Magistrát města Brna
Odbor kultury

DATUM: 27. 2., 12. 3. a 22. 5. 2024
MÍSTO: Kreativní hub KUMST
ÚČASTNÍCI: 39 zástupců z řad nezřizovaných spolků i organizací, organizátorů festivalů i příspěvkové organizace v oblasti kultury

Zápis ze setkání Audiovize a gaming

PROGRAM
1. **INFRASTRUKTURA**
2. **SPOLUPRÁCE**
3. **BARIÉRY**
4. **LIDSKÉ KAPACITY**

1. Vnímáte v oblasti audiovize a gamingu dostatek vyhovujících prostor pro tvorbu a prezentaci?

Chybí startovací prostory pro přicházející firmy (atrakce talentů).

K rozvoji audiovizuálního průmyslu by byl potřebný velký prostor s adekvátním vybavením – motion capture, 3D skeny, ledková stěna, video-nahrávací studio aj. Zároveň je třeba si uvědomit, že náročné technologie vyžadují i odbornou zaškolenou obsluhu potřebují i odbornou zaškolenou obsluhu. Zcela chybí v Brně zvukový ateliér (sběr zvuku bez nutnosti následné úpravy, nejedná se o nahrávací studio).

Aktuálně podobné prostory Brno nemá, což ovlivňuje i zájem tuzemských a zahraničních filmařů, kterým podobné zázemí chybí. Filmařům se vlastní technika nevyplatí, většina aktérů si technické vybavení pronajímá (studia ve Vídni, Bratislavě a Praze). Podobné filmové ateliéry by mohly vzniknout na brněnském výstavišti, které by z hlediska plochy i přístupnosti byly ideální.

V oblasti gamingu pak chybí také prostor vývojářského studia s možností co-worku pro jednotlivce a studenty a s přednáškovými prostory. Obecně by herní scéna potřebovala prostor pro setkávání aktivních aktérů a zájemců v oblasti herního průmyslu. Výhody podobného prostoru lze v praxi vidět právě na Kreativním hubu KUMST, který nicméně z hlediska dostupných prostor neuspokojí poptávku celého sektoru.

2. Jak vnímáte v oblasti audiovize a gamingu mezi-institucionální a mezioborovou spolupráci?

V Brně probíhá spolupráce mezi gamingem a audiovizí spíše sporadicky, a to z důvodu neznalosti vzájemných dovedností a potřeb.
Filmaři jezdívají kvůli službám a technologiím především do Prahy.

Na vzdělávací akce jezdí audiovizuální tvůrci do Zlína. Uvítali by vzdělávání i v Brně, nabízí se třeba téma virtuální reality pro potřeby audiovize nebo přednášky v oblasti filmové vědy v rámci MU.
Jako příklad dobré praxe byl uveden studijní obor na UMPRUM, který podporuje spolupráci mezi animátory a vývojáři.

3. Jaké vnímáte výzvy, problémy a bariéry v oblasti audiovize a gamingu?

Obecně je citelná v rámci obou sektorů nedostatečná informovanost a komunikace i přes existenci řady různorodých komunikačních kanálů. Informace jsou roztříštěné, existuje řada zdrojů, platforem a databází.

Přítomní by uvítali vznik komplexní databáze, která by mapovala audiovizuální i herní prostředí, existuje potřeba databáze kreativců v těchto oborech s nabídkou služeb/technologií, které nabízí.

Dostupné jsou databáze jako Videoflot nebo VisionGame a řada dalších (na jejich zmapování aktuálně pracuje Kreativní hub KUMST). V audiovizi disponuje s určitou databází kontaktů Jihomoravský filmový nadační fond, ale jedná se pouze o kontakty na žadatele o finanční podporu. MU má k dispozici aktualizovanou databázi kin.

Vhodná by byla i databáze sdružující možnosti zápůjčky technologického vybavení. Česká televize techniku, kterou nepoužívá, zapůjčuje, ale je velmi vytížená, často je tak obtížné se na zápůjčce domluvit. Co se týče techniky, tak gaming dostatečnou infrastrukturu má, ale mnohdy nejsou tak flexibilní, aby ji mohli zapůjčovat.

O mapových aplikacích města Brna přítomní většinou neví, stálo by za zvážení jejich rozšíření. Problémem je jen dostatečná kapacita pro jejich aktualizaci.

Další bariérou je nedostatek financí, a to zejména pro oblast gamingu, kde neexistuje žádný nástroj na podporu vývoje her. Obecně je pro tvůrce i gamingové studia velmi těžké získat dotaci.

Je potřeba posílit marketing i vzdělávání se v něm. Dobře fungují osobní vazby, ale to je obvykle omezený okruh.

Potenciál je i v otevírání zahraničních trhů a upevňování lokálních vazeb.

4. Jak je na tom audiovize a gaming z hlediska personálních kapacit? Chybí Vám zaměstnanci?

V oboru je těžké udržet dostatek lidí. Když skončí nějaké herní studio nemají experti často kam odejít. V Brně odchází profesionálové z audiovizuálního průmyslu často do herního sektoru, v Praze do reklamy. V brněnském prostředí chybí větší firmy. Roli ve volbě místa a kariéry hraje i touha mít široké portfolio, tedy participovat na větších projektech.

Pokud se bude v Brně více točit a bude tu dostatečné zázemí, nebude třeba zvát odborníky z Prahy.

V Brně chybí inkubátor pro oblast audiovize, v oblasti gamingu existuje Game Baze, ale jeho kapacita je omezena. V obou oblastech nicméně rezonuje potřeba dostatečného množství kvalitních stáží. Studenti hned po škole spolupracují s firmami, a tím pádem jejich vlastní tvorba upadá z časových důvodů. Někdy i firmy nedovolí zaměstnancům další vlastní činnost (legislativní podmínka = pokud pracují pro firmu je nutné mít povolení k vlastní činnosti).

Je dostatek neplacených stáží, otázkou je informovanost o nich.

Problematika studentských stáží v sektoru velmi rezonuje. Stáže, aby měly smysl, by měly být dlouhodobějšího charakteru, ale zisk z nich je malý, a to nejen finanční, ale i z hlediska pracovních kapacit. Čas vložený do zaučování je z hlediska výkonnosti pracovníků i studentů spíše ztrátovým pro výkonnost, velmi závisí na velikosti projektu, jestli je reálné se při něm stážím věnovat. Z hlediska placení stáží lze využívat jejich financování prostřednictvím evropských financí (např. Erasmus, Kreativní Evropa, aj.) Existují i příklady stáží dotovaných veřejnou správou (např. Moravskoslezský kraj).

Z hlediska Brna město v souladu se Strategií kultury a kreativních odvětví uvažuje dlouhodobě o podpoře stáží, ale jejich financování není tak snadné. Aktuálně se hledají cesty, jak toto téma uchopit, a jestli by byl vůbec zájem, aby se město do procesu stáží nějakým způsobem vložilo, aby nějaká centralizace stáží nebyla spíš na škodu. V řadě kulturních organizací stáže jsou a současně jsou možné i na Odboru kultury, ale na městě bohužel jen neplacené.

Audiovizuální prostředí ovlivňuje i to, že v Brně není obor zaměřený na praktickou audiovizi – např. kamera. Stejně tak chybí další profese jako například vlásenkářky, aj.

ZÁVĚR

Celkově z diskuse vplynuly tyto hlavní bariéry:

1) chybějící infrastruktura – prostory a technické zázemí

2) nedostatek financí
3) malá informovanost sektoru a nedostatek komunikace
4) chybějící databáze subjektů i techniky a sdílených služeb
5) nedostatek vzdělávacích programů v oblasti audiovize a gamingu

Hlavním podnětem je nutnost podpory infrastruktury z hlediska prostoru, ale i technického vybavení. V oblasti audiovize rezonuje potřeba zázemí pro rozvoj nejen samotné oblasti a místních umělců, ale vůbec proto, aby se město stalo atraktivní natáčecí destinací. Jako možné řešení při tom padl i podnět využití areálu brněnského výstaviště pro vznik filmových ateliérů.

Potřebné by bylo i navýšení finanční podpory, a to zejména v oblasti herních odvětví, kde neexistuje žádný nástroj na podporu vývoje her.

Časté byly návrhy na vznik databází, které by mapovaly nejen subjekty samotné, ale hlavně možnosti sdílené techniky a služeb.

Zřetelná byla malá komunikace napříč sektorem, kterou nicméně podpořila nejen proběhlá jednání, ale v plánu je udržet pravidelná setkání na půdě kreativního hubu KUMST. Jednání dala i impuls Masarykově univerzitě pro vznik nových školících programů.

Co se týče komunikace s městem, od podzimu jsou plánovány rovněž pravidelná a pro veřejnost bezplatná školení ve spolupráci s TIC BRNO, p.o., OSRS i OPP, která budou přibližovat konkrétní témata (dotační systém města, pořádání akcí ve veřejném prostoru, nástroje na podporu KKO, data v kultuře apod.)

SWOT ANALÝZA Audiovize

Silné stránky	**Slabé stránky**
• geografická lokalita Brna • silná literární a divadelní tradice (vliv na audiovizuální oblast z hlediska množství herců, scénáristů apod.) • Brněnská filmová kancelář • Jihomoravský filmový nadační fond silné neformální vazby mezi aktéry	• chybějící infrastruktura, a to z hlediska prostoru i technického vybavení • nedostatek vzdělávacích programů a chybějící obory praktické audiovize • chybějící databáze subjektů i techniky a sdílených služeb • nízká interdisciplinární spolupráce v rámci kulturních a kreativních odvětví, zejména napojení na oblast gamingu
Příležitosti	**Hrozby**
• vznik filmových ateliérů (adekvátního audiovizuálního zázemí) na brněnském výstavišti • koprodukční spolupráce a dotace • spolupráce s akademickou oblastí - vzdělávací programy, studentské scénáře a práce • spolupráce se zahraničím • specifické eventy (jako např. Serial Killer)	• dlouhodobý nedostatek infrastruktury (umocněno uzavřením kina Scala) • chybějící funkční platforma pro spolupráci odvětví • nedostatek financí na podporu audiovize a nových médií • technický pokrok a trendy versus nedostatek financí

SWOT ANALÝZA Gaming

Silné stránky	**Slabé stránky**
• silné brněnské herní značky s úspěšnými produkty • silná hráčská komunita • existence herního inkubátoru Gamebaze • kreativita a otevřenost platforem • mezinárodní přesah a ocenění • dostupnost a rozmanitost her • významné eventy (Game Access a další)	• přístup ke kapitálu • neexistující nástroj pro podporu vývoje her • nedostatečné marketingové znalosti a dovednosti • nízká interdisciplinární spolupráce v rámci kulturních a kreativních odvětví • nízká informovanost a chybějící databáze subjektů a služeb • nedostatek prostor pro setkávání a co-working aktivních aktérů a zájemců v oblasti herního průmyslu
Příležitosti	**Hrozby**
• možnosti alternativního financování - vznik nástroje na podporu vývoje her • spolupráce s univerzitami, audiovizuální oblastí a obecně posílení spolupráce v rámci kulturních a kreativních odvětví • networking, herní inkubátory • podpora vzdělávání a odborných stáží v sektoru	• nedostatek odborného vzdělávání a stáží • zvyšování nákladů na vývoj • nedostatek konkurenceschopných velkých firem a tím pracovních příležitostí nejen pro absolventy • nedostatečné infrastrukturní zázemí, a s tím související odliv talentů a nedostatečná informovanost a slabá spolupráce v rámci sektoru