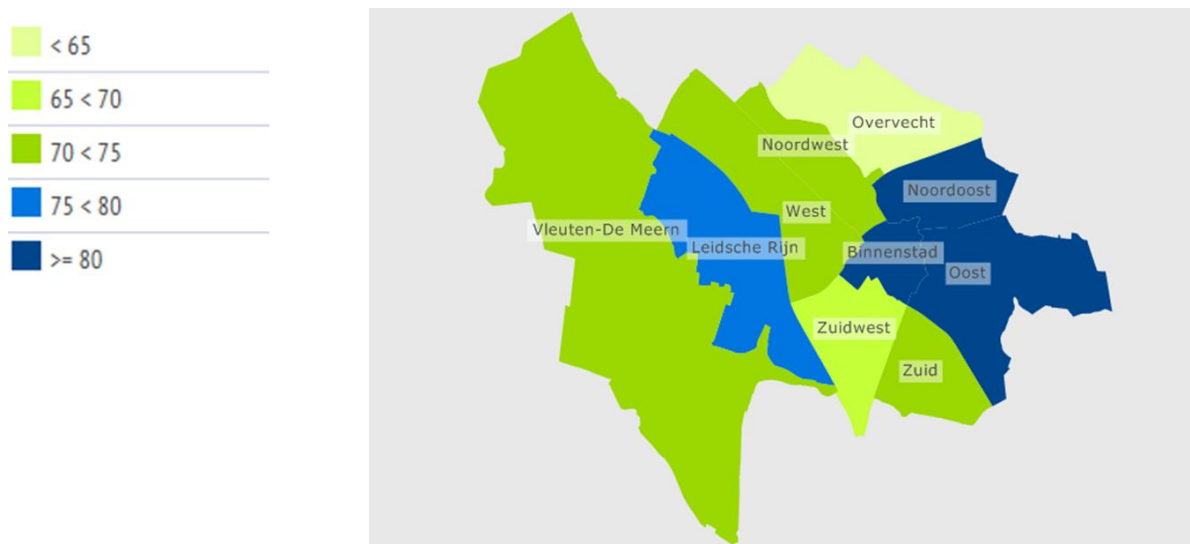
Er is nu sprake van een gevarieerd aanbod van commerciële bioscopen, filmtheaters en alternatieve vertoningsmogelijkheden. Naast de bestaande vaste voorzieningen zijn in Utrecht namelijk ook diverse initiatieven aanwezig die flexibel zijn in de vertoningsmogelijkheden zoals de zwerfbioscoop Oppedoekt, Metaalkathedraal, Pluk de Nacht en de Brommerbios. Dit zijn kleinschalige initiatieven

met charmant maar beperkt aanbod en bereik. Van deze initiatieven ontvangt alleen Pluk de Nacht ontvangt een geringe structurele subsidie van de gemeente Utrecht.

3.4 Spreiding in samenhang met de vraag

De vraag naar film in Utrecht, zowel wat betreft omvang als diversiteit, is niet in vergelijking met andere gemeenten onderzocht. Bij navraag blijken de gegevens van de NVBF zoals de bioscoopmonitor niet gedetailleerd genoeg beschikbaar te zijn om data per stad te kunnen presenteren. Daar komt bij dat een indeling naar type of genre film in praktijk lastig te maken is. Zo zijn er verschillen van inzicht over definities van arthousefilms. Het veld vindt termen als 'kwetsbare' of 'moeilijke' films niet representatief en werkbaar.

Het bezoek aan films in Utrecht is onderzocht in de Utrechtse inwonersenquête uit 2015. Daaruit blijkt dat laagopgeleiden veel minder vaak naar de film gaan dan hoogopgeleiden; het aandeel laagopgeleiden dat naar de film is geweest is 38%, ten opzichte van hoogopgeleiden 82%, en middelbaar opgeleiden 73%. Hierbij moet echter de kanttekening worden gemaakt dat de groep respondenten van deze enquête geen evenredige afspiegeling van de Utrechtse bevolkingssamenstelling betrof. Interessant is verder de spreiding van het filmbezoek over de wijken, ook gebaseerd op de inwonersenquête van de gemeente Utrecht uit 2015, uitgedrukt in het percentage van de respondenten dat een film heeft bezocht. Het onderzoek is dus gehouden vóór de opening van Cinemec in Leidsche Rijn en Kinopolis Jaarbeurs.



Op diverse plaatsen zijn voorzieningen, maar niet in alle wijken. De bioscopen liggen in of tegen het centrum aan en in Leidsche Rijn. De grootste bioscopen zijn moderne voorzieningen, gericht op groot volume en gevestigd op goed bereikbare plaatsen. De filmtheaters zijn gevestigd in het centrum of aan de oostelijke rand ervan. Deze liggen in uitgaansgebieden van de binnenstad, vanuit de behoefte aan ontmoetingsplaatsen en aanvullende uitgaansmogelijkheden. De vestigingskeuze brengt problematiek mee die in oude stadscentra vaak voorkomt, zoals ruimtegebrek, lastige bereikbaarheid, en aan- en inpassing in de omgeving. Overigens zijn er ook initiatieven om doelgroepen te bereiken die niet direct in de omgeving van de vaste vestigingen liggen. Naast

eerdergenoemde flexibele vertoningen streven de festivals en Filmtheater 't Hoogt ook naar hoger bereik onder de minder gebruikelijke doelgroepen, zoals die te vinden zijn in Overvecht en Kanaleneiland.

3.5 Verrijking door festivals

Utrecht is rijk aan hoogwaardige en goed gewaardeerde filmfestivals. Deze zorgen voor een bijzondere beleving in de stad rondom film en beeldcultuur. Voor het publiek is er naast beleving ook de zekerheid van een kwalitatief hoogwaardige en uitdagende selectie. Festivals selecteren uit het aanbod vanuit het binnen- en buitenland en bieden een eigen artistiek-inhoudelijk venster op de wereld. De grotere festivals als het Nederlands Film Festival, het Holland Animation Film Festival en Impakt, zien de vernieuwing, het verkennen van de grenzen en het verbinden met andere beeld- en mediadisciplines als een kerntaak. De festivals presenteren stuk voor stuk meer dan alleen film, animatie of videokunst. De festivals ontwikkelen zich met presentaties in *interactive media* en cross-media-uitingen. Zij zien dit als noodzaak om actueel en innovatief te blijven, zowel voor de makers als voor het publiek. De investeringsruimte hiervoor is volgens de festivals beperkt, omdat die uit bestaande middelen moet worden vrijgemaakt. Dat beperkt hun slagkracht.

Met de mogelijkheden van de digitalisering en nieuwe mediatechnologieën wil de Utrechtse film en beeldsector zichzelf vernieuwen. Hier ligt een verbinding met de productie in Utrecht. De festivals bieden (nieuwe) makers zodoende een platform om zich te presenteren, innovaties te laten zien en te netwerken. De festivals zijn in deze ontwikkeling op zich niet uniek. Wel ontstaan er unieke programmatische samenwerkingsverbanden binnen het eigen profiel van Utrechtse instellingen, initiatieven, bedrijven en makers. Inhoudelijke partners van de festivals zijn bijvoorbeeld Setup, Monobanda Play, Indigo, Control Conference, Dutch Game Awards, Dutch Game Garden, animatiebedrijven, professionals en diverse andere beeldcultuurinstellingen. Festivals verbinden presentatie met productie, geven een context aan deze partijen en geven duiding aan trends en ontwikkelingen. Bovendien staat tijdens de festivals Utrecht centraal als de stad voor film, voor animatie, voor beeldcultuur of voor cross- en interactive media, ook voor de buitenwereld.

3.6 Eisen aan kwaliteit van infrastructuur

De kwaliteit van de infrastructuur voor filmvertoningen in heel Utrecht is met de nieuwe bioscopen sterk verbeterd. Festivals zijn ook gebaat bij kwalitatief goede vertoningsmogelijkheden in de binnenstad. Het is nadelig dat niet alle zalen up to date zijn. Het festivalpubliek blijkt bovendien niet bereid om grote afstanden te overbruggen tijdens het festival, dus zijn voorzieningen in het centrum onontbeerlijk. Zowel het Nederlands Film Festival als het Holland Animation Film Festival werken goed samen met de zalen. Er ontstaat voor festivals wel een probleem als Filmtheater 't Hoogt en Utrecht City als locaties wegvallen. De vertoningsmogelijkheden voor de festivals zijn dus nog niet optimaal.

Voor de festivals geldt dat zij kansen zien om zich beter te ontwikkelen in een infrastructuur met goede presentatiemogelijkheden voor multidisciplinaire media of randprogrammering. De behoefte van festivals aan alternatieve locaties voor grensoverschrijdende programmering is breed gedragen, maar de invulling ervan is nog gevarieerd. De huidige mogelijkheden bij festivals voor exposities, installaties of een festivalhart zijn beperkt. Tijdelijke locaties en ruimtes van andere culturele

instellingen zijn vaak duur. Ook kleinere, nieuwe en vernieuwende initiatieven vinden lastig geschikte zalen en locaties. Zij wijken uit naar alternatieve locaties zoals voormalige industriële gebouwen. De partijen zoeken naar creatieve oplossingen in de stad op basis van ruimte die beschikbaar, bereikbaar en betaalbaar is. Investerings in faciliteiten versterken de gehele sector.

3.7 Vernieuwing via verankering

Om de hierboven geschetste vernieuwing een profiel te geven, is inhoudelijke verankering nodig. De partijen in de sector zetten allemaal in op vernieuwing. Er ligt een kans dat met een bundeling van deze ontwikkelingen een profiel ontstaat van Utrecht als stad van nieuwe ontwikkelingen in media, of de beschouwing daarop. Hier lijkt sprake te zijn van een groeiend besef, maar nog niet van een eenduidig of overtuigend perspectief. De claim 'Utrecht internationale mediastad' lijkt inadequaat.

Samenwerking en onderlinge afstemming kunnen bijdragen aan de versterking van het profiel van Utrecht, ook specifiek op het gebied van *interactive* of crossmedia. Dat vraagt om samenwerking tussen presentatieinstellingen, festivals en met de producenten van media-uitingen. Er is al een breed draagvlak voor het ondersteunen van pioniers. De komst van pioniers in media wordt door de presentatieinstellingen als belangrijk gezien voor een actueel en vernieuwend klimaat in de sector. Er bestaat een wederkerige relatie tussen festivals en pioniers: zij versterken elkaar.

Instellingen in de film constateren dat de ontwikkeling van nieuwe spelers in de sector, met name vanuit de *interactive media*, onvoldoende aansluit bij de subsidiesystematiek. Nieuwe partners die pionieren in media krijgen onvoldoende toegang tot de systematiek, of slagen er onvoldoende in de stap naar het subsidiesysteem van structurele ondersteuning te maken. Het beeld is dat pioniers geen voet aan de grond (kunnen) krijgen. Gezien het belang van samenwerking, ligt hier een kans om het klimaat in Utrecht te verbeteren.

4. Productie: potentie voor pioniers

4.1 De invalshoek Productie

Productie betreft het veld dat actief films, animaties en games voortbrengt. De adviescommissie Cultuurnota constateerde dat vanuit dit veld nauwelijks subsidieaanvragen kwamen. De analyse leert dat het lastig is om zicht te krijgen op het gehele veld, maar dat er wel degelijk een aantal spelers actief en succesvol is, op een karakteristieke Utrechtse manier. Dit hoofdstuk schetst de spelers, hun behoeften en de mogelijkheden van Utrecht te stimuleren en beter te profileren.

4.2 Veelzijdige en kleinschalige spelers

De productiesector voor film en beeldcultuur in Utrecht bestaat overwegend uit kleine bedrijven en freelancers in diverse mediadisciplines of productiefaciliteiten. Er zijn geen cijfers van de totale productiesector bekend. Het veld is zowel qua diversiteit als qua opbouw gefragmenteerd. Dit is enerzijds de charme van Utrecht maar anderzijds een risico van structurele aard, omdat versnippering de groei belemmert. De overheersende perceptie in de sector is dat er veel jonge ondernemers zijn die pionieren over de grenzen van mediadisciplines heen. Door de grote diversiteit zijn hun activiteiten lastig te vangen in een eenduidig begrip. Het is nuttig om de verschillende disciplines apart te belichten.

De Nederlandse filmindustrie bevindt zich voor het overgrote deel in Amsterdam. In Utrecht is slechts een klein aantal productiebedrijven en facilitaire bedrijven aanwezig. Dat heeft tot gevolg dat de werkgelegenheid in de filmindustrie in Utrecht gering is. Wel wonen veel film- en mediaprofessionals in Utrecht, die werken bij mediabedrijven in Amsterdam of Hilversum, of juist een eigen individuele praktijk hebben.

Voor animatie is het beeld heel anders. In Utrecht bevindt zich juist een concentratie van bedrijven die zich bezighouden met animatiefilm, vooral *character animation*. Het gaat om voor Nederlandse begrippen relatief succesvolle animatiebedrijven en studio's. Nederland is echter niet een land met een grote animatie-industrie, ondanks dat er succesvolle Nederlandse makers zijn. Er is dus wel een sterk cluster van animatiebedrijven in Utrecht, maar het betreft vooral relatief kleine bedrijven.

De gamesector is in Utrecht sterk ontwikkeld. In 2015 waren er 65 kleine bedrijven in de Utrechtse gameindustrie. Het merendeel van deze bedrijven richt zich op *entertainment games*. Binnen Utrecht is echter ook een aantal vooraanstaande spelers actief op het gebied van *serious games* of artistieke crossmedia-installaties, zoals Setup en Monobanda play. De werkgelegenheid voor de gamesector is ook in Amsterdam het grootst, met 800 banen. Utrecht staat met 262 banen op de derde plaats na Rotterdam (275).

4.3 Utrecht als goed vertrekpunt

De HKU, de grootste kunstacademie van Nederland, is enige jaren geleden van Hilversum naar Utrecht verhuisd. In Utrecht worden veel studenten opgeleid voor de sector film en beeld. De talenten van de opleidingen draaien mee op het hoogste niveau in de sector. De HKU heeft op dit terrein als bacheloropleidingen Game Art, Game Design, Game Development, Interaction Design,

Animation, Audiovisual Media en Image and Media Technology. De Universiteit Utrecht biedt de masters Game and Media Technology en Film en Televisiewetenschappen.

Utrecht beschikt dankzij de HKU over een zeer rijk reservoir aan potentieel talent voor productie. Veel studenten vertrekken echter na afronding van hun HKU-opleiding naar andere steden, met name Amsterdam maar ook naar het buitenland. Een van de redenen is dat het voor bachelorstudenten, anders dan in Amsterdam, niet mogelijk om in Utrecht op HBO-niveau een master te volgen. De werkgelegenheid in Amsterdam is voor afgestudeerden uiteraard veel groter, en in ieder geval voor de filmindustrie is het potentieel en het klimaat gunstiger. Verder blijkt uit de praktijk dat voor het maken van complete producties bepaalde expertise nodig is die in Amsterdam wel altijd voorhanden is maar waar het in Utrecht aan ontbreekt. Als voorbeelden worden montage en geluid genoemd.

De faciliteiten voor makers zijn in Utrecht niet compleet aanwezig. Veel makers gaan noodgedwongen naar andere steden, vooral Amsterdam, om een studio te huren waar de juiste voorzieningen aanwezig zijn. Het ligt voor de hand om ook in Utrecht de hoeveelheid en beschikbaarheid van voorzieningen te stimuleren. Woon- en werkruimte worden in Utrecht echter juist schaarser en daarmee duurder. Met name voor jonge makers met een klein budget is dit in Utrecht een probleem. Het gaat ook, zeker in Utrecht, om presentatieplekken voor makers. Vooral interactieve installaties zijn duur om op te zetten, fragiel werk, dus ze staan zo nu en dan op een festivalletje, maar de zichtbaarheid is beperkt. Er is behoefte aan permanente expositieplekken voor interactieve installaties. Een publieke plek, die kan dienen als opleiding en inspiratie, showplek, culturele doeleinde en plek om jezelf als makers zichtbaar te maken.

Er zijn verschillende redenen waarom makers en productiebedrijven er toch voor kiezen om zich te vestigen of te blijven in Utrecht. Bijdragende factoren zijn de relatieve kleinschaligheid in Utrecht en de aantrekkelijkheid als woonstad voor hoogopgeleide en creatieve professionals en de levendigheid van de mediasector in Utrecht. Juist de aanwezigheid van de HKU speelt ook een rol: de HKU kan zorgen voor nieuwe talenten, nieuwe competenties en ook werkgelegenheid voor professionals zelf. Kortom, de mogelijke verbindingen tussen producerende partijen, presentatie mogelijkheden en de aanwezigheid van de HKU creëren kansen om het vestigingsklimaat in Utrecht te versterken.

4.4 Verbindingen versterken

De grootste behoefte van makers is die van sterkere verbindingen, zowel onderling als met de instituties en faciliteiten in de stad als tegenwicht voor een gefragmenteerd landschap. Die verbinding zou op zijn minst moeten ontstaan rondom spelers die bij kunnen dragen aan de positionering van de sector als vernieuwend of grensverleggend in media.

De verbinding is ook functioneel. Waar ervaren makers kunnen terugvallen op hun netwerken, vinden jonge makers het moeilijk om hun weg in Utrecht te vinden. De roep om verbinding komt in eerste instantie van jonge makers die zoekende zijn in het veld en de financieringsstromen niet kennen of hoge drempels ervaren. Veel mogelijkheden en faciliteiten zijn niet bekend bij hen. Mogelijk zijn zij ook onvoldoende voorbereid op het benodigde ondernemerschap in de sector. Zij

hebben behoefte aan een aanspreekpunt. Dat kan een coach of makelaar zijn, maar ook een platform of hub waarbij men zich kan aansluiten.

Tussen makers onderling en met instellingen is een netwerk aanwezig maar de intensiteit ervan is nog niet groot. Verbinding, in welke vorm dan ook, kan bijdragen aan een overzichtelijker en krachtiger veld. Festivals bieden afzonderlijk platforms aan deelgebieden van makers, waarbij bruggen worden geslagen naar andere mediavormen. Tegelijkertijd vraagt de diversiteit in het mediaveld om meer verbinding en moet de vraag gesteld worden onder welke voorwaarde een verbinding daadwerkelijk van waarde kan zijn.

De Dutch Game Garden heeft voor de gamesector een belangrijke rol gespeeld bij het versterken van het vestigingsklimaat. In het begin verzamelde iedereen zich rond Dutch Game Garden. Het werd een internationale subcultuur, rond *indie game designers*. Die *scene* is razendsnel volwassen geworden en spelers hadden vervolgens Dutch Game Garden niet per se meer nodig. Daarmee is de rol van Dutch Game Garden veranderd: van jong en *scrappy* naar wat ouder en gericht op bedrijven. Het heeft nu meer de rol van huisvesting en de cultuur er omheen is sterk veranderd. Die jonge makers ontmoeten elkaar tegenwoordig in de kroeg, zoals in De Bastaard. Daar vindt een internationale meetup plaats, maandelijks. Ook broedplaatsen zoals de Vechtclub, waarin onder andere 9 onafhankelijke filmmakers zich met hun bedrijfjes hebben gevestigd, zijn geschikt.

De Utrechtse animatiesector is lang bezig geweest met de ontwikkeling van een plan voor een AnimatieHub. Een dergelijke hub zou kansen bieden om de verschillende succesvolle animatiepartijen beter te verbinden, zoals de animatiestudio's, de HKU, het Holland Animation Film Festival en het Nederlands Film Festival. Het plan is echter niet van de grond gekomen. In de sector wordt gevreesd dat het momentum nu verloren dreigt te gaan.

Er lijkt al met al potentie voor het creëren van clusters van makers in Utrecht met de relatief jonge partijen in cross-media, trans-media of interactieve media. Er is een groeiend besef dat deze verzameling van makers kan bijdragen aan de positionering van Utrecht. Het is eveneens een basis waar de festivals in Utrecht mede op door kunnen ontwikkelen, om zodoende de verbindingen tussen productie en presentatie te versterken. Het is echter de vraag in hoeverre makers zichzelf, buiten het subsidiesysteem om, organiseren, zoals de maandelijks Meetup in café De Bastaard, en in hoeverre stimulering van de gemeente effectief zal zijn.

5. Educatie: leren kijken

5.1 De invalshoek Educatie

Dit hoofdstuk beschrijft de educatie over film en beeldcultuur, met vooral aandacht voor het binnenschoolse onderwijs. Daarbij wordt eerst getoond hoe over film en beeldeducatie wordt gedacht, de rol van onderwijs daarbij, de samenwerking tussen onderwijs en aanbieders en de ontwikkeling van nieuw aanbod. Er zijn ook lessen in de vrije tijd voor jongeren en volwassenen op het gebied van film en beeldcultuur, maar dit aanbod is in het kader van deze sectoranalyse niet nader onderzocht. Wel wordt kort ingegaan op de gewijzigde financieringsstromen rondom cultuureducatie en de gevolgen hiervan voor matching van vraag en aanbod. Zowel de financieringsstromen als het aanbod in de vrije tijd verdienen meer aandacht in een komende sectoranalyse Cultuureducatie.

5.2 Leren construeren en deconstrueren

Educatie op het gebied van film en beeld is actueel en urgent. Iedereen heeft tegenwoordig te maken met een continue stroom aan beeldmateriaal, zeker ook kinderen en jongeren. Dat vraagt enerzijds om stimulering en enthousiasmering in het gebruik en de toepassing ervan, anderzijds zijn er zorgen over de omgang met film en beeldmateriaal, met name in (social) media. De invloed van film en beeld in het dagelijks leven zal voorlopig toe blijven nemen. De maatschappelijke vraag om educatie op dit thema wordt dan ook groter.

De partijen in het veld, zoals het Utrechts Centrum voor de Kunsten (UCK), het Nederlands Film Festival, Filmtheater 't Hoogt en Fotodok, zien voor zichzelf een belangrijke taak weggelegd om de 'grammatica van het beeld' te onderwijzen en kinderen te 'leren kijken', ter bevordering van mediawijsheid en burgerschap maar ook ten bate van de kunstvorm op zich. Voor film en beeld gaat het specifiek om het construeren maar ook deconstrueren van beeld. Voorbeelden van activiteiten zijn het jaarlijkse NFF Junior Kalverengala waarbij het UCK workshops geeft aan 22 groepen (maximaal 660 leerlingen) en de multidisciplinaire Cultuurdagen waarbij film, animatie en fotografie een onderdeel vormen. Andere activiteiten gaan over bloggen en vloggen of brengen (jonge) kinderen in aanraking met licht en geluid, en leren ze te werken met computeranimatie. Er zijn verschillende programma's voor het primair onderwijs en voortgezet onderwijs, vaak gericht op leerlingen, maar soms ook op deskundigheidsbevordering van docenten.

5.3 Ontwikkeling en inbedding

Het belang van educatie wordt in de sector zelf herkend. Film en beeld hebben binnen het onderwijs echter nog een weinig prominente plek als onderdeel van het brede veld van cultuureducatie. Van scholen wordt veel inzet verwacht op vele vlakken. Alleen al binnen cultuureducatie is sprake van een brede waaier aan disciplines. Muziekeducatie is daarin de laatste jaren dominant. Zo'n 50% van cultuureducatieve activiteiten wordt aan muziekeducatie besteed. De overige helft moet worden verdeeld over alle andere disciplines, waaronder theater, dans, beeldende kunst en film en beeld.

Onderwijsinstellingen beschikken zelf veelal niet over voldoende kennis en kunde als het gaat om (educatie over) film en beeld. Net als voor andere creatieve vakken geldt dat de mate waarin leerlingen les krijgen in een bepaalde discipline, afhankelijk is van de mate waarin een docent het zelf interessant vindt. Wat betreft filmeducatie is al lesmateriaal voorhanden, maar de vraag is in hoeverre dit materiaal wordt gevonden en afgenomen. Voor games en animatie is het minder duidelijk in hoeverre educatie daarover is ontwikkeld. Van Filmtheater 't Hoogt is wel bekend dat zij games en animatie toepassen in hun educatie-activiteiten. Duidelijk is in elk geval dat educatie steeds belangrijker wordt gevonden door verschillende partijen, zowel educatieaanbieders als presentatieinstellingen en soms ook makers, en dat zij het als een kans beschouwen daar op in te spelen, ook om film en beeld als artistieke vorm op de kaart te zetten. Ontwikkeling van doorlopende leerlijnen is momenteel actueel. Dan gaat het bijvoorbeeld om leerlijnen beeldtaal, media et cetera. Voortrekkers op dit gebied zijn instellingen zoals Filmtheater 't Hoogt en het Nederlands Film Festival.

In de (door-)ontwikkeling van het aanbod zoeken partijen samenwerking met het onderwijsveld – en vice versa – maar dit is nog ad hoc en van weinig structurele aard. Complicerende factor is dat de sector, met name als het gaat om toepassing van technologieën en het gebruikersgedrag van kinderen en jongeren, in hoog tempo ontwikkelt en dus om een hoog tempo van educatie-ontwikkeling vraagt. Bovendien geldt voor film en beeld, als het gaat om (toepassing van) nieuwe technologieën, de versterkende factor van generatieverschillen; vaak kunnen kinderen beter met techniek omgaan dan docenten. Mede daarom moet deskundigheidsbevordering van docenten een belangrijk onderdeel worden van de educatiefunctie in de sector. Dan gaat het niet zozeer om het kunnen toepassen van de techniek, maar wel om het begeleiden en beoordelen van dat wat leerlingen doen met de techniek. Voor zowel games en animatie als film, gaat het dus met name om begeleiding en beoordeling van de inhoudelijke component. Het programma Cultuureducatie met Kwaliteit kan hieraan een impuls geven, mits dat bewust hiervoor wordt ingezet.

Om educatie meer in te bedden, heeft de sector behoefte aan professionalisering van de educatiefunctie en structurelere samenwerking op dat vlak. Er is eveneens behoefte aan meer ruimte voor experiment en inhoudelijke ontwikkeling van educatie. Voor veel instellingen geldt dat financiering van ontwikkeling en uitoefening van deze functie echter een groot probleem is. Wil educatie binnen de sector een impuls krijgen, dan is extra overheidsfinanciering nodig of moet de vraag bij onderwijsinstellingen worden gestimuleerd, of gaat het ten koste van andere activiteiten.

5.4 Financieringsstroom en matching

De financieringsstroom voor cultuureducatie in de gemeente Utrecht is de afgelopen cultuurnotaperiode gewijzigd om vraaggericht werken te stimuleren. Dat wil zeggen dat onderwijsinstellingen de middelen toebedeeld krijgen, in plaats van het UCK en andere aanbieders. Voor de komende vier jaar gaat het om € 2,6 mln. in de gemeente Utrecht, waarvan € 1 mln. afkomstig is van de gemeente en € 1 mln. van de rijksoverheid. Daarnaast is sprake van € 600.000 extra inkomsten.

Nu de financiering rechtstreeks naar onderwijsinstellingen gaat, vergroot dat voor onderwijsinstellingen de keuzevrijheid, maar het veroorzaakt ook een overdaad aan informatie over

bestaand aanbod waaruit ze moeten kiezen. Er zijn signalen dat het onderwijs de vraag niet altijd goed weet te articuleren, of daarvoor te weinig tijd heeft. Dat geldt sterker voor het primair onderwijs en minder voor het voortgezet onderwijs, vermoedelijk omdat daar vakdocenten in plaats van groepsdocenten aanwezig zijn. Tegelijkertijd is het voor aanbieders lastiger geworden het aanbod aan de man te brengen, omdat ze op een andere manier moeten werken en afhankelijk zijn van de tijd en kennis die in de onderwijsinstellingen beschikbaar is.

De inhoudelijke vraag is dus abstract, en wat een school er financieel voor over heeft is onbekend. Dat maakt het lastig om een relatief nieuw onderdeel van het brede cultuureducatieve aanbod – film en beeld – onder de aandacht te brengen van onderwijsinstellingen, laat staan de urgentie ervan over te brengen. Samenwerking tussen, en gezamenlijke marketing van, aanbieders kan mogelijk wel bijdragen aan de zichtbaarheid van het (belang van) educatie in deze sector.

Dus, de gewijzigde financieringsstromen hebben invloed op de totstandkoming van matching tussen vraag en aanbod. De onderwijspartijen zijn voor deze sectoranalyse echter niet gehoord. De sectoranalyse Cultuureducatie, die later plaats zal vinden, moet hier verder op in gaan voordat conclusies kunnen worden getrokken over de werking tussen aanbieders en afnemers.

6. In het vooruitzicht

In dit laatste hoofdstuk staan de voornaamste mogelijkheden en belemmeringen benoemd voor het versterken van de sector Film en Beeldcultuur in Utrecht. De gemeente maar ook het veld zelf kunnen met dit vooruitzicht keuzes maken welke kwesties worden aangepakt en welke interventies worden ingezet om de sector te stimuleren. Voor het stellen van prioriteiten kan het in het tweede hoofdstuk geschetste waardenperspectief leidend zijn.

- De totale capaciteit voor filmvertoningen is recent fors toegenomen, en de kwaliteit ook. De festivals kunnen hiervan profiteren, maar zij hebben vooral behoefte aan centraal gelegen zalen, die nu vooral de filmtheaters bieden. Bovendien is het wenselijk dat deze filmtheaters naast vertoningen ook ruimte bieden aan bredere programmering en beeldgerelateerde functies. Daarnaast moeten deze zalen goed geoutilleerd zijn, iets dat nu nog niet altijd in orde is.
- Er is veel behoefte aan het verbinden van makers en instellingen die zich bezig houden met experiment in hun vakgebied. Verbinding tussen presentatie en productie kan bijdragen aan de versterking van het profiel van Utrecht, met name op het gebied van *interactive* of crossmedia. Er is behoefte aan netwerken, in de vorm van hubs of platforms, om makers met elkaar, het veld en zeker ook de HKU krachten te bundelen, op disciplineniveau of juist in cross-overs.
- Voor de ontwikkeling van games heeft de Dutch Game Garden de afgelopen tijd veel betekenis gehad. Utrecht heeft eveneens veel potentie op het gebied van animatie, met de HKU en veel makers en studio's die producties leveren van hoog niveau. De sector vreest echter dat er een momentum aan het aflopen is, waarin Utrecht zich zou kunnen profileren. De sector heeft baat bij een of meer aanjagers en bredere ondersteuning voor een initiatief als een AnimatieHub. Het Nederlands Film Festival wil hierin een rol van betekenis spelen, bijvoorbeeld met een regiefunctie.
- Voor festivals en vernieuwende initiatieven dragen méér, goede en betaalbare voorzieningen en presentatiefaciliteiten bij aan de (door-)ontwikkeling van hun concepten. De huidige voorzieningen kennen beperkingen voor het ontwikkelen en presenteren van grensoverschrijdende, vernieuwende programmering zoals interactieve installaties, exposities et cetera. Investing hierin is gewenst.
- Er zijn zorgen over de mate waarin jonge pioniers voet aan de grond krijgen als het gaat om financiële ondersteuning. Het vierjarige subsidiesysteem kent een aantal criteria, zoals een track record waaruit de artistieke kwaliteit blijkt en een bewijs van goed ondernemerschap, die drempels opwerpen voor nieuwe makers. Onderzoek is wenselijk naar het gebruik van bestaande en ontwikkeling van nieuwe financieringsvormen waarmee jonge makers en pioniers een beroep op ondersteuning bij de gemeente kunnen doen.
- Educatie op het gebied van film en beeld is actueel en urgent, maar heeft nog onvoldoende voet aan de grond bij onderwijsinstellingen. Cultuureducatie als geheel strijdt om een plek in het onderwijscurriculum, maar er zijn ook zorgen over het aandeel film- en beelddeducatie binnen het totaal aan cultuureducatie, en zijn er zorgen over de kennis en kunde van leerkrachten op dit

Berenschot

gebied. Aanbieders van film- en beeldcultuureducatie, maar ook presentatie instellingen, merken dat op scholen waar de vraag is naar film- en beeldcultuureducatie dit afhankelijk is van één of enkele enthousiaste docenten. Een kans om dit enthousiasme te verspreiden over alle scholen, is om ambassadeurs op scholen in te zetten die de mogelijkheden en wegen kennen.

Bijlage 1 - Gesprekspartners

Deelnemers Sessie Presentatie op 20 februari 2017

Instelling	Naam
Filmtheater 't Hoogt	Rianne Brouwers
Springhaver / Louis Hartlooper Complex	Jos Stelling
Springhaver / Louis Hartlooper Complex	Judith van den Burg
Oppedoekt	Avital de Rooze
Filmfonds	Doreen Boonekamp
Nederlands Film Festival	Willemien van Aalst
Nederlands Film Festival	Petra Remmen
Holland Animation Film Festival	Gerben Schermer
Fotodok	Femke Rotteveel

Deelnemers Sessie Productie 21 februari 2017

Instelling	Naam
HKU	Tjepke Zijlstra
HKU	Bart Hoeve
Cinemec	Gerben Kuipers
Memphis Films	Cécile van Eijk
Digital Culture & Beyond	Paulien Dresscher
We Wander	Lotte Stalman
We Wander	Julian Breen

Deelnemers Sessie Educatie 22 februari 2017

Instelling	Naam
Filmtheater 't Hoogt	Rianne Brouwers
Filmtheater 't Hoogt	Floor Vlasblom
Commissie Cultuurnota	Ramon Verberne
UCK	Peter Grooten
UCK	Elvira Stein
Nederlands Film Festival	Annique Deneer
Dutch Game Garden	Marilla Valente
Bibliotheek Utrecht	Isolde Vega
HKU	Peter de Vries
Kunst Centraal	Irene de Jong
Fotodok	Femke Rotteveel

Overige gesprekspartners

- Karel Millenaar, Fourcelabs
- Niki Smit, Monobanda Play
- Arjon Dunnewind, Impakt
- Dutch Filmworks
- Saskia Kluitmans, gemeente Utrecht
- Marianne van den Boogaard, gemeente Utrecht

Bijlage 2 - Relevante achtergrondinformatie

- Cultuurkaart Utrecht, conceptrapport 2017
- Advies Commissie Cultuurnota 2017-2020, 2016
- SEE NL Animation from de Netherlands, Shorts Series and Features, 2016
- AnimatieHub Utrecht - pitch, april 2016
- Indigo Factsheet 2016
- Filmfacts & figures of the Netherlands 2016, Filmfonds
- Game Monitor The Netherlands, 2015
- Economische ontwikkelingen in de cultuursector 2009-2015, APE en Dialogic, 2016
- De Kade Factsheet
- Websites van instellingen

Bijlage 3 – Methodiek Sectorperspectieven van Berenschot

In deze bijlage lichten wij de methodiek Sectorperspectieven toe, die Berenschot heeft ontwikkeld in samenwerking met de Raad voor Cultuur ten behoeve van de sectoranalyses die de Raad uitvoert. Deze methodiek past goed bij de door de gemeente Utrecht gewenste sectoranalyses. Het betreft een doorontwikkeling van de klassieke SWOT-analyse. Ook de Raad voor Cultuur stelt, op landelijke schaal, sectoranalyses op om te komen tot sectoradviezen en uiteindelijk een schets van een nieuw cultuurbestel. De Raad voor Cultuur heeft ons eind vorig jaar benaderd om een methodiek voor de sectoranalyses te ontwikkelen. Hieronder schetsen wij het gedachtegoed van de methodiek. Daarna beschrijven we de toepassing ervan in Utrecht, in het bijzonder voor deze eerste sectoranalyse Film en Beeldcultuur. In de definitieve versie van het rapport voegen wij ingevulde schema's toe per invalshoek.

Behoefte aan een nieuwe methodiek

De aanleiding voor het ontwikkelen van een nieuwe methodiek voor de Raad voor Cultuur is de behoefte aan zicht op en inzicht in wat er echt in de cultuursector aan de hand is en wat er nodig is om de gewenste ontwikkelingen mede vorm te geven, via bijvoorbeeld beleidsinterventies en nieuwe financiële stimuleringsregelingen. Het zicht op veel sectoren is nu slechts gebaseerd op een beperkte set feiten en cijfers die vaak ook gedateerd zijn, waardoor het gevoel overheerst 'achter de feiten aan te lopen.' De sectorbeschrijvingen en de monitor economische ontwikkelingen die op landelijk niveau zijn opgeleverd hebben enig zicht op de sectoren gegeven, maar niet tot nieuwe inzichten geleid, mede doordat bekende bronnen zijn gebruikt. Dat komt enerzijds door de bronnen, anderzijds doordat analytische methoden als SWOT-analyses, MKBA's en SROI's op een te 'enge' en weinig passende manier worden toegepast, waardoor vaak meer discussie en tegenstrijdigheid ontstaan dan tot inzichten die het beleid verder helpen.

Verrijking met waardevolle inzichten

Wij vinden dan ook dat het discours over cultuursectoren, zeker ook in lokale context, verdient een rijkere benadering dan een data-gedreven onderzoek. Cultuurbeleid anno 2017-2020 is gebaat bij een waardenoriëntatie. Het past bij de cultuursector om aan te sluiten bij de beleving en de bedoeling. In de cultuursector is grote behoefte aan een denkraam waarmee samen vooruit kan worden gekeken. In het rijksbeleid wordt aandacht gegeven aan artistieke, economische en steeds meer ook maatschappelijke waarde. Ook bij de toetsing van de betekenis van sectoren en individuele culturele instellingen wordt het waardenperspectief omarmd, getuige ook het enthousiasme waarmee het gedachtegoed is ontvangen dat door Claartje Bunnik is beschreven in Naar waarde gewogen. De methodiek Sectorperspectieven die wij hebben ontwikkeld met de Raad voor Cultuur gaat daarom uit van een waardenoriëntatie, met een praktische operationalisering die overeenkomsten vertoont met de SWOT-analyse. De waardenoriëntatie is hanteerbaar op diverse manieren; vanuit generieke waarden maar ook in specifieke onderwerpen om het inzicht in een te verkennen (deel)sector te verrijken, in lokale context. De methode verenigt het huidige beeld van wat er goed en minder goed gaat in een specifieke sector met de verwachte ontwikkelingen, en biedt vanuit daar handvatten om beleidsinterventies vorm te geven.

Toepassing van de methodiek in Utrecht

De methodiek Sectorperspectieven van Berenschot geeft inzicht in de actuele stand van zaken én de vooruitzichten voor elke deelsector, door het combineren van objectieve informatie uit desk research en ervaringskennis uit het veld. De methodiek leidt tot rijke beschrijvingen van relevante thema's en plaatst die voor de sector in perspectief. De methodiek biedt ruimte voor verbreding en verdieping (denk aan extra werksessies, enquêtes, inzet van platforms et cetera), afhankelijk van uw behoeften en de beschikbaarheid van tijd en middelen. Wij ervaren dan ook dat de methodiek aansluit bij de behoefte aan sectoranalyses van de gemeente Utrecht.

Voor de sector Film en Beeldcultuur hebben we een compacte versie gehanteerd, waarin alle drie invalshoeken op hoofdlijnen in beeld worden gebracht en bovendien in het perspectief van andere steden geplaatst. Wij hebben de methodiek toegespitst op de invalshoeken die u heeft benoemd als relevant voor de sector Film en Beeldcultuur in Utrecht. De methodiek krijgt vorm volgens onderstaand figuur waarin met cijfers is aangeduid in welke volgorde wij de punten voor uw sectoranalyse aanpakken. De groene plussen en rode minnen staan symbool voor positieve en negatieve observaties (blijkend uit de deskresearch). De pijlen omhoog (groen) en omlaag (rood) geven aan of sprake is van een positief of negatief voorzicht volgens de partijen in het veld. Onder de figuur geven we een uitgebreidere toelichting op de toepassing van deze methodiek in Utrecht.

Interventies <ul style="list-style-type: none"> • ... 	Positieve vooruitzichten ↑ <ul style="list-style-type: none"> • ... 	Interventies <ul style="list-style-type: none"> • ...
Inzichten + / ↑ <ul style="list-style-type: none"> • ... 		Inzichten - / ↑ <ul style="list-style-type: none"> • ...
Positieve observaties + <ul style="list-style-type: none"> • ... 	Onderwerp <ul style="list-style-type: none"> • ... 	Negatieve observaties - <ul style="list-style-type: none"> • ...
Inzichten + / ↓ <ul style="list-style-type: none"> • ... 	Negatieve vooruitzichten ↓ <ul style="list-style-type: none"> • ... 	Inzichten - / ↓ <ul style="list-style-type: none"> • ...
Interventies <ul style="list-style-type: none"> • ... 		Interventies <ul style="list-style-type: none"> • ...

1. Onderwerp: hier wordt het onderwerp van de analyse gespecificeerd. Bij de Raad voor Cultuur zijn dit de perspectieven van artistieke, economische en maatschappelijke waarde. Voor de sector Film en Beeldcultuur hanteren wij presentatie, productie en educatie.
2. Thema: per onderwerp zijn een of meer relevante thema's worden benoemd waarop de analyse betrekking heeft. Voor elk afzonderlijk thema wordt de analyse op hoofdlijnen doorlopen.
3. Observaties: hoe staat het er nu voor in de sector ten aanzien van dit thema? Wat gaat er goed, wat gaat er minder goed? Hiervoor doen wij deskresearch en gaan we in gesprek met het veld.
4. Vooruitzichten: wat zijn de vooruitzichten voor de komende jaren op dit thema, positief dan wel negatief? De vooruitzichten worden afgeleid van algemene en specifieke trends, maar juist ook van de visie van de spelers in het veld op de toekomstige ontwikkelingen.
5. Inzichten: tot welke conclusies leidt de confrontatie van observaties met vooruitzichten, in de 4 mogelijke richtingen van positief en negatief (vergelijkbaar met de confrontatie van sterkten met kansen en dergelijke binnen een SWOT-analyse).

De inzichten ten aanzien van de diverse thema's binnen de onderwerpen vormen de basis voor de sectoranalyse, want op basis van de uitkomsten voor alle thema's is het voor ons mogelijk een gestructureerde, overkoepelende analyse neer te zetten. Hiermee worden de onderzoeksvragen van u en de thema's van de Adviescommissie Cultuurnota geadresseerd.

6. Interventies: de volgende stap is om vanuit de inzichten in de sectoranalyse te komen tot nieuw beleid, door het vormgeven van interventies. In principe is het vormgeven hiervan aan u als opdrachtgever, ook rekening houdend met de overige sectoren en onder meer het rijksbeleid. Het uitwerken van interventies is geen onderdeel van onze sectoranalyse.