

**PROGRAM KREATYWNA EUROPA
2021–2027**

WSPARCIE EUROPEJSKICH
SEKTORÓW KULTURY,
KREATYWNEGO
I AUDIOWIZUALNEGO



Kreatywna
Europa

Kreatywna Europa to unijny program realizowany w latach 2021–2027, wspierający działania europejskich sektorów kultury, audiowizualnego i kreatywnego.

Cele programu:

- wsparcie ponadnarodowego obiegu europejskich dzieł i twórców,
- ochrona i propagowanie różnorodności kulturowej i językowej oraz europejskiego dziedzictwa kulturowego,
- profesjonalizacja i zwiększanie konkurencyjności sektorów na rynku globalnym,
- wykorzystanie technologii i wdrażanie innowacji w sektorach, dostosowanie sektorów do zmiany cyfrowej,
- strategiczne budowanie publiczności, docieranie do nowych grup odbiorców i zwiększanie uczestnictwa w kulturze,
- włączanie społeczne poprzez kulturę i sztukę,
- zrównoważony rozwój i zielona transformacja sektorów,
- wsparcie współpracy ponadnarodowej na rzecz rozwiązań służących rozwojowi polityk oraz budowania potencjału sektorów.

Program składa się z trzech komponentów:

- 1 komponent MEDIA** – wspiera działania sektora audiowizualnego,
- 2 komponent Kultura** – wspiera działania sektorów kultury i kreatywnego,
- 3 komponent międzysektorowy** – wspiera rozwój innowacji w projektach łączących sektory kultury, kreatywny i audiowizualny, a także sektor wysokiej jakości mediów informacyjnych i rozwój umiejętności krytycznego korzystania z mediów.

Na realizację programu Kreatywna Europa w latach 2021–2027 zaplanowano 2,4 mld €. Za jego wdrożenie oraz podejmowanie decyzji dotyczących udzielenia wsparcia z funduszy Unii Europejskiej odpowiedzialna jest Komisja Europejska. Europejska Agencja Wykonawcza ds. Edukacji i Kultury zarządza programem pod nadzorem i w imieniu Komisji Europejskiej.

Wnioskodawcy i uczestnicy programu mogą uzyskać wsparcie i informacje o programie poprzez sieć biur reprezentujących program Kreatywna Europa w każdym z krajów uczestniczących w programie – Creative Europe Desks.

Sieć Creative Europe Desks zajmuje się promocją programu i upowszechnianiem jego rezultatów, udziela konsultacji z zakresu merytorycznych i formalnych aspektów tworzenia projektów, wsparcia w poszukiwaniu partnerów zagranicznych do projektów opartych na współpracy międzynarodowej, organizuje warsztaty kompetencyjne, spotkania informacyjne i seminaria dla sektorów kultury, kreatywnego i audiowizualnego.

KOMPONENT MEDIA

Komponent MEDIA programu Kreatywna Europa wspiera europejski sektor audiowizualny. Jego głównymi celami są wzmacnianie zdolności sektora i promowanie transnarodowego obiegu europejskich dzieł audiowizualnych. Skierowany jest do producentów filmów i gier komputerowych, dystrybutorów, agentów sprzedaży, organizatorów szkoleń i warsztatów, festiwali filmowych, targów branżowych, wydarzeń budujących i rozwijających widownię filmów europejskich oraz inicjatyw edukacyjnych, twórców innowacyjnych narzędzi internetowych przeznaczonych dla profesjonalistów z branży audiowizualnej, inicjatyw sieciujących europejskie platformy VoD oraz kin promujących filmy europejskie.

W latach 2021–2027 komponent MEDIA będzie wspierał europejski sektor audiowizualny w oparciu o trzy klastry grupujące różne schematy dofinansowań:

Klaster Content

Wspieranie współpracy i innowacji w tworzeniu i produkcji wysokiej jakości utworów audiowizualnych.

Klaster Business

Promowanie innowacji biznesowych, konkurencyjności oraz profesjonalizacji w celu wzmocnienia europejskiego sektora audiowizualnego w stosunku do globalnych konkurentów.

Klaster Audience

Zwiększenie dostępności i widoczności utworów audiowizualnych dla potencjalnych odbiorców poprzez różne kanały dystrybucji i rozwój widowni.

Klaster Content

European Co-development

Obszar wspiera co-development europejskich projektów filmowych (animowanych, fabularnych i dokumentów kreatywnych), przeznaczonych do dystrybucji kinowej, emisji telewizyjnej lub na platformach cyfrowych, posiadających potencjał dotarcia do międzynarodowej widowni.

European Slate Development i European Mini-Slate Development

Schematy przeznaczone są dla doświadczonych producentów i wspierają rozwój pakietów wysokiej jakości projektów filmowych, które posiadają potencjał trafienia do obiegu europejskiego i pozaeuropejskiego poprzez dystrybucję kinową lub telewizyjną oraz komercyjne wykorzystanie na platformach cyfrowych.

TV and Online Content

Obszar przeznaczony dla niezależnych producentów filmowych, który wspiera produkcję wysokiej jakości utworów animowanych, fabularnych i dokumentów kreatywnych (pojedyncze filmy lub serie), przeznaczonych w pierwszej kolejności do emisji telewizyjnej lub na platformach cyfrowych.

Video Games and Immersive Content Development

Działanie mające na celu wsparcie doświadczonych europejskich producentów gier oraz treści immersyjnych w rozwijaniu innowacyjnych projektów o międzynarodowym potencjale oraz zwiększenie konkurencyjności europejskiego sektora gier wideo na rynkach europejskich i międzynarodowych.

Klaster Business

Fostering European Media Talents and Skills

Schemat skierowany do organizatorów szkoleń i inicjatyw mentorskich umożliwiających rozwój potencjału, umiejętności i kompetencji profesjonalistów sektora audiowizualnego, a także poprawiających zdolność budowania sieci kontaktów na poziomie międzynarodowym.

Markets & Networking

Obszar wspiera organizację wydarzeń branżowych, które służą współpracy międzynarodowej i mają wpływ na widoczność i sprzedaż europejskich utworów audiowizualnych na rynkach międzynarodowych. Schemat wspiera także działalność europejskich firm z sektora audiowizualnego na imprezach i targach branżowych w Europie i poza nią.

European Film Distribution i European Film Sales

Obszary skierowane do dystrybutorów kinowych oraz agentów sprzedaży, których celem jest zachęcanie do szerszej międzynarodowej dystrybucji niedawno wyprodukowanych europejskich filmów poprzez zapewnienie dofinansowania promocji i dystrybucji niekrajowych utworów.

Innovative Tools and Business Models

Schemat wspiera inicjatywy dotyczące nowoczesnych narzędzi i modeli biznesowych, które służą zwiększeniu widoczności i publiczności europejskich utworów audiowizualnych w erze cyfrowej oraz zwiększają konkurencyjność europejskiego sektora audiowizualnego.

MEDIA 360°

Działanie przeznaczone jest dla doświadczonych firm na rynku audiowizualnym. Jego celem jest wsparcie różnych inicja-

tyw realizowanych przez jeden podmiot, by w ten sposób wzmacniać jego pozycję w sektorze i zwiększać konkurencyjność europejskich firm.

Klaster Audience

Networks of European Cinemas

Obszar oferujący dofinansowanie europejskim kinom niezależnym zrzeszonym w ramach sieci o szerokim zasięgu geograficznym, wyświetlającym znaczną część niekrajowych filmów europejskich. Działanie wzmacnia rolę europejskich kin w obiegu europejskich utworów.

European Festivals

Schemat wspierający wydarzenia, które promują różnorodność europejskich utworów audiowizualnych, prezentując w programie znaczną ilość filmów europejskich, a także zwiększając wiedzę i zainteresowanie widzów europejską kinematografią.

European VoD Networks and Operators

Obszar służący zwiększeniu współpracy transgranicznej między europejskimi platformami oferującymi usługę wideo na żądanie, który wspiera działalność operatorów VoD zrzeszonych w ramach sieci i prezentujących znaczną ilość europejskich utworów audiowizualnych.

Films on the Move

Działanie ma na celu wzmacnianie międzynarodowej sprzedaży i dystrybucji europejskich utworów, a także wzmocnienie i rozwój współpracy dystrybutorów i agentów sprzedaży poprzez wspieranie międzynarodowych strategii dystrybucji filmów.

Subtitling of Cultural Content

Działanie zakładające wsparcie przygotowania wielojęzycznego dostępu do progra-

mów telewizyjnych z wykorzystaniem napisów do utworów audiowizualnych.

Audience Development & Film Education

Schemat wspierający inicjatywy promujące rozwój i zaangażowanie widzów, w tym działania z zakresu edukacji filmowej, skierowane w szczególności do młodej widowni.

KOMPONENT KULTURA

Komponent Kultura jest częścią programu Kreatywna Europa przeznaczoną dla publicznych oraz prywatnych instytucji, organizacji i innych podmiotów aktywnie działających w sektorach kultury oraz kreatywnym. Wspiera działania realizowane we wszystkich obszarach kultury i sztuki, z wyłączeniem sektora audiowizualnego, do którego skierowany jest komponent MEDIA.

Projekty realizowane dzięki wsparciu komponentu Kultura mają rozwijać współpracę ponadnarodową, potencjał i zasięg działania europejskich podmiotów sektorów kultury i kreatywnego, a także przyczyniać się do profesjonalizacji i wzrostu konkurencyjności sektorów na globalnym rynku.

Cele komponentu Kultura:

- promowanie europejskiej kultury i sztuki, zwiększanie dostępu do dóbr kultury,
- wsparcie różnorodności kulturowej i językowej w Unii Europejskiej i poza nią,
- zwiększanie mobilności artystów i dzieł europejskich,
- budowanie sieci współpracy sektora kultury na poziomie ponadnarodowym,
- rozwój europejskiej publiczności, w tym zwiększanie uczestnictwa w kulturze osób mniej uprzywilejowanych w dostępie do kultury i sztuki,
- włączanie społeczne poprzez kulturę i sztukę,
- transformacja cyfrowa i wdrażanie innowacji, w tym innowacji społecznych i nowych modeli w organizacji kultury,
- rozwój wiedzy i umiejętności twórców i profesjonalistów sektora kultury i kreatywnego,
- promocja i zachowanie europejskiego dziedzictwa kulturowego.

Powyższe cele można realizować poprzez międzynarodowe działania kulturalne i kreatywne w ramach wybranego obszaru grantowego:

- Projekty współpracy europejskiej
- Wsparcie obiegu literatury europejskiej
- Platformy europejskie
- Sieci europejskie
- i-Portunus ^{*}.

^{*} Program mobilności twórców i profesjonalistów sektora kultury i-Portunus po zakończeniu fazy pilotażowej od 2022 roku ma stać się stałym schematem grantowym w ramach komponentu Kultura.



Projekty współpracy europejskiej

Obszar wspierający realizację międzynarodowych inicjatyw służących pracy twórczej i wprowadzaniu innowacji w działaniach kulturalnych. Projekty powinny przyczyniać się do międzynarodowego obiegu dzieł i twórców oraz budowania publiczności, a także do włączania społecznego poprzez kulturę i sztukę, zmniejszania śladu węglowego sektorów, cyfryzacji i wdrażania technologii w kulturze, budowania potencjału sektorów i rozwoju poszczególnych dziedzin sektora, takich jak architektura czy dziedzictwo kulturowe.

Wsparcie obiegu literatury europejskiej

Obszar wspierający projekty przekładu wysokiej jakości europejskiej beletrystyki, obejmujący tłumaczenie, wydanie, dystrybucję i promocję tytułów, ich autorów oraz tłumaczy. Projekty mają służyć rozwojowi europejskiego rynku wydawniczego i wsparciu międzynarodowego obiegu różnorodnych dzieł literackich, dotarciu do nowych czytelników, zwiększaniu wykorzystania technologii cyfrowych w dystrybucji i promocji utworów.

Platformy europejskie

Obszar wspierający realizację międzynarodowych działań kulturalnych przyczyniających się do budowania potencjału, promocji i rozwoju kariery wschodzących twórców, zwiększających widoczność i rozpoznawalność ich samych oraz ich twórczości na arenie międzynarodowej. Projekty powinny wspierać międzynarodowy obieg dzieł kultury, wykorzystywać innowacyjne metody i technologie informacyjno-komunikacyjne w budowaniu europejskiej publiczności i dystrybucji treści kultury.

Sieci europejskie

Obszar wspierający realizację międzynarodowych działań kulturalnych prowadzonych przez europejskie sieci współpracy kulturalnej, zrzeszające i reprezentujące organizacje i instytucje kultury z różnych dziedzin. Projekty powinny służyć transferowi wiedzy i umiejętności, budowaniu potencjału sektora kultury, wypracowywaniu i testowaniu nowych rozwiązań dla sektorów kultury i kreatywnego.

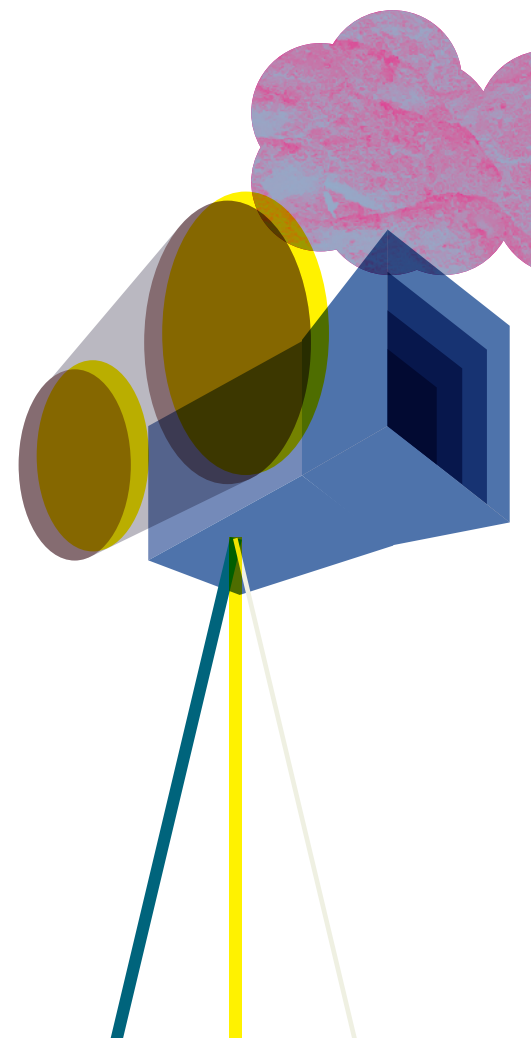
Ponadto komponent Kultura wspiera realizację takich inicjatyw, jak **Europejska Stolica Kultury**, **Znak Dziedzictwa Europejskiego** i **Europejskie Dni Dziedzictwa**, a także nagrody Unii Europejskiej w dziedzinie kultury – **Europa Nostra Awards** w obszarze dziedzictwa kulturowego, **Nagroda im. Mies van der Rohego** w dziedzinie architektury współczesnej, **Nagroda Literacka Unii Europejskiej** oraz **Music Moves Europe Talent Award**.

KOMPONENT MIĘDZYSEKTOROWY

Komponent międzysektorowy programu Kreatywna Europa wspiera międzynarodowe działania oparte na partnerskiej współpracy organizacji i instytucji sektorów kultury, kreatywnego i audiowizualnego. Jego celem jest propagowanie nowych form twórczości na styku różnych sektorów m.in. poprzez wsparcie eksperymentalnych podejść i wdrażania innowacyjnych technologii i rozwiązań w tworzeniu, udostępnianiu, dystrybucji i promocji treści kultury, z uwzględnieniem ich potencjału rynkowego.

Zadanie to realizowane jest poprzez obszar grantowy **Creative Innovation Lab**, służący wsparciu nowatorskich rozwiązań m.in. w obszarze technologii i zielonej transformacji. Realizowane projekty powinny przyczyniać się do wspierania konkurencyjności, współpracy, rozpowszechniania, widoczności, dostępności, różnorodności i zwiększania liczby odbiorców w różnych sektorach, szczególnie w kontekście transformacji cyfrowej.

Drugim obszarem działań jest **wsparcie sektora mediów informacyjnych** m.in. w transformacji cyfrowej i biznesowej – w kontekście zmiany modelu konsumpcji informacji i zmian technologicznych na rynku mediów, podejmowania międzynarodowej współpracy przez wydawców i zespoły dziennikarzy, a także wsparcie rozwoju umiejętności korzystania z mediów i rozumienia przekazów medialnych – w kontekście walki z dezinformacją oraz poruszania się w środowisku cyfrowym.



Creative Europe Desk Polska

Al. Ujazdowskie 41

00-540 Warszawa

+48 22 44 76 180

info@kreatywna-europa.eu

www.kreatywna-europa.eu

 www.facebook.com/kreatywnaeuropa

 www.instagram.com/creative_europe_desk_polska



Kreatywna
Europa



Ministerstwo
Kultury
Dziedzictwa
Narodowego
i Sportu.

Publikacja została sfinansowana przy wsparciu Komisji Europejskiej oraz Ministra Kultury, Dziedzictwa Narodowego i Sportu. Wyraża ona jedynie opinie jej autorów, a Komisja oraz MKDniS nie mogą zostać pociągnięte do odpowiedzialności w zakresie wykorzystania informacji w niej zawartych.