



Beleidsplan 2009-2010

v0.4

Inhoudsopgave

1.	Introductie	2
1.1.	Leeswijzer	2
1.2.	Versie beheer.....	2
2.	Een schets van de omgeving.....	3
2.1.	Japanse Audiovisuele cultuur	3
2.2.	Nederlandse Audiovisuele cultuur	4
3.	MangaKissa	8
3.1.	Visie op de doelstellingen.....	8
3.2.	Speerpunten.....	11
3.3.	Actiepunten voor komend jaar	12
4.	Stand van zaken oktober 2009	15
4.1.	Het bestuur	15
4.2.	Huidige bezittingen.....	15
4.3.	Huidige activiteiten	16
5.	Begroting en financierings voorstellen	17
5.1.	Begroting eerste jaar	17
5.2.	Begroting tweede jaar	18
Bijlage 1.	Argumentatie	19
	Manga/stripboeken	19
	Animatie	19
	Games.....	20
Bijlage 2.	Referenties	21
Bijlage 3.	Credo	22
Bijlage 4.	Financieel mandaat register.....	23

1. Introductie

1.1. Leeswijzer

Stichting MangaKissa is een jonge organisatie die zorgvuldig positie kiest in de Japans-Nederlandse moderne audiovisuele cultuur.

Dit beleidsplan begint met de grotere maatschappelijke context, welke we beschrijven in *“Een schets van de omgeving”*. Dit is het decor waarin de MangaKissa zich begeeft. Hierin brengen we een aantal stellingen naar voren, waarvan de argumentatie in bijlage 1, *“Argumentatie”* is opgenomen.

De rol die de MangaKissa hierin gaat vervullen beschrijven we in het hoofdstuk *“MangaKissa”*:

In *“Visie op de doelstellingen”* duiden we het verband tussen de voorgaande schets en de doelstellingen, hierbij nemen we beleidsstandpunten in.

In *“Speerpunten”* beschrijven we wat we de komende jaren willen bereiken.

In *“Activiteiten”* beschrijven we de concrete uitvoering voor het komende jaar.

Aan de hand van de speerpunten, de voorgenomen activiteiten en de *“Stand van zaken oktober 2009”* (een overzicht van de huidige bezittingen en activiteiten) stellen we de *“Begroting en financierings voorstellen”* voor de komende jaren vast.

1.2. Versie beheer

Versie	Datum	Omschrijving aanpassingen
0.1	2-10-2009	Eerste opzet concept
0.1.5	11-10-2009	Bespreek versie voor online vergadering
0.2	12-10-2009	Eerste opzet in de huidige structuur
0.2.1	16-10-2009	Samenvoegen inhoud uit 0.1.5 en structuur uit 0.2
0.2.2	18-10-2009	Educatie als doelstelling, speerpunt en actie toegevoegd
0.2.3	18-10-2009	Stavaza toegevoegd en begroting toegevoegd
0.3	20-10-2009	Review verwerkt
0.3.5	21-10-2009	Engelse versie af
0.4	22-10-2009	Financieel mandaat register toegevoegd

In dit beleidsplan zijn een aantal punten nog niet ingevuld, zogenaamde witte vlekken, vooral in *“Een schets van de omgeving”* en *“Argumentatie”*. Deze witte vlekken kunnen we pas vullen als we desbetreffende gegevens hebben geverifieerd. Het invullen van deze witte vlekken is een actiepoint voor de komende periode (vergt veel onderzoek) en in een latere versie van het beleidsplan zullen de witte vlekken zeker gevuld zijn.

2. Een schets van de omgeving

De stichting MangaKissa houdt zich bezig met de moderne Japanse audiovisuele cultuur. Ze ziet grote toegevoegde waarde in deze cultuur voor de Nederlandse maatschappij, niet alleen als entertainment maar vooral ook als:

- Bron van inspiratie voor kunstenaars en ontwerpers, als stimulans voor creativiteit (professionals en amateurs)
- Toegankelijke uitingsvorm van emoties.
- Communicatiemiddel dat door zijn rijkdom aan thema's, ideeën en doelgroepen een groeiende maatschappelijk bindende factor wordt.

De zogeheten mangacultuur brengt mensen samen en overbrugt leeftijd-, sekse-, seksualiteit-, financiële en taal grenzen.

De, in Nederland, onderschatte beeldtaal en beeldverhaal zijn niet gebonden aan de beperkingen van 'erkende' Nederlandse literaire werken. Zoals het gezegde zegt: "een beeld zegt meer dan duizend woorden".

Dit principe is tot volle wasdom gekomen in Japan.

2.1. *Japanse Audiovisuele cultuur*

Manga

Manga zijn Japanse strips die zijn voortgekomen vanuit de vroege Japanse kunst. De eerste "echte" manga (Eshinbun Nipponchi) kwam uit in de tweede helft van de 19e eeuw, toen ook in Europa deze kunstuiting vorm begon te krijgen. Begin jaren vijftig kwam de Manga productie als industrie echt op gang door striptekenaars (in het Japans "mangaka" genoemd) als Osamu Tezuka en Machiko Hasegawa.

De doelgroep van Manga is gevarieerder dan die van westerse strips: waar in het westen de focus ligt op kinderen en jong-volwassenen, richten Manga zich tevens op volwassenen en ouderen. Ook qua onderwerp van het verhaal is er meer variatie: er zijn manga's in het genre van de bekende sci-fi, fantasy en actie, maar ook verhalen over de avonturen van een groep scholieren of zelfs de dagelijkse bezigheden van een kantoormedewerker.

Industrie

Nog nader in te vullen

Educatie

Nog nader in te vullen

Anime

Anime is Japanse animatie, die is opgekomen aan het begin van de 20e eeuw, ongeveer gelijk met de ontwikkeling van animatie in Europa en de Verenigde Staten. Men kan twee soorten anime onderscheiden, namelijk producties voor bioscoop en voor televisie.

TV-anime wordt veelal gebaseerd op succesvolle manga, maar soms ook op games. Ze behandelen, net als manga, een breed scala aan onderwerpen, maar productiekosten zorgen ervoor dat meestal alleen populaire manga worden geanimeerd. Ook wordt er bij TV-anime meer rekening gehouden met het brede publiek. Een dergelijke serie kent meestal wekelijkse afleveringen. Seizoenen duren tussen 12-16 afleveringen en de meeste series hebben 1 of 2 seizoenen. De meest

succesvolle series gaan vele seizoen mee en kennen vaak meer dan 100 afleveringen.

Bioscoop-anime zijn meestal op zichzelf staande producties: Meesterwerken als die van Ghibli studios zijn van hoge kwaliteit en hebben een duidelijke invloed op de Amerikaanse en Europese markten (John Lasseter, creative director van Pixar studios, is bijvoorbeeld een groot fan van Miyazaki, de eigenaar van Ghibli Studio's [1]). Deze bioscoop-producties lijken zeer veel op die in de Verenigde Staten wat betreft productie en presentatie.

Industrie

Uit eigen onderzoek concluderen we dusver dat er rond de 50 bedrijven in Japan zijn die zich nagenoeg volledig bezig houden met de animatie industrie. Dit cijfer kan echter veranderen naar gelang we meer informatie hierover inwinnen.

Educatie

Nog nader in te vullen

Games

Industrie

Nog nader in te vullen

Educatie

Nog nader in te vullen

2.2. Nederlandse Audiovisuele cultuur

Stripboeken

Nederlandse strips zijn er in twee duidelijk te onderscheiden varianten: de 4 panelen humor strip, die het meest verschijnt in kranten en dagbladen, en soft-cover stripboeken van 21.5x28.5 cm. Beiden worden doorgaans in kleur uitgegeven.

Stripboeken zijn vaak op zichzelf staande series, die veelal een complexe tekenstijl kennen en vrijwel uitsluitend in kleur worden uitgegeven. De thema's van dergelijke stripboeken zijn divers, maar kennen een vrij strikte scheiding tussen strips voor kinderen en strips voor jong-volwassenen.

Industrie

De Nederlandse stripwereld bestaat doorgaans uit freelance werkende striptekenaars, die vanuit hun studio produceren, vaak als enige persoon. Hun werken worden vervolgens gepubliceerd door een van de gevestigde publishers als "Big Balloon" [2] en "Silvester Strips" [3]

Als we kijken naar de zuiderburen van Nederland: enkele Belgisch-Franse striptekenaars hebben dusdanig succes dat ze werken in een studio met meerdere mensen. Een duidelijk voorbeeld hiervan is 'Suske en Wiske' van Studio Vandersteen, dat nu zelfs na de dood van de oprichter nieuw materiaal blijft produceren.

Enkele bekende Nederlandse strips:

- Olivier B. Bommel

- Gilles de Geus
- Fokke & Sukke
- Dirkjan

Educatie

Op het gebied van educatie heeft Nederland weinig tot geen gespecialiseerde opleidingen, met uitzondering van de ,inmiddels opgeheven, CartoonSchool [4]. Striptekenaars hebben meestal illustratie-, of andere kunst gerichte opleidingen gevolgd.

Animatie

Nederlandse animatie bestaat het meest uit ondersteunend werk voor reclame en/of bestaande televisieprogramma's.

Op zichzelf staande animatie producties zijn er in de vorm van kunst- en studentenprojecten, die vaak een experimentele stijl volgen. Filmpjes als die gebruikt in het quiz programma "2 voor 12", geproduceerd door studenten van de HKU, getuigen hiervan.

Voor grotere producties werken Nederlanders vaak samen met het buitenland: een interessant voorbeeld hiervan is "Alfred J. Kwak", een klassieke Nederlands-Duits-Japanse samenwerking.

Industrie

Voor zover ons eigen onderzoek tot nu toe kan concluderen zijn er in Nederland tussen de 15 tot 20 bedrijven die zich volledig of deels bezig houden met animatie. (dit cijfer kan nog veranderen)

Deze industrie is voornamelijk gericht op de productie van reclame filmpjes en ondersteunende animatie voor televisie programma's. Dit zijn middelgrote bedrijven. Studio's die volledig op entertainment zijn gericht zijn vaak klein: ze bestaan uit minder dan 10 mensen.

Educatie

Animatie opleidingen zijn er in Nederland al jaren: grote opleidingen hebben de focus liggen op de bestaande reclame industrie en de kunstwereld, maar recentelijk beginnen deze meer te kijken richting de entertainment industrie. De veranderingen in de opleiding "Animation" van de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht is hier een goed voorbeeld van.

Table 1: Animatie opleidingen in Nederland

Instituut	Programma	Niveau
Creatieve Industrie School	Animatiespecialist [5]	Bachelor
Qantm College	Interactive Animation [6]	Bachelor
Qantm College	3D Animation [7]	Bachelor
Hogeschool voor de Kunsten Utrecht	Animation [8]	Bachelor
Hogeschool voor de Kunsten Utrecht	3D Computer Animation and Visual Effects [9]	Bachelor
AKV St. Joost	Major animatie [10]	Major
Nederlands Instituut voor Animatie film	Animatie workshop [11]	Workshop

Games

Industrie

Nog nader in te vullen

Educatie

Nederland kent een groeiend aantal scholen en universiteiten die games gerelateerde opleidingen aanbieden:

Table 2: Game opleidingen in Nederland

Instituut	Programma	Niveau
Universiteit Utrecht	Game and Media Technology [12]	Master
Hogeschool voor de Kunsten Utrecht	Design for virtual theatre and games [13]	Bachelor
Hogeschool voor de Kunsten Utrecht	Game design and development [14]	Bachelor
Hogeschool voor de Kunsten Utrecht	Game art [15]	Bachelor
Creatieve industrie school	Game designer [16]	Bachelor
Quantum college	Games programming [17]	Bachelor

Hiernaast kent Nederland op het gebied enkele initiatieven tot samenwerking tussen opleidingen en industrie:

Table 3: Samenwerkingsverbanden Game industrie en educatie

Groep	Deelnemers
GATE [18] (Game research for training and entertainment)	<ul style="list-style-type: none">• Universiteit Utrecht• Hogeschool voor de kunsten Utrecht• Universiteit Delft• Universiteit Twente• TNO• Waag sociëteit• Thales
UPGEAR [19]	<ul style="list-style-type: none">• Universiteit Utrecht• Hogeschool voor de Kunsten Utrecht• Hogeschool Utrecht.

3. MangaKissa

3.1. Visie op de doelstellingen

In het kort de doelstellingen zoals vermeld in de statuten:

- I. Het veroveren van een plek voor de Japanse moderne audiovisuele cultuur (MAVC) in de Nederlandse maatschappij;
- II. Erkenning verkrijgen voor de Japanse MAVC als volwassen tijdverdrijf, inspiratiebron en artistieke uitingsvorm;
- III. Het stimuleren van het creatief potentieel in Nederland dat de Japanse MAVC aanboort.

Vanuit de “Een schets van de omgeving” voegen we nog twee doelstellingen toe:

- IV. Het bevorderen van samenwerking tussen de aan MAVC gerelateerde organisaties in Nederland en Japan.
- V. Het ondersteunen van MAVC gerelateerde educatie in Nederland.

Begrippen

Een aantal begrippen hebben nadere toelichting nodig, een uitleg hoe het huidige bestuur de begrippen opvat. Hieruit vloeit gelijk een stuk beleid voort, welke als speerpunten worden geconcretiseerd.

Moderne Japanse audiovisuele cultuur

De basis is manga, anime en games gecreëerd in Japan. Echter, ze is niet beperkt tot Japan. Anime, manga of games gemaakt in andere landen, welke duidelijk zijn gebaseerd/geïnspireerd op de Japanse audiovisuele cultuur, vallen ook binnen het aandachtveld van de MangaKissa (b.v. bepaalde Koreaanse Manwha). Verder alles wat liefhebbers gebruiken en maken om te genieten van voornoemde, zoals doujinshi, figurines, zelfbouw modellen, cosplay, soundtracks en wat al niet meer.

Nederlandse maatschappij

Vanuit ons perspectief is de maatschappij opgebouwd uit drie delen: particulieren, bedrijven en overheden.

Particulieren

Het grootste deel van de particulieren draagt niet actief bij aan de Japanse MAVC. Ze genieten op een meer consumerende manier van deze. Voor deze enthousiasteling zijn al veel websites, fora en conventies georganiseerd.

Een klein deel van de particulieren draagt actief aan de Japanse MAVC door bij voorbeeld doujinshi uit te geven, conventies te organiseren of kunstwerken te maken. Deze particulier participanten hebben hun enthousiasme naar een serieuzer niveau getild.

Bedrijven

Bij bedrijven vinden we een soort gelijke onderverdeling.

Het merendeel is vooral bezig met ‘passieve’ in- en verkoop. Deze commercie heeft de meest directe relatie met de enthousiastelingen en vice versa.

En ook bij bedrijven dragen een aantal actief iets bij aan de Japanse MAVC in Nederland. De commerciële participanten geven bijvoorbeeld manga uit of

sponsoren initiatieven.

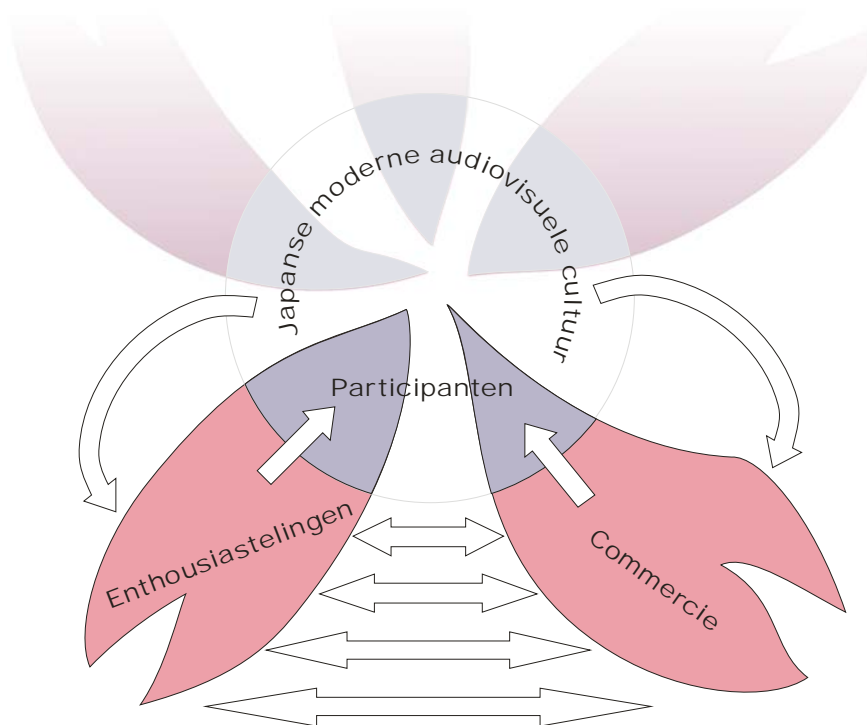


Figure 1 *Interactiemodel particulieren, bedrijven en de Japanse MAVC*

Overheden

Overheden hebben in deze een faciliterende rol. Ze zal die factoren stimuleren die de maatschappij (in de brede zin van het woord) gezond, groeiend, divers en samenhangend maken (onderwijs hoort hier ook zeker bij). De overheden, zoals gemeenten, zijn in de context van culturele initiatieven, afwachtend, maar ondersteunen deze zeker mits er een duidelijk plan met duidelijke doelen is.

De overheden zijn ook wetsuitvoerend en wetshandhavend. Met name op het gebied van auteursrechten en vooral leenrecht hebben we hiermee te maken. Stichting Leenrecht verzorgt het innen en verdelen van de leenrechtsgelden.

Educatie

Onder educatie verstaan we:

- De daadwerkelijke opleidingen.
- Instanties, instellingen en faculteiten die de opleidingen verzorgen.
- Instellingen die cursussen, workshops en masterclasses organiseren.

Beleidsstandpunten

Gebaseerd op bovenstaande doelstellingen en de afkadering van begrippen stellen we de volgende richting vast:

- We richten ons op particulieren én bedrijven.
- We faciliteren en stimuleren particulieren en bedrijven tot meer participatie.
- Particulieren stimuleren we het best door de creativiteit te stimuleren en helpen publiceren.

- We bieden plek aan degenen die de Japanse MAVC al kennen en willen uitdiepen én we brengen de Japanse MAVC onder de aandacht bij degenen die haar nog niet kennen.
- Bedrijven helpen we momenteel het meest optimaal door de industrie in Japan en Nederland inzichtelijk te maken en communicatie te versoepelen, te faciliteren.
- We hebben behoefte aan achterban voor de uitwerking van de doelstellingen. Deze vinden we bij enthousiastelingen en de commercie.
- Draagvlak creëren we ook door:
 - Het overtuigen van de overheden van het belang van de Japanse MAVC en dus: samenwerking met de Japanse Ambassade en de Nederlandse overheden zoals de gemeente Utrecht.
 - Het aantal enthousiastelingen te laten groeien.
 - Het commerciële belang of de commercie te laten groeien.
- We hebben de Japanse Ambassade (of consulaat) nodig als linking-pin naar de Japanse maatschappij en om de integriteit en identiteit van de Japanse MAVC te borgen.
- We moeten onderzoek doen naar de mogelijkheden tot implementatie van de ervaringen en kennis van de Japanse MAVC in de Nederlandse MAVC.
- Promotie van de Japanse MAVC in Nederland werkt stimulerend voor de Nederlandse MAVC en promotie van de Nederlandse MAVC werkt stimulerend voor de Japanse MAVC in Nederland.
- We helpen andere organisaties en particulieren die dezelfde of vergelijkbare doelstellingen nastreven als de onze. Dit gaat zeker op voor startende organisaties en particulieren.
- We gaan geen online discussie platform (forum) voor enthousiastelingen verzorgen. Daar zijn er al genoeg van. Online richten we ons op de participanten.
- Het ondersteunen van MAVC gerelateerde educatie houdt in het assisteren, adviseren en samenwerken met relevante opleidingen en instellingen.
- De MangaKissa gaat niet zelf opleidingen organiseren.
- De beste plek voor een vaste locatie is Utrecht.
 - Utrecht ligt centraal, is goed te bereiken met het openbaar vervoer.
 - Utrecht is met meerdere stripwinkels die ook een uitgebreid manga assortiment voeren al op weg de manga stad van Nederland te worden én Utrecht wil zich ontwikkelen als gamestad. Plaats daarbij nog eens de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht, die zich veel met game en animatie bezig houdt, en Utrecht is inderdaad de beste stad voor de MangaKissa.
- We verzorgen een volledige, niet persoonsgebonden, uitleen administratie en op basis hiervan betalen we leenrecht. Dit doen we ook op conventies.
- Jongeren van 16 jaar of jonger kunnen gratis lid worden, daarboven moet abonnementsgeld betaald worden.

- Bibliotheek-leden betalen geen bijdrage voor leenrecht. Niet leden betalen het volledige bedrag als bijdrage plus een kleine bijdrage voor administratie.
(Leenrecht is geïndexeerd en is voor 2009 € 0,1184 per boek
De administratieve bijdrage zal ca 5 cent zijn per boek)
- Veel boeken in de collectie zijn onvervangbaar of in bruikleen en mogen daarom het pand niet verlaten.

3.2. **Speerpunten**

De MangaKissa wil de komende jaren zich richten op de volgende zaken:

- **Vaste locatie**
Om een plek in de maatschappij in te nemen is een vaste plaats noodzakelijk. Voorts zijn alle activiteiten, van bibliotheek tot cursussen, afhankelijk van vaste plek om samen te komen.
- **Collectie openbaar beschikbaar stellen**
Het opzetten en onderhouden van een vrij raadpleegbare collectie van manga's en gerelateerde culturele boeken (bibliotheek), met het doel mensen kennis te laten maken met deze cultuur in een laagdrempelige omgeving, in een zelf te bepalen tempo (ook aantrekkelijk voor de liefhebbers).
- **Collectie onderhouden en uitbreiden**
De bibliotheek functie is een van de publiekstrekkingen waarmee we nieuwe enthousiastelingen kunnen trekken, maar ook achterban mee krijgen. Het is een perfecte achtergrond voor de overige activiteiten. Om interessant te blijven moet ze onderhouden worden en groeien.
- **Promotie van de Japanse MAVC**
Dit is noodzakelijk om de basis (de enthousiastelingen en commerciële bedrijven) te laten groeien.
- **Creëren van achterban**
Om activiteiten te kunnen ontplooiën zijn mensen en bedrijven nodig die het initiatief steunen met woord, daad en middelen. Een lid van de bibliotheek is per definitie achterban.
- **Creëren van een website**
Een website is in deze tijd noodzakelijk.
De functionaliteit moet in het verlengde liggen van de doelstellingen en toegevoegde waarde hebben voor de gebruikers in particulieren of zakelijke zin.
- **Workshop- en cursusagenda opstellen**
Een goede manier om kennis actief over te dragen, mensen actief te betrekken, de cultuur uit te dragen en een bijdrage te leveren aan de maatschappij. De daadwerkelijke uitvoering kan gedaan worden door anderen, bijvoorbeeld educatieve instelling, aan welke wij steun verlenen.
- **Netwerk opbouwen**
 - Tussen Nederlandse instellingen en bedrijven die zich bezig houden met Japanse MAVC
 - En door de contacten tussen de Japanse en Nederlandse industrie faciliteren

- **Uitwisselprogramma's tussen Japanse en Nederlandse onderwijsinstellingen organiseren**

Hiermee bouwen we lange termijn relaties op tussen Nederland en Japan en meer specifiek de wederzijdse MAVC's.

- **Financiën op orde brengen en fondsen werven**

Wellicht ten overvloede, het op orde krijgen van de financiering is essentieel voor het slagen van alle andere speerpunten. Naast het werven van fondsen moet de administratie ook gebruikt/gevuld kunnen worden door vrijwilligers. Vooral om dat, met het betrekken van een vaste locatie, administratie door vrijwilligers gedaan moet worden.

3.3. Actiepunten voor komend jaar

Alle activiteiten vinden plaats onder voorwaarde van financiering (zie ook begroting).

Algemeen

Witte vlekken in beleidsplan invullen.

Vaste locatie

- Een pand vinden in Utrecht.
(antikraak is een goed alternatief voor op korte termijn).
- Het pand inrichten.

Collectie openbaar beschikbaar stellen

- Online productbase / userbase maken en vullen.
- Bibliotheken organiseren op conventies.
- Vaste bibliotheek voeren.
- Collectie beschrijving communiceren naar het publiek en openbare bibliotheken.

Collectie onderhouden en uitbreiden

- Het opzetten van een stabiel registratiesysteem.
- 5-10% van de boeken vervangen of repareren
(alleen als we een vaste locatie hebben betrokken).
- Minimaal 20% uitbreiden door donaties en extra bruikleen.

Promotie van de Japanse MAVC

- Informatie verstrekken via website en vanuit de vaste locatie.
- Onder de aandacht brengen bij instellingen en instanties.
- Het betrekken van een vaste locatie en media aandacht daarvoor vragen.
- Maken en verspreiden van brochures en folders over de Japanse MAVC (en de link naar de Nederlandse MAVC).

Creëren van achterban

- Opzetten van de website.
- Bezoeken van conventies.
- Vaste locatie betrekken (vast 'honk' zijn).
- Mensen betrekken in cursussen en workshop.

- Actief bibliotheek-leden werven op conventies en bij gerelateerde organisaties.
- Passief bibliotheek-leden werven op de vaste locatie.

We gaan pas in het tweede jaar ons op bedrijven richten.

Creëren van een website

We creëren de volgende site onderdelen:

- Algemene informatie pagina's
 - MangaKissa
 - Japanse MAVC
 - Nederlandse MAVC
- Product directory
- People directory
- Organization directory
- User Base van particulieren en organisaties
- Persoonlijke pagina voor particulieren en organisaties

Workshop- en cursusagenda opstellen

- Onderwerpen vaststellen
(b.v. tekenen, scriptschrijven, cosplay maken, props maken)
- Docenten contracteren
- Agenda opstellen
- Publiceren
- Uitvoering agenda
(het liefst in samenwerking met onderwijsinstellingen en andere Japanse MAVC gerelateerde organisaties)

Netwerk opbouwen

- Website maken
- Relatie opbouwen met Japanse ambassade
- Relatie opbouwen met Nederlandse instanties en educatieve instellingen

Uitwisselprogramma's tussen Japanse en Nederlandse onderwijsinstellingen organiseren

Dit gaan we volgend jaar pas opzetten, nadat we een netwerk hebben opgebouwd

Financiën op orde brengen (fondsen werven)

- De administratie toegankelijk maken voor vrijwilligers (en deze wel sluitend houden)
- Subsidie aanvragen bij gemeente Utrecht als bibliotheek en cultureel centrum
- Subsidie aanvragen bij provincie Utrecht als bibliotheek en cultureel centrum
- Subsidie aanvragen bij Japanse promotie instanties
- Offertes aanvragen via subsidie bemiddelingsbureaus en, indien positief, hiermee in zee gaan
- ANBI (Algemeen Nut Beogende Instelling) status aanvragen
- Donatie campagne opzetten
- Verkoop T-shirts, thee en merchandize

4. Stand van zaken oktober 2009

4.1. Het bestuur

De voorzitter, Kees Hollestein-Jonker, is afgestudeerd bioloog en momenteel werkzaam als business analist bij de Nederlandse Belastingdienst. Zijn interesse ligt vooral bij de organisatorische en culturele aspecten en het stimuleren van individuele ontwikkeling.

De secretaris/penningmeester, Floor Jonker-Hollestein, is mede-eigenaar van een optiekzaak in Wageningen en volgt een HBO opleiding in de optometrie (Floor en Kees zijn getrouwd en de oprichters van de stichting). Floor is veel bezig met collectie beheer en het stimuleren van individuele ontwikkeling.

Bas Pennings is de vice-voorzitter. Hij studeert Game and Media Technology aan de Universiteit van Utrecht en heeft sinds enige jaren een eigen ontwerp bureau. Het aandachtsgebied van Bas is business en onderwijsinstellingen.

En Karlijn Scholten is algemeen bestuurslid. Ze studeert Animatie aan de Hogeschool voor Kunsten Utrecht. Ze is een enthousiast doujinshi artiest en heeft veel oog voor kunst en de mens achter de kunst.

4.2. Huidige bezittingen

De MangaKissa is een jonge organisatie. Ze heeft nog bijna geen vermogen of bezittingen en bijna alles wat ze onderneemt gebeurt op basis van bruikleen.

Overzicht bezittingen

Omschrijving	Aantal	Geschatte waarde
Kasgeld	-	€ 300,--
Boeken (gemiddelde coverprijs € 7,50)	51	€ 382,50
T-shirts	10	€ 100,--
Promotie materiaal (flyers, boekenleggers, posters)	-	€ 200,--
	Totaal	€ 982,50

Overzicht beschikbaar in bruikleen

Omschrijving	Aantal	Geschatte waarde
Boeken (gemiddelde coverprijs € 7,50)	1987	€ 14.902,50
Boekenkasten	9	€ 315,--
Lage tafels	5 klein, 1 groot	€ 200,--
Poefjes	30	€ 120,--
Beveiligingspoortjes	1 set	€ 650,--
Kratten voor vervoer	36	€ 120,--
Grote poefen	6	€ 90,--
Thee kopjes	60	€ 90,--
Thee potten	3	€ 30,--
	Totaal	€ 16.517,50

4.3. Huidige activiteiten

Conventies

We hebben tot zover op twee conventies (Chibicon 2009 en Abunai 2009) een bibliotheek georganiseerd. Hierdoor zijn we op 3 volgende conventies uitgenodigd (Animecon, Tsunacon en Yaoi-con). Hiermee zijn we al aardig achterban aan het creëren en momenteel hebben we al twee grote boekendonors (meer dan 20 boeken per donor).

Op de tweede conventie hebben we naast de bibliotheek ook vrij tekenen georganiseerd. Hierdoor zijn veel contacten met participanten gelegd

Promotie materiaal

We hebben:

- Flyers met de uitleenprocedure van de bibliotheek
- Posters voor openbare plekken
- Posters voor in de bibliotheek
- Boekenleggers voor ronddelen op conventies en publieke plekken.

En we hebben brochures en flyers met uitleg over de Japanse MAVC in de maak.

T-shirts

Met het maken en verkopen van T-shirts kunnen we tegelijk de MangaKissa en de kunstenaar promoten

Tot zover hebben we 5 ontwerpen. Tot zover alle ontworpen door Karlijn Scholten, maar we hebben al gevorderd contact met 4 nieuwe artiesten.

Sponsoring

Op de eerste conventie zijn we gesponsord door Simon Levelt (koffie- en theeverkoper) voor de verkoop van biologische Japanse thee.

Verder worden we gesponsord door Ikea Utrecht: indien er boekenkasten, stoelen, tafels of zitbanken licht beschadigd zijn of in over-voorraad zijn kunnen we benaderd worden op deze gedoneerd te krijgen. Tot zover heeft dit zich nog niet voorgedaan.

Anigenda

De MangaKissa neemt deel in het landelijke, overkoepelde overleg Anigenda, welke is bedoeld voor samenwerking tussen verschillende organisaties die zich bezig houden met de Japanse MAVC.

Waarschijnlijk zal de MangaKissa de gemeenschappelijke agenda gaan hosten.

5. Begroting en financierings voorstellen

De begrote kosten en inkomsten.

Alleen de activiteiten die geld kosten zijn opgenomen. Het merendeel van de activiteiten (zoals beschreven in "Actiepunten voor komend jaar" zal gedaan worden door het bestuur of vrijwilligers.

5.1. Begroting eerste jaar

Feitelijk zal het eerste jaar de MangaKissa worden gerunt door de het bestuur en vrijwilligers.

Inkomsten	SUB	Uitgave	SUB
Derden		Vaste lasten	
Sponsoring	€ 5.000	Huur	€ 36.000
Donatie	€ 1.500	Gas, licht en water	€ 2.400
<i>Totaal derden</i>	<i>€ 6.500</i>	Website hosting	€ 150
Bezoekers / leden		Website onderhoud	€ 1.500
Abonnementsgeld (€ 29,95 per lid per jaar)	€ 6.000	<i>Totaal vaste lasten</i>	<i>€ 40.050</i>
Bijdrage leenrecht en administratie niet-leden	€ 1.000	Inrichting	
Bijdrage cursussen en workshops	€ 500	Inrichting bibliotheek	€ 3.000
<i>Totaal bezoekers</i>	<i>€ 7.500</i>	Inrichting kantoor	€ 500
Vergoeding en verkoop		Inrichting workshop/cursus ruimte	€ 2.000
Onkosten vergoeding conventies	€ 3.000	Website bouwen	€ 2.000
Verkoop t-shirt, thee en andere	€ 1.500	<i>Totaal inrichting</i>	<i>€ 7.500</i>
<i>Totaal Vergoeding en verkoop</i>	<i>€ 4.500</i>	Bibliotheek	
Subsidies		Onderhoud collectie	€ 1.000
Gemeente, provincie e.d. *	€ 50.000	Collectie uitbreiden	€ 3.000
		Licenties registratie system	€ 500
		Leenrecht geld (minimaal 12.500 uitleningen)	€ 1.500
		Promotie material	€ 500
		<i>Totaal bibliotheek</i>	<i>€ 6.500</i>
		Activiteiten	
		Bibliotheek op locatie (2 grote, 2 kleine per jaar)	€ 3.000
		Workshop en cursus material	€ 500
		<i>Totaal activiteiten</i>	<i>€ 3.500</i>
		Fondsen werving	
		Het voeren van een donatie campagne	€ 500
		Relatie geschenken	€ 100
		Subsidie bemiddeling	€ 5.000
		<i>Totaal fondsen werving</i>	<i>€ 5.600</i>
		Diverse	
		Administratie (inclusief accountant verklaring)	€ 500
		Onkosten vergoeding vrijwilligers	€ 2.000
		Onvoorzien	€ 1.000
		<i>Totaal diverse</i>	<i>€ 3.500</i>
Reserve opbouw			
Reserve opbouw	€ 1.850		
Totaal inkomsten	€ 68.500	Totaal kosten	€ 66.650

* De subsidies moeten nog aangevraagd worden.

5.2. Begroting tweede jaar

Om continuïteit in de bibliotheek service te kunnen borgen, willen we het tweede jaar partimer in dienst nemen.

Inkomsten	SUB	Uitgave	SUB
Derden		Vaste lasten	
Sponsoring	€ 5.000	Huur	€ 36.000
Donatie	€ 2.000	Gas, licht en water	€ 2.400
<i>Totaal derden</i>	<i>€ 7.000</i>	Website hosting	€ 150
Bezoekers / leden		Website onderhoud	€ 1.500
Abonnementsgeld (€ 29,95 per lid per jaar)	€ 10.000	<i>Totaal vaste lasten</i>	<i>€ 40.050</i>
Bijdrage leenrecht en administratie niet-leden	€ 1.500	Bibliotheek	
Bijdrage cursussen en workshops	€ 750	Onderhoud collectie	€ 1.500
Lidmaatschap bedrijven	€ 5000	Collectie uitbreiden	€ 3.000
<i>Totaal bezoekers</i>	<i>€ 17.250</i>	Licenties registratie systeem	€ 500
Vergoeding en verkoop		Leenrecht geld	€ 3.000
Onkosten vergoeding conventies	€ 3.000	Promotie materiaal	€ 500
Verkoop t-shirt, thee en andere	€ 3.000	Personeel (partimer)	€ 8.000
<i>Totaal Vergoeding en verkoop</i>	<i>€ 6.000</i>	<i>Totaal bibliotheek</i>	<i>€ 16.500</i>
Subsidies		Activiteiten	
gemeente, provincie e.d. *	€ 50.000	Bibliotheek op locatie (2 grote, 2 kleine per jaar)	€ 3.000
		Workshop en cursus materiaal	€ 500
		PC's / hulpmiddelen	€ 5.000
		Educatie uitwisselprogramma	€ 5.000
		<i>Totaal activiteiten</i>	<i>€ 13.500</i>
		Fondsen werving	
		Het voeren van een donatie campagne	€ 500
		Relatie geschenken	€ 100
		Subsidie bemiddeling	€ 5.000
		<i>Totaal fondsen werving</i>	<i>€ 5.600</i>
		Diverse	
		Administratie (inclusief accountant verklaring)	€ 500
		Onkosten vergoeding vrijwilligers	€ 2.000
		Onvoorzien	€ 1.000
Reserve opbouw		<i>Totaal diverse</i>	<i>€ 3.500</i>
Reserve opbouw	€ 1.100		
Totaal inkomsten	€ 80.250	Totaal kosten	€ 79.150

* De subsidies moeten nog aangevraagd worden.

Bijlage 1. Argumentatie

Japan en Nederland hebben al 400 jaar een handelsrelatie, hetgeen recentelijk is gevierd. Deze langdurige relatie heeft laten zien dat de beide landen goed kunnen samenwerken, zonder hun eigen cultuur aan elkaar op te leggen. In tegendeel: de twee culturen vullen elkaar op veel vlakken juist aan.

Manga/stripboeken

Zowel Japan als Nederland kennen een brede manga/stripboeken industrie. Toch verschillen de beide industrieën op een aantal vlakken.

Nederlands voordeel

De Japanse Manga wordt meestal uitgebracht in een klein formaat, wat men in het westen ziet als een “pocket” formaat. Uitgaven zijn meestal in zwart-wit op papier van redelijke kwaliteit, hetgeen betekent dat grote oplagen tegen relatief lage kosten kunnen worden geproduceerd. Ook kent de Japanse manga in veel groter spectrum aan genres dan zijn Nederlandse tegenhanger.

De Nederlandse industrie kan van Japan een hoop leren op het gebied van snelle, kostenbesparende productie van manga/strips. De Nederlandse striptekenaar kan lering trekken uit de diepgaande verhaal stijlen en karakterontwikkelingen die typerend zijn voor de Japanse Manga.

Japans voordeel

Het Nederlandse stripverhaal wordt veelal uitgebracht in kleur in een vrij groot formaat (A4), en is doorgaans van een uitstekende kwaliteit. De meeste zijn verkrijgbaar in softcover, maar sommigen ook als hardcover. Nederlandse stripboeken tellen vaak tussen de 20 en de 50 pagina's en grafische stijlen kennen extreem veel variaties.

Voor de Japanse industrie is het wellicht interessant om te leren van deze meer 'graphic novel' manier van stripproductie, alsmede van de vele tekenstijlen die de Nederlandse stripwereld kent.

Wat betreft creatie, productie, afwerking en kosten kennen de twee landen een eigen gebied van expertise. Beiden zouden baat hebben bij samenwerking tussen de twee industrieën.

Animatie

Industrie

Nederlands voordeel

Zoals al eerder gezegd heeft Japan een rijke animatieindustrie. Voor de animatieopleidingen en bedrijven valt bijna hetzelfde te zeggen, behalve dat animatie in Japan misschien een nog meer bloeiende tak is. In Nederland zijn animatoren vooral betrokken bij reclamewerk. In Japan, door de van nature visuele cultuur, is het een eigen volwassen industrie geworden, waar erkende meesterwerken als “Akira” en “Tonari no Totoro” gemaakt werden. De balans vinden tussen kunst en commercie is een kunst opzicht. Eén waar Japan zeer bekwaam in is geworden.

Japans voordeel

De Nederlandse cultuur heeft ook iets aan de Japanse maatschappij te bieden. Naast de bekende Nederlandse handelsgeest, is de Nederlander flexibel, denkt makkelijk buiten de kaders en past zich makkelijker aan, aan andere gebruiken. Ook lijkt Japan veel gewaagdere vormen van animatie en manga te willen maken, misschien door de invloed van de nieuwe media zoals Internet. In ieder geval kan de Nederlandse mondigheid hierbij helpen.

Educatie

Met het oog op talent uitwisseling is een grotere samenwerking met Japan wenselijk.

Nederlands voordeel

Recentelijke ontwikkelingen tonen dat de Nederlandse animatie industrie in de toekomst meer focus zal gaan leggen op animatie als entertainment.

Nog nader in te vullen

Japans voordeel

Nog nader in te vullen

Games

Industrie

Naast deze sociaal culturele kanten zijn er ook nog onderwijs- en zakelijke aspecten aan de Nederlandse maatschappij welke veel voordeel zullen hebben van sterkere banden met de Japanse audiovisuele cultuur.

Nederland probeert zich te ontwikkelen als game-ontwikkelaars land. Japan is door de sterke audiovisuele cultuur en jarenlange ervaring in het gebied het game-land bij uitstek. De console markt wordt al sinds jaar en dag gedomineerd door Japanse merken zoals Sony (playstation 2 & 3) en Nintendo (Wii, DS). Nintendo wordt zelfs algemeen verantwoordelijk gehouden voor het revitaliseren van de game industrie na de instorting van begin jaren tachtig (veroorzaakt door slechte ontwerpen, regulatie en distributie in Amerika).

Nederlandse game industrie kan veel kennis putten uit de ervaringen van Japan. Tevens kan samenwerking leiden tot een sterkere positie voor Nederlandse producties, zoals het geval was met Guerilla games, een Nederlands game bedrijf dat met hulp van Sony de game "Killzone 2" op de markt zette. Het spel werd een geduchte concurrent van de populaire "Halo" serie (Bungie, Microsoft).

Educatie

Waar Nederland pas enkele jaren bezig is met deze vormen van opleiding, heeft Japan hier al vele jaren ervaring mee. Nederlandse opleidingen kunnen profiteren van samenwerking met Japanse scholen en universiteiten en zo een meer volwassen Nederlandse industrie te creëren.

Bijlage 2. Referenties

- [1] : Cartoon Brew. "Hayao Miyazaki/John Lasseter Press Conference".
<http://www.cartoonbrew.com/anime/hayao-miyazakijohn-lasseter-press-conference.html>. (2009)
- [2] : Big Balloon Publishers. Uitgeverij Big Balloon B.V., Herenweg 29a III, 2105 MB Heemstede.
<http://www.bigballoon.nl>. (2009)
- [3] : Silvester Strips. Silvester Strips, Snellestraat 8, 5211 EN 's Hertogenbosch.
<http://www.silvesterstrips.nl/>. (2009)
- [4] : Stripster. "De CartoonSchool". <http://www.stripster.nl/cgi-bin/link/2frames.pl?http://www.stripster.nl/Service/opleidingen/cartoon.htm>. (2001)
- [5] : Creatieve Industrie School. "Animatiespecialist".
<http://www.creatieveindustrieschool.nl/xcms/text/id/323/mid/310>. (2009)
- [6] : Qantm College. "Interactive Animation".
http://www.qantm.nl/courses/interactive_animation.php. (2009)
- [7] : Qantm College. "3D Animation".
http://www.qantm.nl/courses/3d_animation.php. (2009)
- [8] : Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. "Animation".
<http://www.hku.nl/web/Studiekeuze/Media/Animation.htm>. (2009)
- [9] : Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. "3D Computer Animation and Visual Effects".
<http://www.hku.nl/web/Studiekeuze/Media/3DComputerAnimationAndVisualEffects.htm>. (2009)
- [10] : AKV St. Joost. "Major animatie".
<http://www.akvstjoost.nl/studie/major-animatie/>. (2009)
- [11] : Nederlands Instituut voor Animatie film. "animatie workshop".
<http://www.niaf.nl/niaf/nl/educatie/index.html>. (2009)
- [12] : Universiteit Utrecht. "Game and Media Technology".
<http://www.uu.nl/NL/Informatie/master/gamemedia/Pages/study.aspx>. (2009)
- [13] : Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. "Design for Virtual Theatre and Games".
<http://www.hku.nl/web/Studiekeuze/GamesEnInteractie/DesignForVirtualTheatreAndGames.htm>. (2009)
- [14] : Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. "Game Design and Development".
<http://www.hku.nl/web/Studiekeuze/GamesEnInteractie/GameDesignAndDevelopment.htm>. (2009)
- [15] : Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. "Game Art".
<http://www.hku.nl/web/Studiekeuze/GamesEnInteractie/GameArt.htm>. (2009)
- [16] : Creatieve Industrie School. "Gamedesigner".
<http://www.creatieveindustrieschool.nl/xcms/text/id/325/mid/312>. (2009)
- [17] : Qantm College. "Games Programming".
http://www.qantm.nl/courses/games_programming_diploma.php. (2009)
- [18] : GATE. "GATE - Game research for training and entertainment".
<http://gate.gameresearch.nl/index.php>. (2009)
- [19] : UPGEAR. "UPGEAR". <http://www.upgear.nl>. (2009)

Bijlage 3. Credo

Met het volgende borgen wij de integriteit van de MangaKissa en haar bedrijfsvoering:

Wij houden ons aan de wet en zullen deze respecteren. Meer specifiek mogen wij het intellectueel eigendomsrecht met daaruit voortvloeiende bepalingen niet overtreden, noch anderen aanzetten deze te overtreden.

Iedereen moet als individu worden behandeld en wij moeten ze in hun waarde laten. Wij zijn verantwoordelijk voor het nakomen van goede omgangsvormen waarbij respect voor de ander, de rust van de ander en zeker ook respect voor het enthousiasme van de ander centraal staat.

Wij zijn verantwoordelijk voor onze medewerkers en vrijwilligers.

Wij moeten hun verdiensten erkennen en openstaan voor hun ideeën en inzichten.

Zowel medewerkers als klanten moeten zich vrij voelen suggesties en klachten kenbaar te maken.

Wij dienen hier rechtvaardig en ethisch mee om te gaan.

Wij komen onze afspraken na, net als de verplichtingen jegens onze leveranciers.

We hebben met uitgevers, distributeurs en speciaalzaken en andere leveranciers en conculega's een gemeenschappelijk belang in onze branche, derhalve moeten wij onze markt positief beïnvloeden, laten groeien en stabiliseren door onze activiteiten.

Bij het populariseren moeten we de liefhebber niet vergeten. We mogen het onderwerp van hun, en onze, liefde niet te grabbel gooien. We moeten dit met concrete acties borgen. In deze moeten we altijd in acht nemen dat de moderne Japanse audiovisuele cultuur Japans erfgoed is en dat we de integriteit en de identiteit dienen te beschermen en borgen.

Wij willen inspirerend en stimulerend bezig zijn met de inhoud van de moderne Japanse visuele cultuur en wij moeten verantwoord met deze omgaan. Minderjarigen en hun ouders mogen erop vertrouwen dat wij de geldende leeftijdsrichtlijnen in acht nemen.

Wij beseffen dat wij onderdeel zijn van een gemeenschap en een ecologie en proberen deze, en onderdelen daarvan, niet uit te buiten en zullen deze, voor zover mogelijk, zelfs beschermen

Bijlage 4. Financieel mandaat register

Voor het betalen of uitschrijven van een factuur is het bestuur verplicht minimaal twee ondertekenaars te hebben. Echter, dit kan tot onpraktische situaties leiden (zoals bij het kopen van een rolletje plakband). Daarom hebben op de bestuurvergadering, op donderdag 22 oktober 2009 te 's-Gravenhage, unaniem het volgende mandaat register aangenomen (de bedragen zijn maximum bedrag per factuur of per week, in geval van meerdere kleine facturen)

Naam	Aantal ondertekenaars per bedrag		
	<= € 250,--	> € 250,-- <= € 500,--	> € 500,--
B.C.W. Hollestein-Jonker (Kees)	1	2	3
A.F. Jonker-Hollestein (Floor)	1	2	3
S.E. Pennings (Bas)	1	2	3
K. Scholten (Karlijn)	1	2	3