

Dr. Ágúst Einarsson prófessor

**Erindi á ráðstefnu Háskólans á Bifröst og samtaka kvikmyndafólks  
29. september 2011**

## **Um hagræn áhrif kvikmyndalistar**

### **Glæra 1**



## **Hagræn áhrif kvikmynda**

Dr. Ágúst Einarsson prófessor

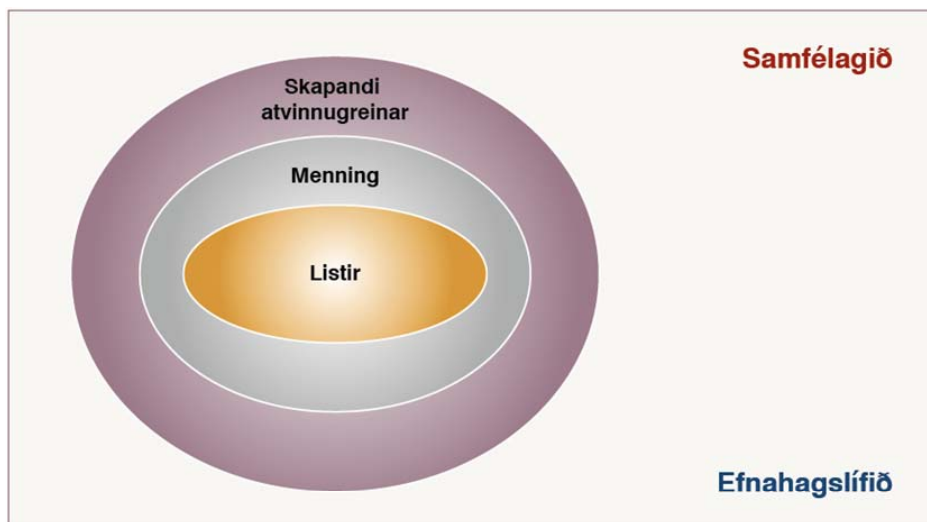
**Fundur með kvikmyndafólki og nemendum í  
kvikmyndagerð í Kvikmyndaskóla Íslands**

**27. janúar 2012**



Ágætu áheyrendur

### **Glæra 2**



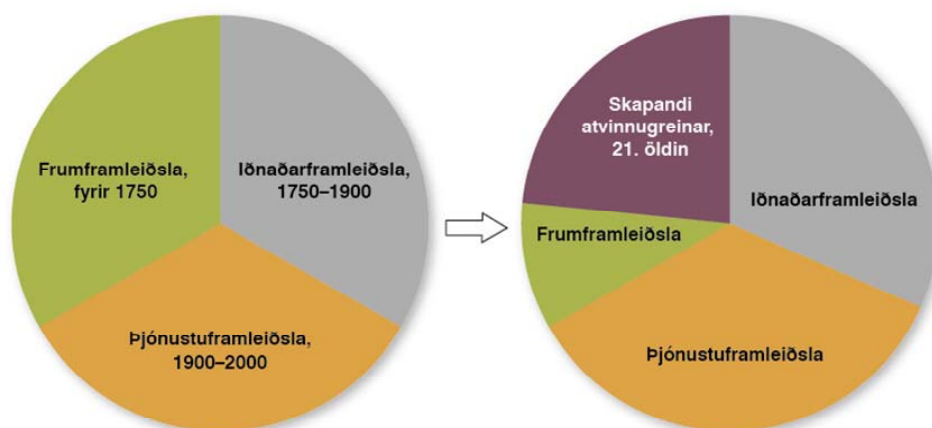
Listir, menning og skapandi atvinnugreinar

Ég mun í þessu erindi ræða um hagræn áhrif kvikmynda og beina fyrst og fremst sjónum að innlendri kvikmyndagerð sem er hluti kvikmyndaiðnaðar. Fagurfræði kvikmynda gerir þær að áhrifamiklum miðli en í kvikmyndum er sögð saga og góð og vel sögð saga hefur alltaf skipt miklu máli í samfélagi manna. Það skiptir engu máli hvort sagan er sögð í skrifuðum eða töluðum orðum, kvikmyndum, tónlist, dansi eða í málverki; öll þessi listform hafa fylgt manningnum um langan tíma og sum þeirra frá ómunatíð.

Sköpun skiptir máli innan margra vísindagreina. Menning og sköpun eru nátengd í tengslum við listræna framleiðslu. Sköpunin er krafturinn sem býr til listaverk. Þótt sköpun nái m.a. til lista er það þó mun víðtækara hugtak, m.a. í skapandi atvinnugreinum þar sem sköpun er í forgrunni.

Skapandi atvinnugreinar verða að mínu mati helstu atvinnugreinar 21. aldarinnar. Upplifunariðnaðurinn er stærsti atvinnuvegur heims og eru kvikmyndir hluti af honum. Kvikmyndaiðnaður getur að mínu mati orðið kjölfestuatvinnuvegur Íslendinga á 21. öldinni.

### Glæra 3



### Hinar fjórar víddir efnahagslífsins

Frumframleiðsla, eins og landbúnaður, var helsti atvinnuvegur á Vesturlöndum fram yfir miðja 18. öld. Þá reið iðnbyltingin yfir með gufuaflinu en utanaðkomandi orka kom þá í fyrsta sinn inn í samfélag mannsins í miklum mæli. Iðnaðarframleiðsla einkenndi síðan 19. öldina og þjónustufframleiðsla var áberandi á 20. öldinni. Nú er frumframleiðsla yfirleitt lítil hluti af efnahagslífi flestra landa.

Hagræn umsvif menningar eru mjög mikil hérlandis. Framlag menningar til landsframleiðslu er um 4% og um fjórðungur af vinnuaflí landsmanna er í skapandi atvinnugreinum. Sóknarfæri í þessum geira eru því mjög mikil.

Íslendingar kunna að ýmsu leyti vel til verka í skapandi atvinnugreinum, eins og í kvikmyndum. Við erum með vel menntað fólk, fallega og sérkennilega náttúru og erum fljót að leysa úr vandamálum en það skiptir máli í jafn dýrri framleiðslu og kvikmyndagerð.

### Glæra 4

- Fyrst þarf að sjá kvikmynd til að vita hvernig hún er
- „Enginn veit nokkurn skapaðan hlut“
- Ef fallhlíf opnast ekki er stökkvarinn dauður!
- Af 10 kvikmyndum eru 7 gerðar upp með tapi, 1 er í járnum og 2 eru með hagnað**
- Þekkingarflakk og klasamyndum
- Teikniforrit og Hringadróttinssaga

Sérstaða kvikmynda felst m.a. í því að fólk veit ekki hvernig því líkar kvikmynd fyrr en eftir að það hefur séð hana. Fólk ræðir einnig mikið um hvaða kvikmyndir það hefur séð og umtal ræður miklu um aðsókn að kvikmyndum. Eftirspurn eftir kvikmyndum lýtur ekki venjubundum dreifingum markaðsfræðinnar. Tölfræðirannsóknir hafa einmitt sýnt að það eru engar eða nær engar reglur til um hvort kvikmynd slái í gegn eða ekki.

Ein frægasta tilvitnunin í umræðunni um kvikmyndir er í handritahöfundinn William Goldman: „Enginn veit nokkurn skapaðan hlut.“. Goldman hefur algerlega hitt naglann á höfuðið með þessari fullyrðingu því að ljóst er að ekki er hægt að spá fyrir um árangur kvikmynda. Þetta er því mjög áhættusöm atvinnugrein og hefur kvikmyndagerð stundum verið líkt við fallhlífartösk. Ef fallhlífin opnast ekki er stökkvarinn dauður! Gjaldþrot í kvikmyndaframleiðslu eru ekki óalgeng. Mörg fyrirtæki hérlandis, sem stofnuð voru um eina einstaka kvikmynd, hafa orðið gjaldþrota. Eftirspurn eftir kvikmyndum er þó mikil í heiminum og fer vaxandi. Það vantar gott myndefni í framtíðinni og í því felast tækifæri.

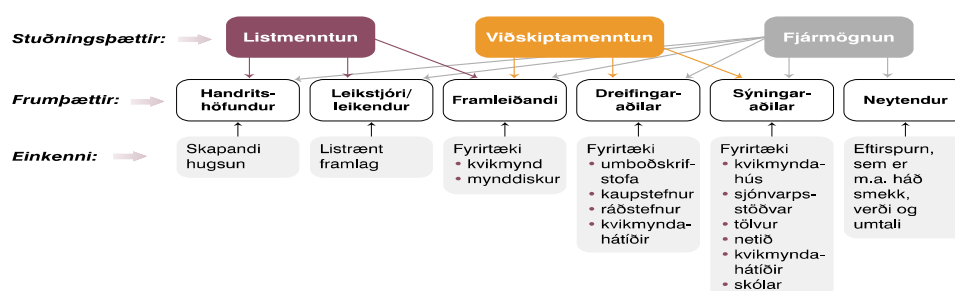
Kostnaður við framleiðslu kvikmynda fellur að mestu til áður en tekjur koma inn og eykur það áhættuna í framleiðslu enn frekar. Oft er fullyrt að af tíu kvikmyndum séu sjö þeirra gerðar upp með tapi, og sumar með miklu tapi, ein er í járnum en tvær skila hagnaði, jafnvel miklum hagnaði. Þetta sýnir vel áhættuna í kvikmyndaframleiðslu og þetta er ein af ástæðum þess að kvikmyndaframleiðendur stofna oft mjög stór fyrirtæki, eins og tilfellið er í Bandaríkjunum, einmitt til að dreifa áhættunni.

Hlutfallslegir yfirburðir Íslendinga við kvikmyndagerð, eins og stórbrotið landslag og hæft og menntað starfsfólk, leiðir til lækkandi framleiðslukostnaðar.

Samþjöppun kvikmyndagerðar á afmörkuðum svæðum ásamt þekkingarflakki og klasamyndun leiðir til hagkvæmni. Hér hefur byggst upp sérþekking í kvikmyndaframleiðslu eins og gerst hefur t.d. í sjávarútvegi og í tölvuleikjaiðnaði. Sveigjanleikinn í kvikmyndagerð hér getur einnig skapað ákveðið forskot umfram aðra.

Teikniforrit hafa einnig aukið mjög möguleika kvikmynda. Margar kvikmyndir eru sambland af tölvuteikningum og leiknum atriðum, eins og þrileikurinn um Hringadróttinssögu. Fyrir þá tæknibyltingu var oft sagt að það væri ekki hægt að kvikmynda þessa sögu Tolkien.

## Glæra 5



### Virðis kedja í kvikmyndaíðnaði

Í virðis kedju í kvikmyndaíðnaði koma fram frumþættir, einkenni og stuðningsþættir. List- og viðskiptamenntun auk fjármögnunar eru mikilvægir stuðningsþættir. Það þarf að skipuleggja kvikmyndagerð mjög vel enda er um mjög kostnaðarsama framleiðslu að ræða. Kvikmyndir eru svokölluð einkavara en ólöglegt niðurhal er ein mesta ógnunin í kvikmyndaframleiðslu nútímans. Það er margt fleira í kvikmyndaíðnaði en kvikmyndagerð. Þannig er dreifing og sýningar mikilvægir þættir.

Það þarf fyrst og fremst þrennt til að búa til kvikmynd, þ.e. hæfileika, menntun og fjármagn. Listræn vinna krefst mikils sjálfræðis. Stundum er sagt að kvikmyndaíðnaðurinn sé heimur þar sem framkvæmdastjórar reyna að vera leikarar og leikarar reyna að vera framkvæmdastjórar. Góð menntun er forsenda fyrir árangri. Markaðsmál eru einn meginþátturinn í starfi framleiðanda, dreifingaraðila og sýningaraðila enda felast þau í viðskiptamenntun, sem er einn stuðningsþáttur. Fjármagn ræður úrslitum um hvort af kvikmyndagerð verður og það er reynda erfiðasti hjallinn.

Fyrirtæki í kvikmyndaframleiðslu eru oft mjög stór en þar eru einnig mörg lítil fyrirtæki. Sameiginleg staðsetning getur leitt til sérhæfðra kjarna eins og er með leikhúsin við Broadway í New York eða í West End í London. Slíkt umhverfi felur í sér ytri stærðarhagkvæmni og berst þekking þar hratt á milli aðila.

Dæmi um þessa sérhæfni á Íslandi eru tölvuleikjafyrirtækin. Tölvuleikjaframleiðsla hefur vaxið mikið undanfarin ár og hafa fyrirtækin notið stuðnings hvert af öðru. Öflug fyrirtæki geta dregið til sín annan rekstur eins og álverksmiðjan í Hafnarfirði gerði á sínum tíma.

## Glæra 6

	Fjöldi langra, leikinna kvikmynda
Indland	1.091
Nígería	872
Bandaríkin	485
Japan	417
Kína	330
Frakkland	203
Þýskaland	174
Spánn	150
Ítalía	116
S-Kórea	110
Bretland	104

Tafla 2.2: Þjóðir sem framleiddu flestar langar, leiknar kvikmyndir á árinu 2006

Indland er langstærsti kvikmyndaframleiðandi heims með rúmar eitt þúsund kvikmyndir á ári. Næst í röðinni er Nígería með tæplega níu hundruð myndir og kemur það á óvart því að sá kvikmyndaheimur er okkur Íslendingum nær alveg óþekktur. Síðan koma Bandaríkin með tæpar fimm hundruð myndir á ári.

Tækniframfarir lækka kostnað og auka möguleika í framleiðslu. Fleiri geta gert kvikmyndir en áður en ekki endilega betri og dreifingin er orðið einfaldari yfir netið. Kvikmyndagerð getur því í framtíðinni orðið eins og að skrifa bók. Það þýðir þó ekki að fleiri kvikmyndir slái í gegn. Fæstar bækur seljast í stóru upplagi. Þetta getur þó leitt til þess að kvikmyndafyrirtæki verði fyrst og fremst dreifingaraðilar fyrir marga framleiðendur en framleiði minna sjálf en áður. Þetta var einmitt þróunin með bókaútgefendur. Nú eru stórar bókaútgáfur erlendis fyrst og fremst dreifingarfyrtæki.

## Hlutverk hins opinbera, alþjóðlegur samanburður og fákeppni

### Glæra 7

Röð	Land	Hlutdeild menningar (%) í atvinnuþátttöku 2005
1	Holland	3.8
2	<b>Ísland</b>	<b>3.8</b>
3	Svíþjóð	3.5
4	Finnland	3.3
5	Bretland	3.1
6	Danmörk	3.0
7	Þýskaland	2.8
8	Sviss	2.7
9	Írland	2.5
	<b>Meðaltal ESB</b>	<b>2.4</b>
10	Austurríki	2.4
11	Noregur	2.2
12	Spánn	2.1
13	Ítalía	2.1
14	Frakkland	2.0
15	Lúxemborg	1.8

Tafla 3.2: Hlutdeild menningar í atvinnuþátttöku í fimmtán löndum Evrópu árið 2005

Atvinnuþátttaka hérlendis í menningargeiranum er mjög mikil. Holland og Ísland eru á toppnum í Evrópu með 3,8% af vinnuaflinu í menningargeiranum. Önnur Norðurlönd eru frá 2,2% (Noregur) upp í 3,5% (Svíþjóð). Meðaltal hinna tuttugu og sjö landa Evrópusambandsins er 2,4%. Þetta sýnir gott umhverfi hérlendis fyrir framleiðslu menningarafurða.

### Glæra 8

Röð	Land	Fjöldi kvikmynda á íbúa 2008
1	<b>Ísland</b>	<b>5,0</b>
2	Singapore	4,8
3	Írland	4,6
4	Bandaríkin	4,5
5	Nýja Sjáland	4,2
6	Georgía	4,1

7	Ástralía	4,0
8	Kanada	3,2
9	S-Kórea	3,1
10	Frakkland	3,1
11	Noregur	3,0
12	Spánn	2,7
13	Bretland	2,7
14	Danmörk	2,6
15	Indland	2,6
16	Belgía	2,2
17	Austurríki	1,9
18	Ítalía	1,9
19	Sviss	1,8
20	Malasía	1,8
21	Svíþjóð	1,7
22	Mexíkó	1,6
23	Þýskaland	1,6
24	Holland	1,5
25	Portúgal	1,5
26	Ísrael	1,4
27	Finnland	1,4
28	Grikkland	1,4
29	Tékkland	1,3
30	Japan	1,3

Tafla 3.3: Fjöldi kvikmyndasýninga sem hver íbúi sér að meðaltali árið 2008

Ísland er með mesta kvikmyndaáðsókn allra landa í kvikmyndahúsum. Þetta sýnir frjósaman jarðveg fyrir kvikmyndaiðnað héraendis. Hér er löng hefð fyrir því að sækja kvikmyndahús, minni afþreyingarmöguleikar eru í boði miðað við fjölmennari þjóðir, hér er lakara veður en annars staðar sem gerir innanhússkemmtanir áhugaverðari en afþreyingu utandyra. Hér er mikill menningaráhugi, gott læsi er á kvikmyndir vegna mikils áhorfs sem eykur aftur eftirspurn.

## Glæra 9



	Samtals kvikmyndir	Íslenskar/ Danskar	Önnur Evrópulönd	Bandaríkin	Önnur lönd
Ísland	173 (100%)	2%	17%	79%	2%
Danmörk	211 (100%)	13%	30%	52%	5%

**Upprunalönd langra, leikinna kvikmynda sem voru frumsýndar árið 2009 í Danmörku og á Íslandi (hlutfallstölur)**

Flestar myndir hérlendis eru frá Bandaríkjunum og athyglisvert er að bera saman Ísland og Danmörk. Rúmlega 170 myndir eru sýndar hér árlega en um 210 í Danmörku og það ekki mikill mundur. 13% myndanna í Danmörku eru danskar en aðeins 2% hér eru íslenskar. Myndir frá Bandaríkjunum eru 79% hér en 52% í Danmörku og þar eru 30% mynda frá öðrum Evrópulöndum en aðeins 17% hérlendis. Þessi miklu bandarísku áhrif eru ekki einsdæmi en þau eru mikil ef einnig er haft í huga að flestir þættir í sjónvarpi hér eru bandarískir. Hins vegar er mun fjölbreytilegri flóra á kvikmyndahátíðum.

Menningarneysla hérlendis er mjög mikil í alþjóðlegum samanburði og er hún t.d. mun meiri en á öðrum Norðurlöndum. Ísland er hlutfallslega með þrefalt hærri opinber útgjöld til menningarmála en nágrannaþjóðirnar sem þó leggja mikla áherslu á menningarmál. Íslendingar verja reyndar hlutfallslega allra þjóða mest af opinberu fjármagni til menningarmála en fámennar þjóðir leggja mikla áherslu á menningarmál til að viðhalda sérkennum sínum og sjálfstæði. Fæstir Íslendingar átta sig á því að menningarstarf er hér með blómlegasta móti miðað við önnur lönd.

Ýmsar atvinnugreinar njóta beins eða óbeins opinbers stuðnings þótt það sé ekki sjálfgefið. Í Bandaríkjunum er ekki opinber stuðningur við kvikmyndagerð en í Evrópu er nánast regla að stjórnvöld styðji við kvikmyndagerð.

## Glæra 10

Flokkar	Lykilorð
hagfræði	verðleikavörur, ytri áhrif, hlutfallslegir yfirburðir, eftirspurn,

menning	skapandi atvinnugreinar
atvinna	uppruni, jöfnuður, varðveisla, menningarstefna, umfang menningar
byggðamál	tenging atvinnugreina, erlend tókufyrirtæki
menntun	dreifbýli, nýting fastafjármuna
landafræði	skólar, klasar og klasaáhrif
ríkisfjármál	landkynning sem samgæði, ferðaþjónusta
	gjaldeyrstekjur, skattar, arðsemi

Tafla 3.1: Röksemdir fyrir því að stjórnvöld eigi að styðja við kvikmyndagerð

Hægt er að færa mörg rök fyrir því að íslensk stjórnvöld ættu að styðja kvikmyndgerð. Stjórnvöld eiga að tryggja öfluga innviði fyrir atvinnulífið, þar með talið kvikmyndagerð. Kvikmyndir eru menningarleg gæði sem eru verðleikavörur sem hafa jákvæð ytri áhrif. Kvikmyndir varðveita mjög vel sögu okkar og menningu og hafa mikil áhrif á vinnumarkaði. Þegar erlend kvikmyndafyrirtæki koma hingað til að taka upp myndir hefur það góð efnahagsleg áhrif, einkum á landsbyggðinni. Utan höfuðborgarsvæðisins vantar fjölbreyttari atvinnustarfsemi, enda landið stórt og þjóðin fámenn. Í kvikmyndaiðnaði eru því fjölmörg sóknarfæri fyrir landsbyggðina.

## Glæra 11

Kvikmyndagerð stuðlar að klasamyndun og ytri stærðarhagkvæmni sem lækkar kostnað. Með réttum stuðningi getur kvikmyndagerð öðlast slagkraft og orðið ein af mikilvægari atvinnugreinum okkar. Gleymum því ekki að eftirspurnin er stigvaxandi. Kvikmyndir eru öflugasta verkfærið til landkynningar og hafa bein áhrif á ferðaþjónustu og skapa miklar tekjur, þ.á.m. gjaldeyrstekjur og skatttekjur. Samspil kvikmynda og ferðaþjónustu er mjög mikilvægt. Hér sést þróun framlaga í Kvikmyndasjóð frá upphafi og þetta hefur vaxið vel síðustu 10 árin en skerðing framlaga í Kvikmyndasjóð Íslands eftir hrunið árið 2008 færir kvikmyndagerð hérlendis hins vegar tíu ár aftur í tímann eða niðurskurður úr um tæpum 800 milljónum kr. í tæpar 500 milljónir. Þetta er grafalvarlegt og stefnir ávinningi síðustu 30 ára í mikla hættu.

## Glæra 12

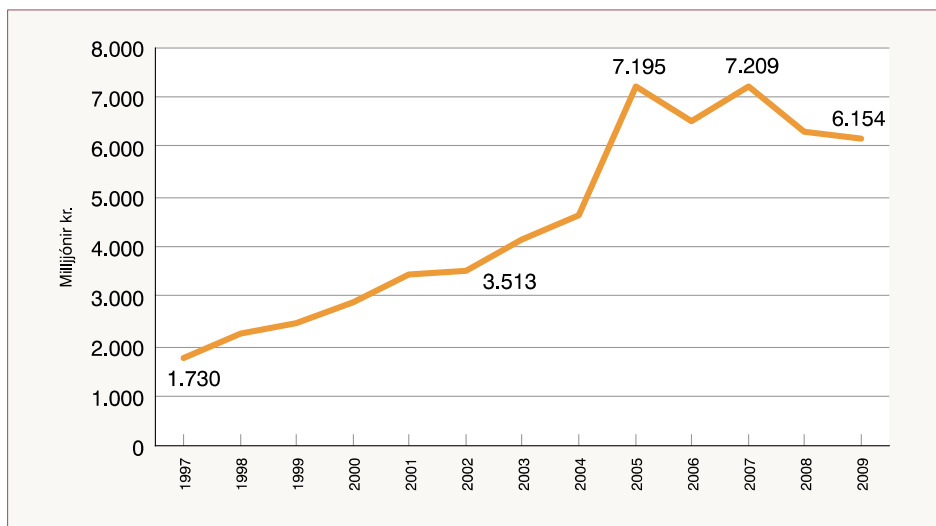
	Milljónir kr.
Tekjuskattur vegna launa í kvikmyndaiðnaði	440
Virðisaukaskattur vegna umsvifa í kvikmyndaiðnaði	1.500
Tekjur af ferðamönnum vegna áhrifa kvikmyndiðnaðarins	2.100
<b>Samtals tekjur ríkisins</b>	<b>4.040</b>
Framlag ríkisins til Kvikmyndastöðvar Íslands	490
Endurgreiðsla kostnaðar vegna kvikmyndagerðar	150
<b>Samtals gjöld ríkisins</b>	<b>640</b>
<b>Árlegur ávinningur ríkisins af kvikmyndaiðnaði</b>	<b>3.400</b>

### Samtals ávinningur ríkisins á ári vegna kvikmyndaiðnaðar



Ársverk í kvikmyndaiðnaði eru 750 talsins og veltan er rúmlega 10 milljarðar. Tekjuskattur vegna launa í kvikmyndiðnaði er 440 milljónir kr. og virðisaukaskattur vegna umsvifa í kvikmyndaiðnaði, þar með talið vegna launagreiðsla, eru 1.500 milljónir kr. Erlendir ferðamenn eru um 500 hundruð þúsund talsins eyða hérlendis tæpum 100 milljörðum kr. og þessi umsvif hafa í för með sér miklar skatttekjur fyrir ríkisvaldið. 10% erlendra ferðamanna kom hingað til lands vegna áhrif kvikmynda. Þeir hafa séð kvikmynd eða þátt og ferðast þess vegna til landsins. Tekjur ríkissjóðs vegna þessara ferðamanna eru 2,2 milljarður kr. Tekjur ríkisins eru því rúmlega 4 milljarðar en til greinarinnar, þ.e. til kvikmyndagerðar, er varið 490 milljónir kr. til Kvikmyndamiðstöðvar og 150 milljónir í endurgreiðslu kostnaðar. Það eru samtals 640 millj. kr. Beinn fjárhagslegur ávinningur ríkisins er því 3,4 milljarðar á ári og þetta eru þessar 5 krónur sem hver króna skilar. Það á því ekki að vera erfitt ef almannavaldið vill byggja upp og efla þessa atvinnugrein að gera það. Hér skipta áhrif kvikmynda á ferðaþjónustuna sköpun. Þetta er hér þó mjög varlega metið.

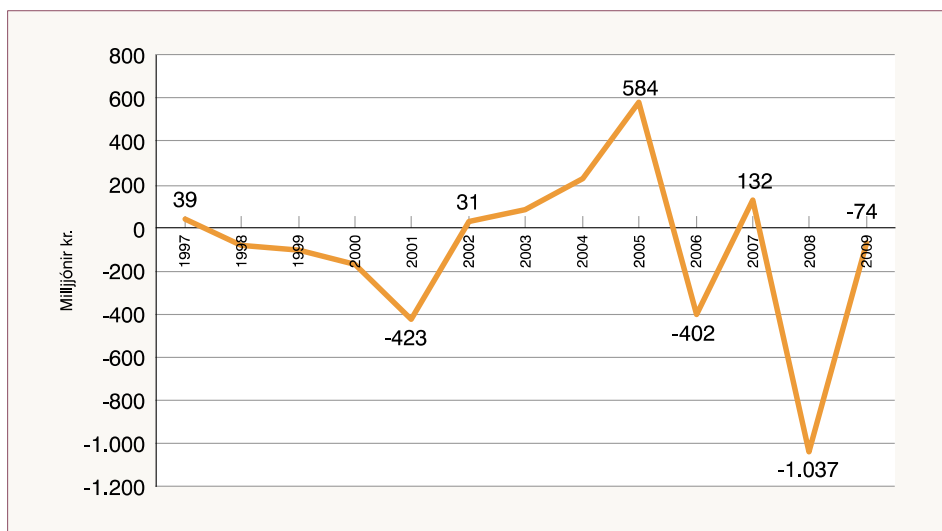
### Glæra 13



**Tekjur fyrirtækja sem framleiða kvikmyndir og mynddiska 1997–2009 á verðlagi ársins 2010**

Hér sjáum við tekjur fyrirtækja í framleiðslu og hefur þær verið síðustu ár um 7 milljarðar á ári en tekjurnar drógust saman eftir hrún. Hér eru líka oft auglýsingaframleiðsla inni en ég dreg hana frá þegar ég ræði um kvikmyndaiðnaðinn. Það sem er hins vegar verra er afkoman þessara fyrirtækja.

## Glæra 14

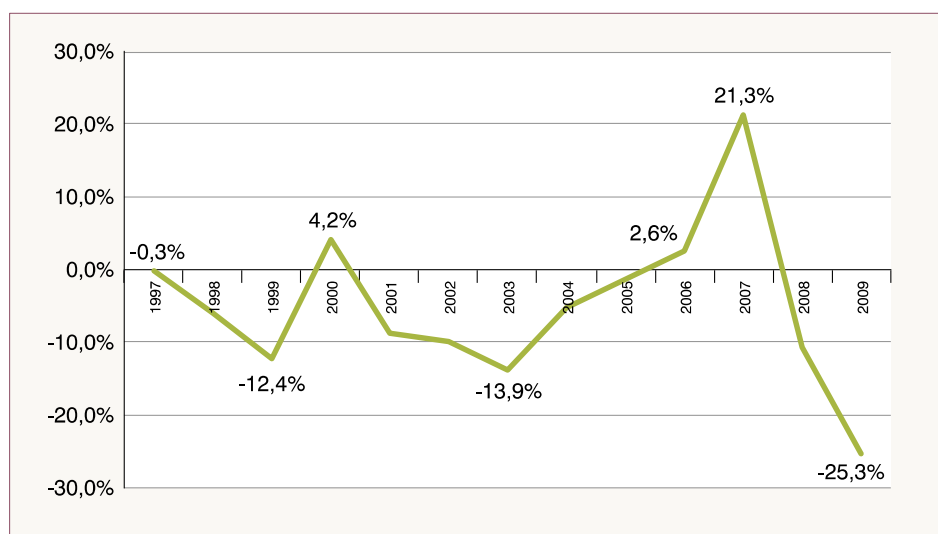


**Hagnaður fyrirtækja af reglulegri starfsemi sem framleiða kvikmyndir og mynddiska 1997–2009 á verðlagi ársins 2010**

Hér sést afkoma framleiðslufyrirtækja um hún er mjög léleg og keyrði um þverbak árið 2008 en þá var tapið yfir 1 milljarður. Afkoman og eignastaða í öðrum greinum kvikmyndaiðnaðar eins og í dreifingu, sýningum og myndbandaleigum er ekki eins slæm og hjá framleiðslufyrirtækjunum.

Dreifingin gengur vel en staða kvikmyndahúsa og myndbandaleiga hefur versnað síðustu ár. Einungis þrjú fyrirtæki, Sambíóin, Sena og Kvikmyndahöllin, dreifa nær öllum kvikmyndum hérlendis. Þessi þrjú fyrirtæki eru einnig með nær allan kvikmyndahúsamarkaðinn. Mikil fákeppni er því í dreifingu og sýningum kvikmynda hérlendis en dreifing og sýning kvikmynda er þó miklu meiri yfir sjónvarp og netið nú en var fyrir nokkrum árum.

## Glæra 15



Eiginfjárlutfall fyrirtækja sem framleiða kvikmyndir og mynddiska í árslok 1997–2009

Eigið fé sem er munur á eignum og skuldum er lágt hjá framleiðslufyrirtækjum og eiginfjárlutfallið ákaflega lélegt. Eiginfjárlutfallið sem sést hér er um núllið sem þýðir að atvinnugreinin er í reynd að meðaltali gjaldþrota. Sumir eru betur staddir en aðrir en þá standa aðrir enn verr. Það er verulegt áhyggjuefni hversu veikburða framleiðslufyrirtæki eru í kvikmyndaiðnaði. Það er þumalputtaregla að eiginfjárlutfall eigi að vera um 40% ef vel á vera en hægt að þola 20% til skamms tíma en greinin er nú langt frá því að ná þessu lágmarki.

## Glæra 16

- Mörg störf í kvikmyndaiðnaði

Meðal niðurstaða er að leggja til eftirfarandi:

- auka framlög í Kvikmyndasjóð
- fá undanþágu frá 50% hámarksreglunni
- gera kvikmyndagerð að námi á háskólastigi

**• Það eru fjölmörg tækifæri í kvikmyndaiðnaði og það er skynsamlegt að nýta þau**

Störf í kvikmyndaiðnaði eru víða, m.a. í framleiðslu á myndrænu efni, í dreifingu, við sýningar í kvikmyndahúsum og í myndbandaleigum. Auk þess eru störf sem tengjast kvikmyndum í auglýsingageiranum, í sjónvarpi og í opinberri þjónustu auk afleiddra starfa.

Aðstæður til kvikmyndagerðar á Íslandi eru að ýmsu leyti hagstæðar. Helsti vandinn er þó skortur á fjármagni og að framleiðslufyrirtækin eru ekki nægjanlega öflug. Kvikmyndagerð er vaxtarbroddur í atvinnulífinu sem fellur vel að atvinnuháttabyltingu hinna skapandi atvinnugreina og vaxandi hlutdeild þeirra í efnahagslífi heimsins.

Frá upphafi kvikmynda hérlendis árið 1906 til ársins 1980, á rúmum 70 árum, voru framleiddar þrjátíu og sex lengri kvikmyndir en frá árinu 1980 til ársins 2011, á um 30 árum, voru framleiddar eitt hundrað sjötíu og fjórar lengri kvikmyndir.

Mikil gróska hefur því verið í kvikmyndagerð síðustu þrjá áratugina. Og íslenskar kvikmyndir og íslenskir kvikmyndagerðarmenn hafa unnið til fjölmargra verðlauna víða um heim og íslenskt kvikmyndafólk er vel þekkt í kvikmyndageiranum á heimsvísu og það er ekki sjálfgefið.

Meðal niðurstaða rannsókna minna er að leggja áherslu á þrennt, þ.e. að auka framlög í Kvikmyndasjóð og það skilar sér samstundis til baka.

Í öðru lagi að sækja um undanþágu frá þeirri reglu að innlendar styrkveitingar til einstakra verkefna megi ekki nema meira en 50% af kostnaði. Það ætti að vera hægt með tilvísun í sérstöðu íslenskra menningar og að hér sé fámennt málavæði en Norðmenn, mun fjölmennari þjóð en við, hafa einmitt beitt þeim rökum í því sambandi. Það getur verið gott að vera ekki bundin af þessu hámarki.

Í þriðja lagi ætti menntun í kvikmyndagerð að vera á háskólastigi auk þess að vera vitaskuld einnig á framhaldsskólastigi. Háskólamenntun í kvikmyndagerð hérlendis myndi efla greinina og verða góð viðbót við aðra menntun. Hvernig og hvar það yrði útfært er ekki flókið mál ef aðilar máls, kvikmyndafólk og aðrir, setjast yfir það í alvöru.

Meginniðurstaða þessa erindis og rannsókna minna er að mikil tækifæri felast í kvikmyndaiðnaði og það er skynsamlegt að nýta þau.

Þakka ykkur fyrir.