

Respondent



74

Anonym



73:08

Tid til å fullføre



1. Ditt navn *

Ånund Austenå

2. E-postadresse *

aanund@vikenfilmsenter.no

3. Virksomhet du svarer på vegne av

Viken filmsenter

4. Hva slags virksomhet representerer du? *

- Organisasjon
- Kulturinstitusjon
- Selskap (AS)
- Enkelstående kunstner, utøver eller kulturarbeider
- Myndighet
- Annet

5. Hvilke områder jobber du (virksomheten) primært innenfor? *

- Litteratur
 - Musikk
 - Scenekunst
 - Visuell kunst
 - Kulturarv
 - Film og serier
 - Dataspill
 - Annet
-
-

Skriftlige innspill og dialogmøte

Dialogen er basert på skriftlige innspill. Når vi samles til møte 16. september, gir dette deltakerne anledning til å utdype og diskutere svarene som er kommet inn. Men man kan også delta på møtet uten selv å ha levert innspill. Møtet gjennomføres digitalt mellom kl. 10.00 og 15.00.

6. Jeg melder meg herved på dialogmøtet 16. september kl. 10.00–15.00. *

- Ja
- Nei

7. Jeg ønsker å sende inn innspill om konsekvensene av koronapandemien. *

- Ja
 - Nei
-
-

Kriseordningene

30. juni leverte Kulturrådet og NFI en delrapport fra prosjektet, som blant annet inneholder en kartlegging av kompensasjonsordningen og stimuleringsordningen. Den viser at det ved begynnelsen av juni var utbetalt 2,7 milliarder kroner til nesten 5400 mottakere. (Vel å merke var bare de første søknadsrundene med i disse tallene.)

8. Har dere kommentarer eller synspunkter på denne kartleggingen? For eksempel vil vi gjerne vite hva dere, innen deres fagområde, kjenner dere igjen i eller ikke. (Maks 4000 tegn.)

Ingen spesielle kommentarer til dette punktet

9. En hensikt med stimuleringsordningen er å bidra til et mangfold av kulturuttrykk. I hvilken grad opplever dere at ordningen har bidratt til dette? Utdyp gjerne. (Maks 4000 tegn.)

Ingen spesielle kommentarer til dette punktet

Tilbud og tilgjengelighet

Vi antar at det i tiden etter pandemien vil kunne være vanskelig å opprettholde det samme kulturtilbudet til befolkningen som før pandemien. Mye tyder på at det vil være store variasjoner mellom de ulike kunst- og kulturområdene.

10. Forventer dere at tilbudet av kunst og kultur på deres fagområde i hovedsak vil være svekket, styrket eller uendret etter pandemien, sammenlignet med tiden før? *

- Styrket
- Svekket
- Uendret
- Vet ikke

11. Hvilke deler av tilbudet vil være endret?

For dokumentarfilm er tilbudet svekket: det har vært færre igangsatte produksjoner og mange forsinkelser. Dokumentarfilmer gjøres i hovedsak i opptak ute i virkeligheten, der det har vært mange koronarelaterte restriksjoner. For kortfilm har det vært vanskeligere å produsere og det har vært mindre kontaktflater nasjonalt og internasjonalt. For spillbransjen har situasjonen vært mer uendret. Det er produksjoner det er lettere å opprettholde på tross av nedstenging; prosjekter som er igangsatt kan fortsette utviklingsarbeidet og den offentlige tilskuddsdelen har vært som tidligere. Generelt har bruken av spill økt som følge av nedstenging. Hovedutfordring for spillbransjen har vært å finne ny finansiering, distribusjon og publishere.

12. Har din organisasjon eller virksomhet noen kartlegginger eller undersøkelser som sier noe om denne endringen, eller har dere mulighet til å skaffe det? *

- Ja
- Nei
- Vet ikke

13. Ser dere endringer som kan gå ut over tilgjengeligheten av kunst- og kulturtilbudet – og i tilfelle hvordan? For eksempel om noen sosiale grupper eller mennesker i enkelte deler av landet får dårligere tilgang til kunst- og kulturopplevelser enn tidligere. (Maks 4000 tegn.)

Ingen spesielle kommentarer til dette punktet.

14. Ser dere endringer som kan redusere eller øke mangfoldet i kunst- og kulturtilbudet på sikt? Dette kan for eksempel være mangfold i kunstnerisk form, i ulike gruppers kulturelle uttrykk eller i typer formidling. *

- Ja
- Nei
- Vet ikke

15. Har din organisasjon eller virksomhet noen kartlegginger eller undersøkelser som sier noe om denne endringen, eller har dere mulighet til å skaffe det? *

- Ja
- Nei
- Vet ikke

Produksjon og formidling

Pandemien kan føre til endringer i hvordan kunst og kultur skapes og formidles.

16. Opplever dere (evt. du) at noen av følgende har vokst frem under pandemien?

- Nye typer aktører
- Nye typer formidlingsformer eller arenaer
- Nye typer prosjekter
- Nye samarbeidsformer
- Nye måter å jobbe på
- Nye former for finansiering

17. Hvordan vil du beskrive disse endringene?

For filmproduksjon (dokumentar og kortfilm) har det vært mer langdistansearbeid; samarbeid på tvers av landet og landegrensene. F.eks. bruk av klipper basert i annet land osv. Mye for- og etterarbeid har vært gjennomført digitalt, også møtevirksomhet m.m. Det har også blitt tatt i bruk flere digitale visningsplattformer som erstatning for festivaler og andre fora. For filmprosjekter har det vært økt fokus på utvikling, dette er enklere innenfor filmprosjekter enn for spill (som er mer kollektivt arbeid fra dag 1). For spillbransjen har det vært vanskeligere å etablere nye prosjekter.

18. Forventer dere at digital teknologi blir viktigere i kunstneriske, skapende praksiser, produksjonsformer og arbeidsmåter etter pandemien enn den var før? (Her sikter vi altså ikke til formidling.) *

- Ja

- Nei
- Vet ikke

19. Hvis ja, på hvilke måter?

Det gjør det enklere å dele arbeid digitalt, det kan til en viss grad erstatte fysiske møteplasser og arenaer og det skaper større fleksibilitet. Men, det kan ikke fullt erstatte de fysiske møteplassene og arbeidsplassene.

20. Forventer dere at digital formidling av kunst og kultur – på deres område – vil bli viktigere i tiden etter pandemien sammenlignet med tiden før?

- Ja
- Nei
- Vet ikke

21. Forventer dere at virksomheten (eller aktører dere representerer) vil ha en større, mindre eller uendret andel av sine inntekter fra digital formidling enn før pandemien? *

- Større
- Mindre
- Uendret
- Vet ikke

22. På hvilke måter bidrar pandemien til å endre konkurranseforholdene mellom aktører på ditt område? For eksempel: Vil noen stå styrket og andre svekket etter pandemien? (Maks 4000 tegn.)

Film- og spillbransjene er små og sårbare. Kompensasjonsordningene treffer ulikt og avhengig om selskaper treffer riktig i forhold til ordningene skaper det konkurranseforskjeller. Det rapporteres om uklarhet om selskaper er kvalifiserte for ordninger eller ikke. Det oppleves som det er tilfeldige og uklare premisser for ordningene.

Det har også medført mye ekstraarbeid og administrasjon for allerede små og ressursvake selskaper. Ordningene er ikke godt tilpasset selskaper med prosjektbaserte regnskap. For selskaper som produserer fiksjonsfilm har noen blitt svekket pga stor vekt på inntjening på kinovisning; dette går utover selskapets ansatte/tilknyttede gjennom permisjoner og mindre utvikling/investering i nye prosjekter. Det kan også føre til større grad av ulønnet arbeidsinnsats eller honorarer under tariff. For spillbransjen er hovedutfordringen uansett den internasjonale konkurransen.

23. Har tiden under nedstengningen gitt nye muligheter for aktører på ditt område? *

- Ja
- Nei
- Vet ikke

Kompetanseflukt

I flere sammenhenger har aktører i kultursektoren pekt på kompetanseflukt som en uheldig konsekvens av pandemien. Vi ønsker innsikt i hvordan dette konkret kommer til uttrykk – og hvordan det oppfattes som problematisk. Vi er også interessert i hvordan dette kan dokumenteres.

24. Sett fra deres ståsted, hva ligger i begrepet kompetanseflukt?

- Frafall av ansatte eller næringsdrivende med særlig kompetanse.
- Nedleggelse av leverandører med særlig kompetanse
- Frafall av frivillige deltakere eller medlemmer
- Sviktende rekruttering av nye ansatte, næringsdrivende eller frivillige.
- Annet

25. Hvilke typer ansatte, virksomheter eller frivillige faller fra på deres område?
(Maks 4000 tegn)

Film- og spillbransjen består av mange frilansere. De med svakest tilknytning faller fra, og dessverre de som er eldre i bransjen. De yngre tåler større grad av økonomisk usikkerhet. Mange selskaper har permittert ansatte og avsluttet avtaler med tilknyttede frilansere.

26. Har din organisasjon eller virksomhet noen kartlegginger eller undersøkelser som sier noe om disse endringene, eller har dere mulighet til å skaffe det? For eksempel i form av medlemstall, undersøkelser blant medlemmer eller lignende. *

- Ja
- Nei
- Vet ikke

27. Forventer dere det på sikt, etter pandemien, vil bli vanskelig å rekruttere folk tilbake når det igjen blir behov for dem? *

- Ja
- Nei
- Vet ikke

28. Hvis ja, kan du utdype hvorfor dette vil være vanskelig? (Maks 4000 tegn)

En del frilansere har i mellomtiden funnet annet arbeid eller ansettelse utenfor bransjen.

Deltakelse i kulturlivet

29. Forventer dere at aktiviteten innen deltakerkulturen (slik som korps, kor, band, amatørteater og lignende) vil være varig svekket etter pandemien?

- Ja
- Nei

Vet ikke

30. Har din organisasjon eller virksomhet noen kartlegginger eller undersøkelser som sier noe om dette? *

Ja

Nei

Vet ikke

Internasjonale forhold

31. Hva kjennetegner markedet og vilkårene for internasjonal aktivitet og samarbeid på deres område etter pandemien? Hvilke konsekvenser får dette? (Maks 4000 tegn.)

For spillbransjen har det vært helt stopp i internasjonale aktiviteter og arenaer; dette påvirker negativt mulighetene for å arbeide med avtaler med internasjonale finansører, distributører og publishere. dette gjør det spesielt vanskelig for de i bransjen som er mindre erfarne og i mindre grad har etablerte nettverk. For dokumentarfilm er ikke forandringene så store; bildet er uansett av strømmetjenestene blir mer dominerende og påvirker posisjonen til NRK og TV2. De store strømmetjenestene satser etterhvert både på smalere filmer (festivalfilmer) og bredere filmer med stort publikumspotensiale. Kinomarkedet er svært usikkert framover, men foreløpig er det viktig både økonomisk og for oppmerksomhet. For kortfilm fører begrensningene på internasjonal aktivitet til mindre nettverksbygging, mindre synergi og tyngre finansieringsarbeid.

32. Har din organisasjon eller virksomhet noen kartlegginger eller undersøkelser som sier noe om endringene pandemien har hatt for internasjonal aktivitet og samarbeid? *

Ja

Nei

Vet ikke

Andre kommentarer og innspill

33. Har dere andre kommentarer eller innspill, enten om konsekvenser av pandemien eller til Kulturrådet og NFIs prosjekt? (Maks 4000 tegn.)

Ingen spesielle kommentarer til dette punktet.

