



Svenska
Filminstitutet

Den svenska animationsbranschen

En rapport av Adam Marko-Nord



05

Inledning

En framtidsinriktad filmpolitik i det tjugoförsta seklet måste ta animationen på allvar. Det är inom animationen i alla dess former som något av det mest nyskapande sker inom utvecklingen av film som visuellt medium. Under de kommande åren förstärks detta ytterligare genom ökat samarbete mellan animationsmiljöerna för film och videospel. Det är dessutom här som utvecklingen av olika former för interaktiv film kommer att ske.

Sverige har ett antal skickliga animatörer, men med enstaka undantag arbetar dessa i små enmansbolag med korta format – eller på en kommersiell marknad med reklam och musikvideor. Resurserna är mycket knappa och de existerande filmstöden bara måttligt användbara för en produktionsform som i mångt skiljer sig från annan film.

En satsning på animerad film måste ta utgångspunkt i situationen så som den ser ut för olika delar av Sveriges animationsmiljöer i dag och bygga vidare på detta. Vi har därför bött Adam Marko-Nord att utarbeta en rapport baserad på intervjuer med ett antal centrala personer på animationens område.

Det är min förhoppning att rapporten skall bli till nytta och inspiration i arbetet med att utforma den animerade filmens framtid.



Åse Kleveland
VD Svenska Filminstitutet

Innehåll

Bakgrund	3
Urval	3
Begrepp	4
Animation	4
Den svenska animationsbranschen	4
Produktion	5
Kortfilm.....	5
<i>Lisbet Gabrielsson AB</i>	6
Långfilm och tv-serier	6
Kommersiell produktion.....	7
<i>Filmtecknarna</i>	8
<i>Stylewar</i>	8
Finansieringsprocessen	11
Vad kostar det och vad är det som kostar?	13
Svenska Filminstitutets stöd till animation	14
SVT:s och andra tv-kanalers stöd till animation	16
Distribution	18
Dataspelsindustrin	19
Utbildningar	20
Framtiden	21
Animationskonsulent	21
Animationsfond	22
Riskkapital.....	23
Utbildningstöd och företagsstöd.....	24
Sammanfattning	25
Slutord	26
Om författaren	27

Bakgrund

Animation är en viktig del av den svenska filmbranschen och har varit det sedan den första svenska animationen, *Trolldrycken*, skapades av **Victor Bergdahl** 1915. Sedan dess har svensk animation varit gångbar såväl inom landet som utomlands, och har ett generellt gott anseende både hos publik och fackmän. De första animationerna som skapades var gjorda för en vuxenpublik, men sedan 1960-talet är svensk animation mer inriktad på en barn- och ungdomspublik. Detta beror till stor del på den riktade satsning som gjordes genom TV2:s etablering och dess barnredaktion. Genom det ekonomiska tillskott som detta innebar skapades ett utrymme för verk som *Kalles Klätterträd*, *Alfons Åberg* och *Karl-Bertil Jonssons julafton* – det vill säga de svenska animationer som idag räknas som klassiska och som regelbundet går i repris på SVT.

Idag är den svenska animationsbranschen stadd i förändring. Som teknik och uttrycksmedel har animationen spritt sig till alla visuella medier och existerar inom film, spel, information, reklam, musikvideor och tv-grafik. Det är en bransch som expanderar starkt i många länder. Tyvärr har inte animationen i Sverige känt av det allmänna uppsvinget särskilt mycket. Detta beror till stor del på att branschen fortfarande följer samma mönster som etablerades för 20-30 år sedan. Fortfarande är flera produktionsbolag inriktade på en barn- och ungdomspublik, och filmerna huvudfinansierade av Svenska Filminstitutet, ofta med Sveriges Television som samproducent. Under det senaste decenniet har flera produktionsbolag startat som inriktar sig på animation inom den kommersiella sektorn, dvs reklamfilm och musikvideor. Men den svenska animationsbranschen är fortfarande förvånansvärt begränsad jämfört med hur spridd animation som uttrycksform är idag.

I denna kartläggning skall dessa olika fält undersökas närmare, för att ge en bild av hur dagens situation gestaltar sig. Genom intervjuer med animatörer, producenter, finansierare och distributörer kommer en övergripande bild av detta spännande och vitala fält att skisseras. Undersökningen avslutas med en diskussion kring konkreta idéer inför framtiden.

Urval

Ett antal personer har intervjuats i anslutning till undersökningen, vilka innehar nyckelpositioner i den svenska animationsbranschen. Urvalet har syftat till att vara så brett och heltäckande som möjligt vad gäller produktion, finansiering och distribution.

Undersökningen slutfördes i december 2004.

Följande personer medverkar i undersökningen:

Gila Bergqvist-Ulfung, barn- och ungdomsfilmkonsulent, Svenska Filminstitutet

Johanna Frelin, genrechef Barn & Ungdom, SVT

Anne-Marie Söhrman Fermelin, kortfilmkonsulent, Svenska Filminstitutet

Bitte Eskilson, chef för avdelningen Film och Publik, Svenska Filminstitutet

Petter Mattsson, ansvarig för kortfilms, Utlandsavdelningen, Svenska Filminstitutet

Ulla Nilsson, Dokumentär och kortfilm, SVT

Peter Gustafson, producent Happy Life Animation AB

Lars Ohlson, VD Filmtecknarna AB

Lisbet Gabrielsson, producent Lisbet Gabrielsson AB

Martin Sjöström, producent Stylewar

Jenny Huldshiner, informationschef Digital Illusions

Anna Källsen Samuelson och *Daniel Annefelt*, MTV Nordic

Begrepp

Animation

Animation är en bred term som ofta används utan tydlig överenskommelse om vad som avses. Begreppet syftar egentligen till en teknisk definition av hur all typ av animation framställs – det vill säga med någon form av enbildstagning. I den klassiska tecknade filmen à la Disney skapades filmen genom att varje bild omsorgsfullt ritades upp på papper eller plastark och sedan fotograferades. Varje teckning motsvarar en bildruta och det krävs 24 bildrutor för att skapa en sekund film. På samma sätt framställs till exempel dockanimation, där modeller i lera eller metall justeras minimalt varpå ett stillbildsfoto tas. Det finns också mer experimentella former av animation, som till exempel sandanimation, där bilder ritas upp i ett tunt sandtäckte på en glasskiva och fotograferas bildruta för bildruta, eller direktanimation, där bilder skrapas in direkt i filmnegativet.

Man kan egentligen säga att animation är allt det som inte innefattar "vanlig" film där kameran spelar in i en registrerande, kontinuerlig tagning. Även digital animation fungerar i princip på samma sätt, men använder sig av datorkraft för att fylla ut positioner definierade av animatören. Digital animation går förstås – precis som annan animation – att dela upp i flera olika kategorier, som 3D-animation, 2D-animation och blandteknik. Man använder också digital animation för att skapa specialeffekter till live-action film, vilket allmänt brukar kallas för CGI (computer-generated imagery).

Den svenska animationsbranschen

I denna rapport kommer begreppet "den svenska animationsbranschen" att användas för att beteckna de i Sverige baserade företag eller personer som i någon betydelse försörjer sig helt eller delvis på att skapa animation mot ekonomisk ersättning eller konstnärlig återkoppling.

Detta kan innefatta konstnärligt inriktade filmare som mer eller mindre själva skriver, producerar och animerar personliga kortfilmer vilka företrädesvis visas på filmfestivaler. Det innefattar också produktionsbolag som skapar reklamfilm eller musikvideor med huvudsakligen animerat innehåll. Begreppet avser i viss mån även produktionsbolag som skapar digitala effekter för spelfilm. Företag inriktade på dataspelsproduktion innefattas inte här i begreppet "den svenska animationsbranschen", men kommer att granskas separat i ett eget avsnitt på grund av de båda branschernas likheter.

Sammanfattningsvis är "den svenska animationsbranschen" ett komplicerat begrepp med ett mycket stort mörkertal vad gäller antalet yrkesverksamma animatörer. Det finns många enskilda personer som anser sig vara animatörer trots att de kanske enbart har skapat en enda kortfilm. Det finns också ett stort antal personer som knappast anser sig vara animatörer trots att de arbetar med konventionella animationsverktyg. Begreppet kommer därför att användas så brett som möjligt.

Produktion

Grovt sett kan animationsproduktionen delas upp i tre olika fält. Det är dock mycket vanligt att samma personer och företag arbetar över dessa fälts gränser.

- ◆ Kortfilmsproduktion
- ◆ Långfilm och tv-serie-produktion
- ◆ Kommersiella uppdrag

Nedan följer ett försök att generalisera dessa tre arbetsområden.

Kortfilm

Huvuddelen av Sveriges animatörer är skolade i att utveckla och skapa egna, personliga kortfilmer med en standardlängd på 3-15 minuter. En vanlig åsikt är att kortfilm är den animerade genrens naturliga format och att det är näst intill omöjligt att skapa lyckad animerad långfilm. Orsakerna till denna inställning varierar från rent ekonomiska skäl till föreställningar om att den animerade filmen har en helt egen berättarstruktur och dramaturgi som inte lämpar sig för längre historier. På senare år har denna något föråldrade åsikt tyckts vara på väg att försvinna.

Kortfilmsformatet dominerar inom den svenska animationsbranschen. Praktiskt taget alla animationsutbildningar i Sverige är inriktade på att låta eleven skapa egna kortfilmer, vilka sedan kan visas på filmfestivaler och användas som arbetsprover. Den naturliga förklaringen till detta förhållande är att det tar så pass lång tid att skapa animation. Elever på till exempel Konstfacks Institution för Animerad Film, landets enda högskoleutbildning för klassiska animatörer, låter eleverna använda större delen av det avslutande studieåret till att producera sin avgångsfilm, som brukar ha en längd på 2-5 minuter.

Det finns som sagt också ekonomiska skäl till den animerade kortfilmens dominans i Sverige, eftersom det av många anses vara praktiskt taget omöjligt att finansiera en svensk animerad långfilm. Den animerade kortfilmen har däremot väl etablerade finansieringsformer på till exempel Svenska Filminstitutet och SVT.

En stor del av Sveriges animatörer – särskilt kanske från äldre generationer - satsar därför på att producera kortfilm som de själva kan producera och administrera. Det finns uppskattningsvis runt 15-20 produktionsbolag som helt eller delvis är inriktade på att producera animerad kortfilm. Många av dessa bolag består av 1-3 personer vilka inte sällan har en sidoverksamhet, till exempel illustration eller barnboksproduktion, för att säkra ekonomisk överlevnad.

Ett typiskt produktionsbolag inriktat på att producera kortfilm slutför en produktion per 2-3 år. De mest produktiva kreatörerna, som t ex **Johan Hagelbäck**, lyckas ofta finansiera och producera en kortfilm per år, men detta förhållande är nästintill unikt för just Hagelbäck som är en av landets mest rutinerade och erfarna animatörer. Han animerar, skriver och ljudlägger dessutom sina filmer själv och är därmed något av en enmansindustri som kan hålla nere lönekostnaderna. Många andra framgångsrika och uppskattade animatörer har en betydligt lägre produktionstakt.

Den animerade kortfilmen möter samma problem som all annan typ av kortfilm – den kan vara förhållandevis dyr att producera och kräver ofta extremt lång tid att finansiera. Kortfilmen inbringar heller i princip aldrig vinst, eftersom dess huvudsakliga visningsform är filmfestivaler. Detta format fungerar inom live-actionfilm som en

inkörsport till långfilmsproduktionen, där betydligt större ekonomiska möjligheter finns. Detta gäller inte för animation.

Bristen på producenter inom den animerade kortfilmsbranschen är ett påtagligt problem som såväl finansiärer som kreatörer är medvetna om. För det mesta ser sig kreatörer tvingade att producera sina filmer själva, eftersom det i princip inte finns några producenter inriktade på animation.

"Det är absolut ett problem att så många animatörer producerar sina egna filmer. De har inte alltid så stor förståelse för vad en producent faktiskt gör och har inte den fackkunskap som en utbildad producent har. Men det är ingenting man kan lasta animatörerna själva för, snarare borde det göras något åt det på utbildningsnivå, till exempel på Dramatiska Institutet. Jag är själv utbildad som producent där och under min studietid talades det aldrig om animation."

Anne-Marie Söhrman Fermelin, kortfilmskonsulent, Svenska Filminstitutet

Lisbet Gabrielsson AB

Lisbet Gabrielsson är ett unikum i den svenska animationsbranschen. Efter en lång karriär som producent och växthuskonsulent på Svenska Filminstitutet startade hon 1996 sitt eget produktionsbolag. Sedan dess har runt 45 filmer producerats, merparten animerade kortfilmer.

Lisbet Gabrielsson är idag i princip den enda producent i Sverige som är inriktad på animerad kortfilm. Hos henne har flera av landets animatörer kunnat förverkliga sina kortfilmsidéer, som till exempel Guldbaggebelönade Ulla-Carin Grafström, Eva Lindström, Lennart och Ylva-Li Gustafsson, Anna Höglund, Pernilla Hindsefelt med flera. Lisbet Gabrielsson AB producerar runt 4 animerade kortfilmer per år, samt har en stadig produktion av dokumentärfilm men också vanlig kortfilm. Företaget har bara en anställd, Lisbet Gabrielsson själv, men använder sig regelbundet av en assistent på projektbasis.

"Det tar lång tid att finansiera, producera och inte minst distribuera en animerad kortfilm. Trots att jag får väldigt många förslag har jag helt enkelt inte möjlighet att arbeta med fler projekt än jag gör."

Lisbet Gabrielsson, producent

Nyligen producerade företaget en DVD kallad *Små Pärlor*, med samlade filmer, som kommer att släppas för försäljning till jul. Lisbet Gabrielsson AB har aldrig försökt arbeta med kommersiella arbeten eller dataspel, utan är helt inriktat på kvalitetsfilm främst i kortformat.

Långfilm och tv-serier

Animerad långfilm och animerade tv-serier i Sverige produceras idag i princip av ett enda produktionsbolag, SF-ägda **Happy Life Animation AB**. Företaget grundades 1997 av producenten **Peter Gustafsson** i nära samarbete med animatören **Magnus Carlsson**, och har under sina sju år i branschen genomfört många större produktioner av både långfilmer som *Pettson och Findus* och tv-serier som *Tre vänner... och Jerry*. Företaget har för närvarande 9 fast anställda och använder sig av cirka 10 frilansande kreativa personer. I större produktioner som *Tre vänner... och Jerry* var de runt 70 personer inom landet. Idag kan företaget sysselsätta runt 40 personer - inom Sverige - vid större projekt.

Happy Life finner finansiering till sina produktioner runt om i världen, men framför allt från Tyskland, Frankrike, Ungern och Kanada där de har etablerade samarbetspartners. Eftersom det är omöjligt att finansiera en animerad långfilm med en budget på 25-30 miljoner SEK i Sverige eller ens Norden är det nödvändigt för Happy Life att söka sig utomlands. Av detta följer också att mycket av produktionen måste placeras utomlands. Happy Life använder sig företrädesvis av animationsstudior i Ungern eller Asien, som kan erbjuda stora kvantiteter kvalitativt animerat material till relativt rimliga kostnader. En sådan produktionsapparat existerar för närvarande inte i Sverige.

Det tycks bedrivas flera mer eller mindre seriösa satsningar runt om i landet på animerade långfilmer och tv-serier. Under de senaste åren har flera produktionsbolag aviserat att de skall producera animerad långfilm. Hittills har inte ett enda av dessa projekt realiserats och tvärtom har flera bolag med stora ambitioner på animerade långfilmer gått i konkurs. Detta kan ha flera orsaker, men den mest sannolika är antagligen en allmän bristande kunskap om den animerade långfilmens eller tv-seriens produktionsgång och särskilda krav för finansiering.

Det finns däremot fler produktionsbolag som inriktar sig helt eller delvis på animerade tv-serier, även om Happy Life Animation dominerar också här. Nämnde **Johan Hagelbäck** har på egen hand skapat flera kortare tv-serier för barn. Stockholmsbaserade produktionsbolaget **BLA** stod 2003 för den populära serien *Sprattlan*, en dockanimerad barnproduktion för SVT. BLA har under 2004 skapat årets julkalender i samarbete med SF och SVT, vilken har delvis animerat innehåll. Även UR har ibland beställt kortare animerade tv-serier, men då med mycket låg budget.

Kommersiell produktion

Den svenska animationsbranschen har under det senaste decenniet aktivt sökt sig till den kommersiella sektorn och där funnit en nisch som gjort det möjligt för flera produktionsbolag att säkra en ekonomiskt stabil tillvaro. I stället för att inrikta sig på svårfinansierade egna projekt, arbetar de flesta produktionsbolag inom animationsbranschen med kommersiella produktioner som reklamfilm och musikvideor. Många bevarar trots detta ambitionen att skapa en ekonomisk bas utifrån vilken de ibland kan skapa en möjlighet att producera egna filmer.

Inom den kommersiella sektorn råder helt andra budgetar och en annan arbetsprocess som bygger på direkta beslut och snabba produktioner. För animerade reklamfilmer med en längd på 30 sekunder, gjorda för den svenska marknaden, ligger en standardbudget på cirka 3-400 000 SEK. För utländska produktioner rör det sig om betydligt större budgetar, upp till cirka 1 miljon SEK och över. För musikvideor brukar budgetarna vara ungefär desamma, men med den viktiga skillnaden att det rör sig om produktioner som är mellan 3-5 minuter långa. Per animerad minut blir kostnaden alltså mycket lägre.

Det tycks genomgående vara en generationsfråga om ett produktionsbolag arbetar med reklam och musikvideor eller uteslutande kortfilm. Företag med en genomsnittsålder under 40 år arbetar som en självklarhet med kommersiella uppdrag, medan företag med företrädesvis äldre medarbetare har svårare att bryta sig in på den marknaden. Detta har givetvis att göra med reklam- och musikvideobranschens inneboende jakt på det allra senaste och mest moderna.

Exakt hur många företag och personer som är aktiva inom denna sektor är svårt att säga, eftersom i princip alla verksamma företag varierar sin kommersiella verksamhet med någon ytterligare typ av filmproduktion eller rör sig över gränserna mellan

animation och live-action. Nedan följer ett par exempel på några av Sveriges mer framgångsrika produktionsbolag med hel eller delvis inriktning på kommersiella uppdrag.

Filmtecknarna

Filmtecknarna är ett av Sveriges mest etablerade produktionsbolag inom animation. Företaget har existerat över 20 år och grundades av **Jonas Odell, Marti Ekstrand, Lars Ohlson** och **Stig Bergqvist**. Idag har Filmtecknarna 10 anställda och arbetar regelbundet med cirka 5-6 frilansande animatörer på projektbasis.

Företaget startades ursprungligen för att producera egenutvecklad animerad kortfilm, men upptäckte snart att det var en ekonomisk omöjlighet att bara inrikta sig på detta. Det fanns också ett behov av animationskompetens i den kommersiella sektorn, särskilt i och med de kommersiella tv-kanalernas uppkomst. Förfrågningar kom på ett tidigt stadium både från TV4 och TV3. Filmtecknarna skapade sig snabbt ett namn i såväl reklamfilmsbranschen som inom specialeffekter, och blev inkopplade som specialister på detta vid flera produktioner.

"Med våra ambitioner att skapa en riktig animationsstudio var det en nödvändighet att bredda oss. Vi kände ganska snart att den svenska reklamfilmsmarknaden var för liten och att det var nödvändigt för oss att försöka etablera oss internationellt."

Lars Ohlson, VD Filmtecknarna

Idag har Filmtecknarna 10-15 kommersiella uppdrag per år, i princip samtliga från den internationella marknaden. Kunder är bland annat BMW, Hummer, Boddington och diverse större skivbolag. Genom att arbeta med agenter i Storbritannien, USA, Polen och Italien har de en stor internationell kundkrets och ett väl etablerat namn. Diskussioner pågår också om agentavtal i Frankrike, Slovakien, Tjeckien och Australien.

"Det är nödvändigt att arbeta med agenter utomlands, särskilt i USA där det är enda vägen att komma in i branschen. Agenterna tar normalt 10% av ett projekts budget, vilket i och för sig är rimligt. I Sverige tror jag inte att det finns riktig möjlighet att arbeta med agenter, det är för låga budgetar överlag."

Lars Ohlson, VD Filmtecknarna

Filmtecknarna är måna om att hålla sin kortfilmsproduktion igång parallellt med sitt kommersiella arbete. De har under åren skapat flera omtalade och prisbelönta kortfilmer som t ex *Revolver* och *Otto*. Den senaste är *Släkt och vänner* i regi av Jonas Odell. Finansärer av produktionerna är i allmänhet Svenska Filminstitutet och SVT samt i viss mån Nordisk Film- och TV Fond. De arbetar idag med en ny kortfilm, även den i regi av Jonas Odell.

Inför framtiden hoppas Filmtecknarna på att bredda verksamheten till att omfatta även långfilmsproduktion. De har också medverkat till att utveckla en tv-serie i samarbete med Happy Life Animation.

Stylewar

Produktionsbolaget Stylewar är ett relativt ungt företag som på kort tid etablerat sig väldigt väl både i Sverige och internationellt. Företaget startades 1998 av **Martin Sjöström** och **Oskar Holmedal**, studiekamrater från Forsbergs designskola. Det

omfattar idag 10 anställda men arbetar ofta i nära kontakt med produktionsbolaget **Swiss**.

Verksamheten startade genom beställningar på vinjetter från ZTV och SVT, och utvecklades sedan till produktion av musikvideor för svenska band. Dessa visades i sin tur utomlands vilket skapade ett intresse för företaget bland utländska agenter. Idag har Stylewar agenter i hela Norden, i USA, Storbritannien och Frankrike och arbetar både med svenska, nordiska och internationella uppdrag. Företaget har hela tiden 10-15 produktioner igång parallellt som omfattar både animationsproduktion och live-action. Kunderna omfattar bland annat Toyota, Mastercard och Ikea. Stylewar producerar också titelsekvenser för flera tv-program för bl a Kanal5, MTV och SVT. Företaget stod också bakom den uppmärksammade kampanjen *Alkoholprofilen*.

Stylewar har hittills inte försökt sig på egen produktion i form av kortfilm eller långfilm, trots att ambitionerna finns:

"Vi hade idéer kring sådana projekt när vi började, men det hinns inte med när man arbetar med kommersiella uppdrag som vi gör. Ska man göra en egen film måste det finnas ordentligt med tid och pengar för att få det bra – man ser direkt om det brister. Det är så pass tidskrävande att göra animerad kort- och långfilm i Sverige att vi aldrig brytt oss om att sätta oss in i den processen, för att göra det skulle vi nog behöva anställa en producent samt animatörer som bara arbetade med det."

Martin Sjöström, Stylewar

Den tekniska utvecklingen

Den animerade filmens produktionsprocess har under de senaste 10 åren genomgått ett omvälvande paradigmskifte. Från att tidigare ha varit tvungna att arbeta med 35mm:s animationskameror med ett inköpspris på runt 1 miljon SEK har praktiskt taget alla animatörer och produktionsbolag idag övergått till någon form av digital produktion. Dockanimatörer använder sig idag mer eller mindre uteslutande av digitala systemkameror, klassiska cellanimatörer ritar och färglägger ofta digitalt och helt nya arbetsfält som 3D-animation och blandteknik har vuxit sig stora.

Den nya tekniken används främst av yngre generationer, för vilka det är självklart att använda sig av digitala hjälpmedel. Även skolorna har varit relativt snabba på att anpassa sig till detta och använder sig i princip enbart av digitala verktyg, för att hålla nere produktionskostnaderna. För äldre animatörer har det dock varit svårt att komma in i den nya tekniken. Det finns i princip inga kortare kurser att söka sig till på detta område.

"Många av animatörerna jag arbetar med är intresserade av att lära sig mer om digitala verktyg, men de har ingenstans att vända sig. Jag saknar möjligheter för animatörer att lära sig om detta, det finns varken utbildningsmöjligheter eller ekonomiska stöd för att till exempel bygga ut studior."

Lisbet Gabrielsson, producent

De flesta tycks vara eniga om att digitala hjälpmedel egentligen inte har sänkt produktionskostnader för animerad film. Det tar fortfarande ungefär lika lång tid att genomföra en produktion, åtminstone så länge det handlar om korta produktioner. Man kan också säga att de tekniska kraven på dagens animation är betydligt högre än tidigare. Den svenska animationen konkurrerar idag i högre utsträckning med internationell animation, där den tekniska och professionella nivån är mycket hög, vilket också skapar högre produktionskostnader. Däremot har digitala verktyg öppnat för nya tekniska möjligheter och för att fler personer kan arbeta på samma projekt. För längre produktioner ger sådana arbetsmöjligheter en positiv ekonomisk effekt.

"När vi söker animatörer idag handlar det alltid om kompetens inom digitala medier. Den klassiska 2D-animationen har minskat ganska så mycket. Ändå är det svårt att hitta duktiga människor, vi blir ofta tvungna att leta utomlands."

Lars Ohlson, VD Filmtecknarna

Digitala verktyg, särskilt 3D-program och program för efterbearbetning av rörlig bild (compositing) används idag också för specialeffekter och CGI (computer-generated imagery) till live-action och tv-produktion. Inom detta område har flera företag framgångsrikt etablerat sig i Sverige, som till exempel **The Chimney Pot** och **Fido Film**. Här ligger verksamheten mycket nära animerad film, även om bolagen själva inte karaktäriserar sig som animationsbolag utan snarare som inriktade på post-produktion och/eller specialeffekter. Dock rör sig många animatörer över de olika arbetsfälten, vars gränser alltmer suddas ut.

"Om fler svenska studior kunde etableras med fokus på 3D-animation, CGI och digitala specialeffekter skulle det gynna hela filmbranschen (och sannolikt hela spelbranschen). 3D-animerade filmer är på stark tillväxt och allt fler långfilmer är beroende av digitala effekter och efterbearbetning, men det saknas sådana satsningar i Sverige. För en långsiktig positiv utveckling måste detta till, tror jag. Här finns en stor tillväxtpotential och möjlighet till arbetstillfällen i Sverige. Det finns heller ingen särskild kunskap kring detta på Svenska Filminstitutet, det är en stor brist."

Peter Gustafsson, Happy Life

Finansieringsprocessen

”Det största problemet för animationsbranschen är finansieringsprocessen, som tar allt längre tid och möter liten förståelse hos finansiärer och konsulenter. De smala, korta experimentfilmerna konkurrerar med de stora kommersiella projekten och nästan alla förslag hamnar hos barnfilmskonsulenten, som är den enda som har möjlighet och intresse att satsa pengar. Tyvärr är stödet allt för litet för att behålla ägarmajoritet och betydande produktion inom Sverige”

Peter Gustafsson, Happy Life

De flesta inom den svenska animationsbranschen är överens om att det rådande finansieringssystemet inte uppfyller branschens behov. Producenterna är eniga om att det generellt sett tar alldeles för lång tid att säkra en finansiering och att det överlag satsas för lite medel på animation.

Hur ser då en typisk finansieringsstruktur ut för en animerad film? I exemplet nedan fokuserar vi främst på animerad kortfilm med en längd på 3-15 minuter. Längder över det produceras sällan i Sverige och kräver en annorlunda finansieringsstruktur.

Animerad film finansieras i Sverige huvudsakligen via produktionsstöd från Svenska Filminstitutet samt SVT. Regionala filmfonder bidrar också till viss del, liksom Konstnärsnämnden. En animerad kortfilm på 10 minuter är i princip beroende av att alla tillgängliga finansiärer väljer att stödja projektet, för att det ska bli genomförbart. Nedan sammanfattas en generell uppskattning av vilka instanser som satsar på animerad film samt hur mycket, under 2004.

Generell finansieringsstruktur för animerad kortfilm

Institution	Möjlig del av filmens totalbudget
Svenska Filminstitutet	25-60%
SVT	10-20 %
Konstnärsnämnden	5-10%
Regional filmfond	5-10%
Pre-sale till övriga nordiska tv-kanaler	5-10%
Nordisk Film- och TV Fond	10-20%

Man kan likna finansieringsprocessen för animerad film vid ett korthus. Producenter och produktionsbolag är beroende av att i princip alla existerande finansieringsparter väljer att satsa på den aktuella filmen. I tillägg till de svenska finansiärer som listats ovan tillkommer också Nordisk Film- och TV Fond (som kräver säkrad tv-distribution i minst två nordiska länder) samt nordiska tv-kanaler som stödjer produktionen i form av förköp av visningsrätter. I relativt få fall lyckas animationsproducenter säkra finansiering från övriga nordiska filminstitut.

Allt stöd utgår i form av *letter of intent* eller *letter of commitment*, vilket innebär att summan endast utbetalas om övrig finansiering löses. Här skiljer sig visserligen inte animation från annan filmproduktion, men eftersom en animerad film vanligtvis är dyrare än annan film kräver den generellt sett fler finansiärer. Ju fler finansiärer produktionsbolaget försöker locka med i produktionen, desto längre tid kommer också finansieringsprocessen att ta. Resultatet blir ofta att animationsproducenter väljer att täcka en del av budgeten med eget arbete för att komma igång med produktionen.

"Jag vill absolut inte låta filmaren vänta för länge. En finansieringsprocess på ett år eller längre är helt förödande för projektet."

Lisbet Gabrielsson, producent

"Att animation skulle vara mycket dyrare än annan film är en myt, tycker jag. Med nya tekniker har det förändrats. Men precis som alla andra kortfilmare går animatörer nästan alltid in med en stor egen insats, i form av oavlönad arbetstid. Animatörer är kanske lite dåliga på att påpeka detta, det syns sällan i deras budgetar att de räknar med mycket gratisarbete. Det är fel tycker jag, det ska synas i budgeten när någon satsar sitt arbete. Man glömmer ofta att den största sponsorn av filmproduktion är upphovsmännen själva!"

Anne-Marie Söhrman Fermelin, kortfilmskonsulent Svenska Filminstitutet

Det är idag en förutsättning att företaget går in med en del av finansieringen i form av oavlönat arbete. Men detta sinkar också produktionstakten och säkerheten i projektet. Det blir mycket svårt att binda externa animatörer eller andra yrkesmän till projektet på så osäkra premisser.

"Utan en egen insats skulle aldrig projekten gå att sy ihop. Men när vi delfinansierar ett projekt själva tar det också mycket längre tid att genomföra, eftersom vi då inte har råd att säga nej till eventuella kommersiella arbeten. Därför drar en kortfilm på 10 minuter ut på kanske 2 år att producera, istället för 6 månader som det egentligen borde ha tagit."

Lars Ohlson, VD Filmtecknarna

Anledningen till att respektive instans har möjlighet att täcka så pass lite av en animerad films budget beror naturligtvis på att det överlag finns för lite pengar att satsa på animation. Nedan följer en uppskattning, baserad på intervjuer, av hur mycket som kommer att ha satsats på kortfilmsanimation i Sverige under 2004.

Uppskattat totalt stöd till animerad film, 2004

Institution	Satsad summa 2004
Svenska Filminstitutet, barn- och ungdomsfilm	8 000 000 SEK
Svenska Filminstitutet, kortfilm	3 000 000 SEK
SVT, barn- och ungdomsfilm	3 500 000 SEK
SVT, kort- och experimentfilm	900 000 SEK
Konstnärsnämnden	300 000 SEK
Regionala filmfonder	300 000 SEK
Summa	16 000 000 SEK

Notera att summan för Konstnärsnämnden och regionala filmfonder baserar sig på mycket ungefärliga uppskattningar utifrån tidigare år.

Uppskattningsvis investeras alltså totalt runt 16 miljoner SEK på animerad film i Sverige under 2004, där Svenska Filminstitutet står för cirka 11 miljoner, SVT för runt 4,4 miljoner och regionala filmfonder tillsammans med Konstnärsnämnden för resterande summa. Under 2004 gjordes cirka 10-12 kortfilmer för barn och ungdom, 7-10 kortfilmer för vuxenpublik och 1 novellfilm. Jämförelsevis kan sägas att 15 miljoner är en ungefärlig normalbudget för en långfilm.

Siffrorna täcker både barn- och vuxeninriktad animation, och gäller specifikt för det gångna året vilket varit ett mycket bra år för den animerade filmen, särskilt vad gäller Svenska Filminstitutets insats. I tabellen nedan framgår att Filminstitutet under tidigare år satsat långt ifrån lika mycket.

Tidigare års totala satsning på animation hos Svenska Filminstitutet

År	Summa	Del av totalt prod. stöd
2004	Ca 11 000 000 SEK	Ca 7%
2003	5 975 000 SEK	4 %
2002	1 170 000 SEK	0,75%
1999	1 534 000 SEK	0,78%

Denna tabell innefattar alltså bara Svenska Filminstitutets samtliga konsulents satsningar per år – på kort- och långfilm för barn, ungdomar och vuxna samt dokumentärfilm – men innefattar inte SVT:s, Konstnärsnämndens eller regionala filmfonders insatser. Man kan dock anta att samtliga dessa under tidigare år var på samma nivå eller lägre än den för 2004.

Vid långfilmsproduktion, som i princip endast ett företag (SF-ägda **Happy Life Animation AB**) i Sverige ägnar sig åt på kontinuerlig basis, blir finansieringsprocessen naturligtvis mycket mer komplicerad. I sådana fall kommer endast cirka 10-20% av finansieringen från Sverige, av en totalbudget på cirka 30 miljoner SEK. I Sverige har i princip inga seriösa försök gjorts på animerad långfilm i lågbudgetformat. I Danmark skapades däremot nyligen långfilmen *Torkel i knipa* av **A-Film**, med en budget på runt 12 miljoner danska kronor. Filmen skapades på rekordkort tid och med digitala verktyg, vilket är en förutsättning för att lyckas med en sådan produktion.

”Det finns inte så stor förståelse för problemen med att finansiera animerad långfilm i Sverige. Trots att Sverige och Svenska Filminstitutet för det mesta inte står för mer än 10-20% av totalbudgeten och Tyskland, Frankrike, Ungern och Canada brukar stå för resten i våra fall, har vi fått kritik för att för lite arbete läggs i Sverige. Beslutsfattare förstår inte att vi måste anpassa oss till större finansiärers önskemål om filmen ska bli av överhuvudtaget. Dessutom verkar man inte känna till att filmen räknas som svensk och ska erhålla stöd som sådan om minst 10% av finansieringen kommer från Sverige samt ytterligare två EU-länder gått in med minst 10% vardera.”

Peter Gustafsson, Happy Life Animation AB

Ingen enskild svensk eller nordisk finansiär kan i dag stödja ett projekt så starkt att produktionen är säkrad. Den enda institution som teoretiskt har de medlen, Svenska Filminstitutet, gör det mycket sällan eftersom detta skulle äta upp den summa som en konsulent totalt är beredd att satsa på animation under ett år. Producenter måste i princip alltid, trots stöd från Svenska Filminstitutet och SVT, leta sig utomlands för finansiering. Detta lägger en bromskloss på en annars expansiv bransch, eftersom producenter och bolag måste offra mycket oavlönad tid på att jaga utländska finansiärer.

Vad kostar det och vad är det som kostar?

När man talar om animerad kortfilm finns en ofta använd tumregel som säger att 1 minut färdig animation kostar cirka 100 000 SEK att producera. Denna regel visar sig ofta stämma, i kortfilmssammanhang, även om digitala hjälpmedel under senare år i viss mån har sänkt produktionskostnaderna.

En typisk animerad kortfilm brukar ha en längd på cirka 10 minuter, och kostar därmed cirka 1 miljon SEK att producera. Detta är något dyrare än annan kortfilm, även om det förekommer kortfilmer med en sådan budget. Dock är det viktigt att notera att budgeten för live-action-kortfilmer ofta kan pressas genom att man till exempel väljer att filma på digital video eller gör liknande tekniska nedskärningar. Detta val finns

sällan vid animationsproduktioner där, som sagt, de stora kostnaderna är lönekostnader, nödvändiga för att kunna genomföra projektet överhuvudtaget. Live-action-kortfilm tar också i allmänhet relativt kort tid att producera, med inspelningstider på 3-10 dagar. En animerad kortfilm på 10 minuter tar i genomsnitt mellan 6 och 12 månader att producera.

Att skapa en animerad film skiljer sig mycket åt från att skapa en live-action-film. I generaliserande ordalag kan man nästan säga att man i en animationsproduktion arbetar baklänges jämfört med annan filmproduktion. Animerad film kräver en mycket noggrann förproduktion, där varje klipp i den blivande filmen detaljplaneras. Detta görs i princip alltid via ett detaljerat bildmanus, som också tajmas på framenivå. Detta görs på grund av att själva animationsprocessen är så pass tidskrävande att det blir viktigt att veta att varje producerad sekund behövs för produktionen. Inom animation produceras i princip aldrig några klipp eller tagningar som inte används i den slutgiltiga filmen. På grund av att animation kräver en så detaljerad planering, görs även ljudarbetet redan under förproduktionen. Genom att ha ett ljudspår innan själva animationsarbetet påbörjas förenklas synkroniseringen mellan bild och ljud, där bilden får anpassa sig till ljudet och inte tvärtom.

Skillnaderna mellan animationsproduktion och produktion av live-action kan sammanfattas på följande vis:

- ◆ Animerad film kräver en betydligt längre förproduktion, där både manus, design, bildmanus och tajming måste göras.
- ◆ Inom animerad film skapas vanligtvis ljudspåret under förproduktionen.
- ◆ Animerad film kräver vanligtvis betydligt längre inspelningstid.
- ◆ Inom animerad film finns sällan möjlighet att minska kostnaderna genom tekniska nedskärningar, till skillnad från annan filmproduktion.
- ◆ På grund av animationens högre kostnader krävs fler finansärer. Detta skapar ofta en finansieringsprocess som kan sträcka sig över flera år, även för kortfilmer. Det är därför mycket vanligt att animatörer och producenter själva finansierar en stor del av filmerna i form av egna insatser, dvs oavlönat arbete.

De stora kostnaderna för all typ av animation är generellt sett alltså inte tekniska, utan helt enkelt lönekostnader. Produktionstiderna kan variera på mellan ca 3 sekunder färdig animation per arbetsvecka till kanske upp till en minut, maximalt. Viktigt att notera i detta sammanhang är den animerade filmens långa "livstid", det vill säga att animation visas och lever mycket längre än annan film. SVT visar fortfarande produktioner från 70-talet och på Svenska Filminstitutets Knattebio går flera filmer mycket länge. Med andra ord blir animation, trots sina initialt höga produktionskostnader, i längden mycket prisvärd, eftersom animerad film ofta "lever" mycket länge.

Svenska Filminstitutets stöd till animation

Det finns idag inget specifikt stöd för animation på Svenska Filminstitutet och inte heller några öronmärkta pengar för denna filmform, som därmed är helt beroende av konsulenternas intresse och goda vilja. Stöd till animerad film kan beviljas av alla sittande konsulenter, det vill säga konsulenter för kort- och långfilm för vuxna, kort- och långfilm för barn och ungdomar samt dokumentärfilm. Men detta ger inte automatiskt vid handen att alla konsulenter stöder animerad film. Tvärtom har det visat sig att just animation mycket lätt faller mellan stolarna och blir oerhört beroende av de sittande konsulenternas intresse för just denna filmform. Traditionellt har i princip allt stöd till animerad film kommit från barnfilmskonsulenten och

kortfilmskonsulenten, men också dessa insatser har varierat kraftigt från år till år. Detta är en situation som gör det svårt att skapa kontinuitet i branschen då produktionsbolag aldrig säkert kan veta att Svenska Filminstitutet och SVT – där en liknande situation råder – kommer att fortsätta att satsa på animation.

"Jag har stor förståelse för att animatörer upplever det som ett problem att det inte finns något säkert stöd till animerad film. Personligen tycker jag om animation och vill satsa på det, men grunden för mig måste alltid vara att stödja filmer som ger bra historier till barn."
Gila Bergqvist-Ulfung, barn- och ungdomsfilmkonsulent, Svenska Filminstitutet

"Det måste finnas en bra – och gärna originell – historia, det är mitt huvudfokus. Med vilken teknik filmen sedan ska utföras spelar mindre roll. Jag hade väntat mig fler förslag på animerade filmer, eftersom jag uttryckligen sagt att jag är intresserad av animation. Men det är nog inte mer än 10-20% av de manus jag fått som varit för animationer."
Anne-Marie Söhrman Fermelin, kortfilmskonsulent, Svenska Filminstitutet

Känslorna för animerad film har dock inte alltid varit så varma på Svenska Filminstitutet. Under vissa tidigare år har stöd i princip uteblivit helt, vilket naturligtvis gjort ett tydligt avtryck på branschen.

"Sverige får förstås den animationsbransch som landet förtjänar, så att säga. Det är ju en ganska enkel ekvation – vill vi att det ska produceras en animerad långfilm per år och ett antal kortfilmer, måste vi förstås skapa en ekonomisk grund för det. Jag tycker det borde kunna rulla åtminstone två större animationsprojekt hela tiden. Men då kanske det behövs 20-30 miljoner avsatta just för animation."
Gila Bergqvist-Ulfung, barn- och ungdomsfilmkonsulent, Svenska Filminstitutet

"Det finns absolut publik för animerad långfilm i Sverige, men svenska animationsproducenter måste lära sig mer om att både hitta ekonomiska medel utomlands och att göra långfilmer med lägre budget. I Danmark går lågbudgetfilmen Torkel i knipa väldigt bra och har varit ganska billig att göra. Jag tror sådana produktioner måste till i Sverige också. Animerade långfilmer med 50 miljoner kronor i budget går inte att göra i Sverige. Kan man hitta billigare sätt, till exempel med nya tekniker, kommer det att förändra mycket."
Bitte Eskilson, Film och Publik, Svenska Filminstitutet

Svenska Filminstitutet har också andra stödformer som inte innefattas i det direkta produktionsstödet. Hit hör till exempel fortbildningskonsulenten, som relativt sett har stött många animatörer och även stött animationsrelaterad seminarieverksamhet. Filminstitutet har också egen distribution både för festivaler och reguljär bio, dit naturligtvis också producenter av animerade filmer kan vända sig.

Till stödet för animerad film bör också räknas Svenska Filminstitutets Arena, en underavdelning till Filminstitutets informationsavdelning. Arena arrangerade mellan år 2000 till 2003 årligen ett tvådagars animationsseminarium dit såväl svenska som utländska animatörer och produktionsbolag bjöds in för att tala om sitt arbete och visa sina filmer. Arenas *Animerat* var mycket uppskattat och blev en viktig mötesplats för den nordiska animationsbranschen.

SVT:s och andra tv-kanalers stöd till animation

SVT har traditionellt stött animation, särskilt för barn och ungdomar. På TV2 skapades under tidigt 70-tal alla de animationer som idag räknas som moderna klassiker; Karl-Bertil Jonssons julafton, Kalles Klätterträd, Alfons Åberg och så vidare.

"Det fanns en ömsesidig omtanke om animation från både SVT:s och Svenska Filminstitutets håll på den tiden. I min funktion som producent på Filminstitutet under 70-talet fanns en mycket närmare kontakt med animatörer än vad som verkar finnas idag. Det fanns en viss uppsökande verksamhet i form av beställningar och diskussioner om vad kreatörer skulle göra när ett projekt började bli klart."

Lisbet Gabrielsson, producent

Idag förekommer det dock inte att SVT direktbeställer verk av intressanta kreatörer eller för en kontinuerlig dialog med animatörer. Stöd utgår för det mesta endast via samproduktioner eller via förköp av visningsrätter, varav det senare är den vanligaste stödformen. Det finns dock undantag - där SVT har finansierat hela eller minst hälften av en animerad produktion.

"Det förekommer att vi helfinansierar piloter och utvecklingsarbeten, men det är inte så vanligt, runt en pilot om året eller så. Vi vet ju att animation är kommersiellt högintressant, den uppskattas av publiken och lever väldigt länge. Men så länge det inte finns örönmärkta pengar för denna filmform både hos oss och på Svenska Filminstitutet är det lätt att den faller mellan stolarna."

Johanna Frelin, SVT

Köp av visningsrätter har visat sig vara en komplicerad fråga där inga tydliga riktlinjer finns vad gäller inköpspris per minut. Flera producenter menar att SVT inte tar hänsyn till att animerade filmer kostar mer per minut att producera än annan film, medan SVT menar att de tar hänsyn till detta.

"Under min tid som barnfilmskonsulent blev jag oerhört förvånad när filmare berättade för mig att SVT erbjudit dem samma minutpris som för till exempel dokumentärfilm. Till sådana erbjudanden uppmanade jag faktiskt filmare att tacka nej, och försökte istället täcka det ekonomiska bortfallet med extra pengar från Filminstitutet. Men det är komplicerat eftersom filmproducenter behöver distribution av flera nordiska tv-kanaler för att kunna söka pengar hos till exempel Nordisk Film- och TV Fond."

Bitte Eskilson, Film och Publik, Svenska Filminstitutet

Vad gäller vuxeninriktad animation och experimentfilm ser Ulla Nilsson, projektledare på SVT, en tydlig uppgång av animationsprojekt.

"Tidigare stödde vi inte mer än 1-2 animationsproduktioner per år, men i år samproducerar vi 6 stycken och vi får hoppas att den siffran står sig väl även nästa år. Vi har inte samma möjlighet som Svenska Filminstitutet att ge växthuspengar för att testa en ny filmare. Vi samproducerar enbart och för dessa filmer har vi ett sändningsansvar. Förköp kan förekomma i begränsad omfattning."

Ulla Nilsson, SVT

När man talar om animation och tv-produktion är det lätt att göra jämförelser med Storbritannien, som under 90-talet och 2000-talet haft en enormt expansiv animationsbransch. Incitamentet till denna utveckling kom just från tv-kanalerna **BBC** (där en särskild "animation unit" inrättades under 90-talet under ledning av producenten Colin Rose) och **Channel 4**. Båda dessa kanaler gjorde aktiva riktade satsningar mot brittiska animationsbolag under tidigt 90-tal, vilket bland annat gjorde

det möjligt för **Aardman Animations** att växa fram. Aardman är idag det största europeiska produktionsbolaget för animerad film, med succéer som filmerna om Wallace & Gromit samt långfilmen *Chicken Run* i bagaget. Brittisk animation anses idag tillhöra världens främsta och har vuxit till en stor industri som även innefattar rent kommersiella företag inriktade på reklamfilm såväl som specialeffekter.

"Vi har fört samtal kring riktade satsningar och öronmärkta pengar för animation. Jag och barnfilmskonsulenten Gila Bergqvist-Ulfung har också diskuterat mycket om det skulle gå att etablera en gemensam fond kring detta, i stil med Novellfilmsfonden som SVT och Svenska Filminstitutet samfinansierar. Ännu har inget konkret åstadkommit, men det finns en vilja både från mig och Filminstitutet, det vet jag. Om en sådan fond ska fungera måste den nog skrivas in i filmavtalet och vara tvingande för båda parter. Annars kommer pengarna att försvinna till annat."

Johanna Frelin, SVT

De kommersiella tv-kanalerna som TV4, TV3, TV5 och ZTV köper och producerar mycket lite svensk animation. Om det förekommer handlar det i huvudsak om köp av visningsrätter för längre serier eller långfilmer och mycket sällan om enstaka korta kvalitetsfilmer. Kanalerna beställer också regelbundet kanalgrafik både från svenska och utländska produktionsbolag. Ett lite annorlunda exempel i detta sammanhang är musikkanalen MTV vars nordiska avdelning regelbundet beställer animation från svenska produktionsbolag. MTV har traditionellt sett alltid visat mycket grafisk animation, experimentfilmer och förstas musikvideor och är idag intresserade av att utöka den delen.

"Vi beställer mest kanalgrafik men också sponsorfilmerna regelbundet från cirka 7 olika svenska produktionsbolag. Per år blir det kanske 15-20 minuter animerat material, alla produktioner är mycket korta. Men i år har MTV också helfinansierat en animerad tv-serie på 8 episoder à 22 minuter."

Anna Källsen Samuelson, MTV

MTV Nordic har också inlett flera samarbeten med olika animationsutbildningar i landet, främst Konstfacks Institution för Animerad Film, men också Forsbergs där designkurser haft animation som en del av utbildningen. Samarbetet har gått ut på att låta eleverna producera experimentellt material för kanalen och få respons av producenter därifrån. På så sätt simuleras en konkret beställningssituation där eleverna får lära sig vilka krav beställare ofta har på produktionsbolag. MTV har i sin tur valt ut flera av elevfilmerna och visat dem både på kanalen och sin webbsida.

"Vårt samarbete med svenska animationsskolor har gett enorm respons bland våra övriga lokalavdelningar. Flera andra länder ska prova på samma arbetsmetod, just för att de då kommer i kontakt med spännande och nytänkande kreatörer i ett tidigt skede. Det är kul att vi var först med det!"

Anna Källsen Samuelson, MTV

MTV Nordic har för stunden inga konkreta planer på att finansiera kortare animerade filmer, även om utvecklingen tycks peka på det inför framtiden. Kanalen letar ständigt efter nya programidéer och har regelbundet utannonserat pitchomgångar då produktionsbolag kan presentera förslag på främst animerade tv-serier. Trots att detta än så länge bedrivs i liten skala är MTV Nordic ändå ett exempel på en stor kommersiell tv-kanal som arbetar nära den svenska animationsindustrin och har ett intresse för hur den utvecklas.

Distribution

Animation lider till stor del av samma distributionsproblem som all annan kortfilm - det saknas kanaler i form av förfilms-, video- och DVD-distribution i större skala. **Folkets Bio** har med sin "Kort och gratis"-satsning visat animerad kortfilm av svenska upphovsmän och SVT visar regelbundet animerad kortfilm – allt i begränsad omfattning.

Svenska Filminstitutet har i sin festivaldistribution ett antal animerade kortfilmer som visas på filmfestivaler över hela världen. **Petter Mattsson**, ansvarig för kortfilmsdistribution på Filminstitutets utlandsavdelning berättar att särskilt animerad barnfilm går mycket bra på festivaler. Filmerna har länge livstid än annan kortfilm och blir ofta prisbelönda.

"Animation för barn fungerar alltid bäst. Det beror kanske på att filmerna ofta är dialoglösa och därför fungerar bra i andra länder. De blir mer allmängiltiga. Animation riktad mot en vuxenpublik har det generellt sett svårare."

Petter Mattsson, Svenska Filminstitutet

Även utomlands är svensk animation starkt förknippad med barnfilm. Från större utländska barnfilmsfestivaler som **Berlin Filmfestival** och **Buster** kommer regelbundet förfrågningar om nya svenska animationer för barn. Detsamma gäller inte för filmfestivaler som inte är inriktade på barnfilm.

"Nej, men det är kanske inte så konstigt heller. Det händer inte mycket inom svensk kortfilmsanimation. Nyskapande och originella vuxenfilmer kommer mycket sällan – jag antar att de som skapar sådana produktioner snarare jobbar med musikvideor och reklamfilm istället, där allt går snabbare och det finns riktiga budgetar. Jag har planerat att försöka lyfta fram den sidan av svensk animation mer, genom att till exempel sätta ihop program med svenska animerade musikvideor. Det tror jag flera festivaler skulle vara intresserade av."

Petter Mattsson, Svenska Filminstitutet

Det tycks finnas relativt många animerade filmer vars upphovsmän inte ens tar kontakt med Svenska Filminstitutets utlandsdistribution för att försöka sprida sina verk. Detta hör sannolikt ihop med det faktum att många animatörer också är sina egna producenter och inte har kunskap eller tid att satsa på att distribuera sin film.

Svensk animations deltagande på internationella filmfestivaler

År	Animerad kortfilm	Annan kortfilm	Andel animerad film
2003	32	129	25%
2002	15	70	21%
1999	22	62	35%

Svensk animation utgör också en stor del av de svenska kortfilmer som mottar priser på internationella festivaler. Andelen har under 90-talet varierat från mellan 50% (1998) till 10% (2003). Det finns med andra ord en diskrepans i förhållandet mellan hur stort stöd svensk animation erhåller och hur mycket svensk animation som visas och mottar priser på internationella filmfestivaler.

Filminstitutets satsning på Knattebio har varit en annan viktig faktor för distribution av animerad barnfilm. Under detta samlingsnamn har många svenska animationer för barn visats över hela landet.

"Vi letar hela tiden efter nya animationer för barn. Det är väldigt svårt att hitta kvalitetsfilmer för barn och det blir inte att vi tar in mer än 2-3 nya filmer per år. Idealet skulle vara 5-6 nya filmer per år, men det blir aldrig så många tyvärr. Vi letar över hela världen, men särskilt i Sverige naturligtvis."

Bitte Eskilson, Film och Publik, Svenska Filminstitutet

Knattebion visas över hela landet med fokus på mindre orter. Avsikten är att förse mindre lokalbiografer med kvalitetsfilm för barn. Knattebio har också gett ut 5 filmprogram på DVD i distribution av SF, som sålt bra.

"DVD har verkligen gett kortfilmen nytt liv. Det är en lysande visningsform, kortfilm har blivit mycket mer tillgängligt genom DVD-distribution."

Bitte Eskilson, Film och Publik, Svenska Filminstitutet

Dataspelsindustrin

Trots att animationsbranschen och dataspelsbranschen har väldigt många likheter vad gäller arbetsverktyg och produktionsprocess tycks mycket lite kontakt finnas mellan produktionsbolag inom de två sektorerna. Få samarbeten existerar och i princip inga gemensamma satsningar eller produktioner genomförs. Ändå arbetar många animatörer, särskilt sådana med digital 3D-inriktning, ofta över branschgränserna.

Enligt **Erik Robertsons** rapport *Dataspelsindustrin 2003* (Mötesplats Upplevelseindustrin Karlshamn, IGDA & Spelplan.se, 2003) existerade 2003 cirka 85 dataspelstillverkande företag, som enbart ägnar sig åt dataspel och även har intäkter från detta. En uppskattning av antalet yrkesverksamma inom fältet är 500-600 personer. Omsättningen av dataspelsförsäljning i svensk detaljhandel uppskattas ha uppgått till 792 MSEK under år 2002 och svenska spelföretags omsättning till runt cirka 380 MSEK. Den svenska dataspelsbranschen omsätter därför sannolikt betydligt större summor än den svenska animationsbranschen. Enligt *Dataspelsindustrin 2003* (Robertson) innebär statens mervärdesskatteintäkter från dataspel cirka dubbelt så mycket som statens totala kostnad för filmstöd.

Sveriges dataspelsbransch har givetvis en helt egen struktur som på de flesta sätt skiljer sig från den svenska animationsbranschen. Dock finns vissa övergripande likheter, särskilt vad gäller finansiering av förproduktion och utveckling. Också här finns mycket begränsade statliga medel att tillgå. Svenska spelutvecklare är i princip helt beroende av en beställare, oftast ett förlag, som finansierar spelutveckling och produktion mot avtal att sedan få äga och sälja spelet. I Sverige existerar i princip endast ett större förlag – PAN Vision. De flesta svenska speltillverkare satsat därför på att etablera samarbeten utomlands med de större internationella företagen.

Sveriges ojämförligen största spelföretag är Digital Illusions (DICE) som grundades 1992. Företaget har idag runt 215 anställda - 165 i Sverige, 40 i Kanada och 10 i USA. År 2003 omsatte företaget 185 MSEK, mer än fyra gånger så mycket som något annat svenskt spelbolag. Digital Illusions stora framgång är spelet *Battlefield 1942*, ett strategispel som utspelar sig under andra världskriget och som går att spela såväl individuellt som över internet och nätverk. Spelet har blivit Sveriges största spelframgång någonsin, både inom landet och internationellt.

Spelbranschen tycks vara medveten om bristen på samarbete med filmbranschen. En vilja att närma sig filmbranschen tycks vara på väg att växa fram. Enligt Robertson är flera producenter av interaktiv underhållning och dataspel intresserade av samarbeten med till exempel manusförfattare och dramaturger med filmerfarenhet. De båda branscherna konkurrerar inte heller med varandra utan kan snarare stärka varandra genom samarbeten. Antagligen kommer också sådana samarbeten att uppstå allt mer.

Stöd till svenska dataspelstillverkare utgår huvudsakligen via traditionella företagsstöd som NUTEK och ALMI. Möjlighet finns också att söka stöd för konceptutveckling och "demo"-produktion hos MEDIA Plus-programmet på belopp upp till 50 000 EUR.

Utbildningar

I Sverige fanns det under lång tid ingen specifik utbildning för animation. Intresserade lärde sig huvudsakligen hantverket genom att praktisera hos äldre animatörer och/eller produktionsbolag, som i sin tur lärt sig hantverket av andra eller utomlands. Under 1990-talet startade de första utbildningarna i Sverige för animatörer: **Konstfacks Institution för Animerad Film**, belägen i Eksjö, samt **Folkuniversitet Diagonalakademin** på Gotland. Sedan dess har flera utbildningar tillkommit med olika inriktning.

Idag existerar följande utbildningar i Sverige med renodlad animationsinriktning:

- ◆ Konstfacks Institution för Animerad Film, Eksjö
- ◆ Högskolan på Gotland: Gestaltning i konvergerande medier
- ◆ Högskolan i Trollhättan/Uddevalla: 3D-animation och konstnärlig gestaltning
- ◆ Folkuniversitetet Diagonalakademin
- ◆ Fellingsbro folkhögskola
- ◆ Nackademin
- ◆ Graphic Studio

Det rör sig alltså om tre högskolor och fyra förberedande utbildningar.

Flera andra design- och konstskolor har också någon form av animationsinriktad undervisning som element i sina studieplaner, t.ex. **Forsbergs Designskola**, **Berghs School of Design** och **Kungliga Konsthögskolan**. På flera av Konstfacks övriga institutioner har animation tagits upp som studieelement. Skolan har också inrättat en digital studio där alla Konstfacks elever kan vidareutbilda sig inom digital animation under kortare kurser. Flera tekniska högskolor har också kurser i rörliga media, mediepedagogik och digital visualisering. Dessa utbildningar är dock inte att beteckna som animationsutbildningar, även om elever som avlagt examen vid dessa utbildningar ofta behärskar datorprogram som också används vid produktion av animerad film.

Uppskattningsvis utexamineras cirka 50-60 personer per år i Sverige från renodlade animationsutbildningar. Hur många som utbildar sig i gränslandet mellan animation, mediepedagogik, dataspel och liknande sektorer är svårt att uppskatta men det rör sig antagligen om runt 200-300 studenter.

Det är också mycket svårt att redogöra för hur många av dessa elever som sedan kan försörja sig inom animationsbranschen. Svårigheterna beror främst på att branschen i sig är extremt inriktad på mindre projekt, för vilka animatörer anställs på begränsad

tid. Fasta anställningar på traditionellt vis existerar praktiskt taget inte idag, vilket naturligtvis är ett problem.

"De fasta anställningarna måste komma tillbaka. Projekt- och timanställningarna gör att produktionsbolagen tappar fokus och tyngd. Branschen är beroende av personlig kontakt med alla kreatörer – vet man t ex att en animatör som är rätt för jobbet finns på ett bolag går vår förfrågan dit. Likaså undviker vi bolag som vi vet saknar tillgång på rätt animatör. Så projektanställningarna underminerar bolagens stabilitet på många sätt."
Daniel Annefelt, MTV

Runt 150-200 personer utexamineras också från dataspelsinriktade utbildningar (Robertson). Med tanke på det senaste decenniets trend där gränserna mellan dataspel, animation och specialeffekter suddas ut, är det inte alltför långsökt att gruppera samman de olika studentgrupperna till en större grupp. Totalt utbildar sig då i Sverige runt 500 personer per år på utbildningar som på något sätt är inriktade på animation, dataspel eller CGI.

Framtiden

För denna undersökning gjordes 12 personliga intervjuer med nyckelpersoner inom film- och animationsbranschen. I princip samtliga var mycket entusiastiska inför animationens möjligheter och underströk ofta animationens enorma konstnärliga och kommersiella potential. Många var också överens om att animationen just nu befinner sig i ett läge med stora utvecklingsmöjligheter och att ett gynnsammare ekonomiskt klimat skulle ha mycket stor positiv effekt på branschen.

Under de olika intervjuerna har flera olika alternativ för att förbättra animationsbranschens villkor i Sverige diskuterats. Nedan sammanfattas de förslag på framtida åtgärder som genomgående diskuterats.

Animationskonsulent

Inom animationsbranschen har möjligheten att inrätta en särskild konsulentpost på Svenska Filminstitutet för animation länge varit en het fråga. Många diskussioner inom branschen har genom åren förts kring detta, där argument för och emot denna idé har ventilerats.

Fördelarna med en konsulent för animerad film på Svenska Filminstitutet är uppenbara. Genom detta hamnar animerad film på kartan i svenskt filmliv på ett annat sätt än vad som är fallet idag. Med en egen konsulent som bara ser till animation demonstrerar Filminstitutet också ett intresse för denna filmform. En konsulent för animerad film skulle garantera kontinuitet i stödet till animation och ha möjlighet att överblicka branschen och främja den på mer långsiktiga sätt.

"Jag tycker verkligen det är på tiden med en egen animationskonsulent. Animation är högtintressant på alla fronter just nu – tekniskt såväl som berättarmässigt. Det måste till ett ordentligt stöd till animation, inte bara allmosor. Spelfilm har alltid tagit 90% av allt stöd i alla led, men mycket lite av det som görs har kvalitet. Om Svenska Filminstitutet verkligen satsade på kvalitetsfilm, kortfilm och animation nu skulle det betyda enormt mycket för Sveriges filmbransch, tror jag. 25% av det totala stödet borde gå till animation!"
Lisbet Gabrielsson, producent

Idag är det möjliga stödet för animerad film på Svenska Filminstitutet fördelat över alla sittande konsulenter, med tanken att animerad kortfilm ska söka hos sittande kortfilmskonsulent, animerad långfilm hos sittande långfilmskonsulent etc. Grunden för denna idé är att animation är en teknik för att skapa film och ingen filmgenre i sig. Detta är visserligen ett rimligt påstående, men fungerar dessvärre inte riktigt i praktiken. Tvärtom har animation visat sig både kräva särskild förkunskap hos beslutsfattare och finansierare samt ett visst intresse för just denna filmform.

Om en särskild animationskonsulent inrättades skulle först ett antal beslut också behöva fattas i denna fråga, som till exempel:

- ◆ Ska en animationskonsulent ha möjlighet att stödja animerad långfilm?
- ◆ Ska en animationskonsulent stödja både vuxenfilm, dokumentärfilm och barnfilm?
- ◆ Ska en animationskonsulent ha möjlighet att även stödja dataspelsutveckling eller andra interaktiva verk?

Om dessa frågor besvaras jakande blir det därefter en fråga om hur många produktioner en eventuell animationskonsulent ska ha möjlighet att stödja. För denna frågeställning går det antagligen utmärkt att använda sig av den gängse beräkningsmodellen där 100 000 SEK motsvarar 1 minut färdig animation. En animationskonsulent med en budget på till exempel 20 MSEK per år skulle med andra ord kunna delfinansiera uppåt 150 minuter animation, medräknat stöd för projektutveckling och liknande. Summan skulle motsvara cirka två långfilmer per år eller en långfilm och 5-10 kortfilmer per år, en produktionsbas som definitivt inte är överdrivet stor.

Men det finns också svårigheter med en specifik animationskonsulent. Ett tydligt problem kan bli att övriga filmkonsulenter överhuvudtaget inte kommer att vilja satsa på animation eftersom det inte längre är deras ansvar. Den animerade filmen har då begränsats i sina finansieringsmöjligheter och kan, beroende på sittande animationskonsulents intresse och smak, bli helt styrd mot exempelvis animerad barnfilm.

Animationsfond

Även andra varianter har diskuterats som möjliga alternativ för att på Svenska Filminstitutet inrätta ett permanent stöd till animerad film. Framst har någon form av stödfond diskuterats, som förslagsvis skulle kunna fungera genom att en viss del av Filminstitutets totala medel för produktionsstöd öronmärktes för att gå till animerad film. Animationsfonden skulle sedan kunna användas av alla sittande konsulenter, som ett komplement till deras befintliga budget.

Förslag på konstruktion är att en filmkonsulent som satsar en viss summa på en animerad film, t ex 50 000 SEK, automatiskt får ytterligare 50 000 SEK från animationsfonden till samma projekt. Detta skulle fungera som en morot och stimulera konsulenter att satsa på animation, samt dessutom kompensera för det högre minutpris som en animerad film generellt betingar. Genom en animationsfond på Svenska Filminstitutet skulle också de potentiella problem som finns med en specifik animationskonsulent undvikas, eftersom animationsproducenter då skulle ha fortsatt möjlighet att vända sig till valfri konsulent, beroende på vilken historia som ska berättas via animation. Sittande filmkonsulenter skulle genom en sådan animationsfond förhoppningsvis få upp ögonen för animation och inte känna att animation snarare är en belastning.

Gila Bergqvist-Ulfung, barn- och ungdomsfilmkonsulent på Svenska Filminstitutet och Johanna Frelin, genrechef på SVT, har under det gångna året också diskuterat möjligheten till att samordna en gemensam fond mellan SVT och Filminstitutet, i stil med den befintliga Novellfilmsfonden. Genom att gemensamt finansiera en sådan kostnad skulle den ekonomiska belastningen bli mindre både för Filminstitutet och SVT. Genom en gemensam fond skulle också ett gemensamt ansvar tas för den svenska animationsbranschen, där både produktion och distribution ingick som naturliga delar.

Även för denna konstruktion måste naturligtvis frågan besvaras gällande hur mycket animation det är önskvärt att producera i Sverige per år. Enligt samma resonemang som ovan, där en större animationsproduktion och 10-15 mindre producerades per år, skulle summan för en sådan fonds totalbudget knappast kunna understiga 15-20 MSEK för att ha verkan. Till fonden skulle antagligen en eller två personer insätta i animationsbranschen behöva knytas för projektgranskning, koordinering och liknande. Dessa skulle dock inte nödvändigtvis behöva vara fast knutna till fonden eller beslutsfattande.

"Jag tror inte på en särskild animationskonsulent – animation är en uttrycksform som kan användas inom alla genrer. Däremot är det helt klart att det skett en nedmontering av den svenska animationskonsten under det senaste decenniet. Om det ska förändras måste det nog till mer pengar i någon form till animationsstöd – men detta måste vara parat med initiativ från beslutsfattare både på Filminstitutet och SVT. Utan intresse och initiativ leder bättre ekonomiska förhållanden inte till något."

Bitte Eskilson, Film och Publik, Svenska Filminstitutet

Oavsett vilket alternativ som är det bästa för den svenska animationsbranschen behövs det rådande systemet ses över för en fortsatt god utveckling. Sett till utbildningarnas antal finns också en stabil grund av animatörer i landet, som skulle kunna bära upp flera större produktioner per år om det etablerades en ekonomisk bas för detta.

Riskkapital

"Jag är övertygad om att det skulle gå att etablera någon form av privat riskkapitalfond i Norden, precis som det finns i andra EU-länder. En privat fond som till exempel stödde större projekt med "GAP-funding" och/eller "Equity Investments" skulle vara till stor hjälp för svensk animationsindustri. Om man dessutom får in dataspelsbranschen så kommer de finansiella möjligheterna att breddas rejält. En tillväxt med möjlighet för fler företag att etablera sig inom animation kräver dock en tydligare strategi från Filminstitutet och mer pengar till animationsprojekt".

Peter Gustafsson, Happy Life

Sveriges nuvarande animationsbransch är, som texten ovan visat, relativt liten. Det görs få animerade kortfilmer och mycket få större produktioner. Ändå finns en stor bas av utbildade animatörer i landet vilka har en tydlig benägenhet att starta företag och bygga upp nätverk. Skulle fler av dessa mindre bolag ha möjlighet att arbeta med något större produktioner som också var ekonomiskt framgångsrika, skulle det naturligtvis också bli mer intressant för privata satsningar och riskkapital att söka sig till branschen. Detta skulle i sin tur stimulera branschen positivt.

"Det behövs att någon vågar satsa lite mer. Just nu är alla ganska fega, ingen vågar ta en risk. Men tanken är skapande – tror man verkligen på att något ska vara möjligt att skapa så går det att skapa! Det har vi bevisat flera gånger om med 11 internationella tv-serier och ett antal filmer i olika format för biografvisning i bagaget."

Utbildningstöd och företagsstöd

Naturligtvis spelar också utbildningarna en viktig roll för den svenska animationsindustrin. Dessa har som sagt vuxit kraftigt under 90-talet, men tycks under det senaste året ha hamnat i besvärligare ekonomiska omständigheter och flera hotas till och med av nedläggning. Värt att notera vad gäller denna fråga är att inga traditionella filmutbildningar som till exempel **Dramatiska Institutet** eller **Högskolan för fotografi och film** överhuvudtaget inkluderar animation i någon form i sin studieplan. Denna exkludering är också en orsak till animationens marginaliserade position i svenskt filmliv.

Som jämförelse kan nämnas till exempel Danmark där situationen är mycket annorlunda. En fyraårig animationsutbildning har existerat inom Den Danske Filmskole under många år. Där utbildas studenter till "animationstruktörer" vid en mycket bred utbildning som är avsedd att kunna användas både inom filmbranschen och dataspelsbranschen. Någon sådan motsvarighet existerar inte i Sverige idag.

Elisabeth Lysander, f.d. utbildningskonsulent vid Svenska Filminstitutet, stödde under sin tid på institutet många animatörer som önskade vidareutbilda sig. Detta var en insats i mindre skala, men inte oviktig för det. Förhoppningsvis fortsätter hennes efterträdare **Olga Belonoschkin** också att stödja animation. Dock saknas i princip möjlighet till stöd för produktionsbolag att bygga upp en kontinuerlig verksamhet i stil med Filminstitutets stöd till oberoende producenter. Detta riktar sig idag till långfilmsverksamhet och prioriterar företag som redan producerat en långfilm. Men som visats i texten ovan är det mycket svårt att finansiera animerad långfilm – det enda bolag som gjort långfilm är nämnda Happy Life, ett SF-ägt bolag.

Att omformulera Filminstitutets stöd till oberoende producenter så att även produktionsbolag med ett visst antal framgångsrika kortfilmsproduktioner kan söka stödet skulle vara ett starkt och positivt incitament för animationsproducenter. Detta företagsstöd till animationsproducenter skulle förslagsvis kunna vara knutet till en animationsfond som etablerades på Filminstitutet eller Filminstitutet och SVT gemensamt.

Sammanfattning

- Animation är i Sverige en filmgenre som uppskattas av såväl finansiärer och publik. Särskilt animerad barnfilm har satt sin prägel på svensk filmkultur sedan 1960-talet. Även utomlands är svensk animerad barnfilm uppskattad, visad och ofta prisbelönad.
- Under 2004 satsas uppskattningsvis 16 miljoner SEK på animerad film i Sverige. Av denna summa kommer 11 miljoner SEK från Svenska Filminstitutet. Denna summa är den största Filminstitutets satsat på animation under många år.
- Animation kostar i allmänhet mer än annan filmproduktion. Kostnaderna är huvudsakligen lönekostnader som hänger samman med att animation tar betydligt längre tid att framställa än annan film.
- På lång sikt är animation dock inte dyrt, eftersom animerade filmer vanligtvis visas betydligt oftare och under längre tid än andra filmer.
- Även svensk animation för en vuxenpublik uppskattas av finansiärer och publik, men är inte lika gångbar utomlands.
- Svensk kommersiell animation har utvecklats starkt under det senaste decenniet och flera mycket framgångsrika produktionsbolag inriktade på kommersiell animation har framträtt. Dessa bolag uttrycker ofta ett intresse för att producera egenutvecklad film, men tycks känna sig så pass avskräckta av det rådande finansieringssystemet att de sällan försöker.
- Både animationsproducenter och finansiärer är överens om att det satsas för lite på animerad film överlag och att animation lätt faller mellan stolarna i det rådande finansieringssystemet. Inom den svenska animationsbranschen finns en betydligt större produktionskapacitet än den som idag kommer till användning, och en mycket stor del av de utbildade animatörerna har svårt att finna arbete.
- Den svenska dataspelsindustrin har utvecklats till en stark ekonomisk kraft som omsätter mer än den svenska animationsbranschen. Animatörer inriktade på digital produktion och 3D-animation arbetar ofta med både filmproduktion och dataspel, trots att produktionsbolagen sällan samarbetar över gränserna.
- Totalt utbildar sig i Sverige runt 500 personer per år vid utbildningar som på något sätt är inriktade på animation, dataspel eller CGI. Av dessa får mycket få fast anställning eller projektanställning, vilket beror på branschens osäkra ekonomiska villkor.
- Stöd till animation kan förslagsvis etableras genom
 - a) tillsättandet av en filmkonsulent inriktad på animation
 - b) instiftandet av en animationsfond, vars medel skulle gå till sittande filmkonsulenters stöd till animerad film
 - b) en anpassning av Filminstitutets företagsstöd så att även animationsbolag kan söka stödet
 - c) instiftandet av en kommersiellt inriktad fond bestående av riskkapital för större animationsprojekt

Slutord

Animation är en uttrycksform som i Sverige alltid uppskattas mycket av publiken. Jultraditionen att se på tecknad film och den starka kopplingen till barnkultur överhuvudtaget är två tydliga tecken på detta. Animation som uttrycksform har idag spritt sig till alla visuella uttrycksmedel – film, datorspel, internet, tv och grafisk design. Internationellt sett har det under 1990-talet och 2000-talet satsats mycket på animation, både inom Europa och övriga världen. Flera stora filmbolag har inriktat sig mer på animation. De amerikanska bolagen **Dreamworks** och **Pixar** har haft enorma publikframgångar. Även det brittiska produktionsbolaget **Aardman Animations** har varit oerhört uppskattat med sina klassiska dockanimationer som *Chicken Run*.

Denna markanta uppgång för animation har smittat av sig på Sveriges utbildningsklimat, där många nya utbildningar för animation och digital bildframställning etablerats. Den svenska datorspelsbranschen såväl som den svenska reklamfilms- och musikvideobranschen har framgångsrikt dragit nytta av den nya kompetens som vuxit fram i landet. Dessvärre har denna utveckling knappt märkts i det svenska filmlivet. Där behandlas fortfarande animation som något av mindre intresse.

Som denna korta rapport har visat finns en stor produktionsbas för animation i Sverige, med stor konstnärlig och kommersiell potential. Det finns också ett påtagligt intresse för animation hos finansiärer och distributörer i Sverige, som själva önskar att de kunde satsa mer pengar på animation. Dessvärre är dagens stödsystem på Svenska Filminstitutet och Sveriges Television inte konstruerat för att stödja animation. I och med att ett nytt filmavtal skall utarbetas finns nu en chans att förändra denna situation. Genom en omstrukturering och omfördelning av stöd skulle den svenska animationsbranschen kunna utvecklas mycket positivt, vilket sannolikt skulle gynna hela den svenska film- och tv-branschen i stort.

Sveriges animationskonst var länge unik och världsberömd, trots dåligt stöd från den svenska filmindustrin. Fortfarande har svensk animerad barnfilm ett mycket gott internationellt rykte. Men som visats med denna rapport har den svenska animationen genomgått en övergripande nedmontering under de senaste två decennierna, vilket naturligtvis påverkat branschen påtagligt. Om den svenska animationen ska kunna utvecklas på ett positivt sätt måste detta förändras, genom intressemarkeringar såväl som ekonomiska insatser. Hur sådana åtgärder ska genomföras i praktiken har skisserats i texten ovan. I en mer omfattande rapport skulle naturligtvis underlag såväl som praktiska strukturer kunna utvecklas i större detalj.

Men den övergripande frågan som måste besvaras är relativt lätt att ringa in – vilken typ av animationsbransch bör existera i Sverige? Vill vi att det ska produceras animerade lång- och kortfilmer i Sverige, samt att de personer som utbildar sig inom branschen ska ha möjlighet att bygga upp produktionsbolag med konstnärlig/kommersiell verksamhet? Om svaret är ja på dessa frågor måste någon form av stöd för animerad film etableras i Sverige.

Om författaren

Adam Marko-Nord är yrkesverksam som animatör, regissör, lärare och skribent. Han är utbildad vid Stockholms Universitet, Europeiska Filmhögskolan och Konstfacks Institution för Animerad Film. Han har regisserat flera egna animerade kortfilmer som visats vid ett tjugotal internationella filmfestivaler och har också arbetat med flera kommersiella arbeten och musikvideor både för den svenska och utländska marknaden. Han är knuten som lärare inom film och animation till Konstfack, Dramatiska Institutet, Forsbergs och Berghs School of Design.

Adam var ordförande i Föreningen för Animerad Film mellan 2000 och 2004 och publicerade boken *Om Animation* (Filmkonst 2002), den första övergripande boken om svensk animationshistoria. Mellan 2000 och 2004 var han också knuten till Svenska Filminstitutets Arena där han bland annat fungerade som redaktör. Adam har även skrivit om film och idéhistoria för bl a DN, SvD, Zoom, Teknik & Människa samt CAP & Design.



Svenska Filminstitutet

Box 27126, 102 52 Stockholm

Besöksadress: Filmhuset Borgvägen 1-5

Telefon 08-665 11 00, Fax 08-661 18 20, www.sfi.se