Creative Europe Desk Polska

Magazyn

Creative Europe Desk Polska

Brave Kids. fot. Aleksandra Twardowska

nr 3/2017

04

VARIA

04 Mariya Gabriel powołana na stanowisko nowej komisarz ds. gospodarki cyfrowej i społeczeństwa cyfrowego

09 Europejski Rok Dziedzictwa Kulturowego 2018

13 Wyniki naboru wniosków do obszaru Platformy europejskie

15 Projekty współpracy europejskiej 2018 – dodatkowy budżet na realizację działań związanych z Europejskim Rokiem Dziedzictwa Kulturowego 2018

18 Cartoon Forum 2017 trampoliną do branży – Polska gościem honorowym tegorocznej edycji

19 11. edycja LUX Film Prize

19 Europejski Dzień Kina Artystycznego 2017

05

INICJATYWY I WSPÓŁORGANIZACJE

05 Akademia Doskonałego Projektu 2017 – podsumowanie cyklu szkoleń

12 Zakończyła się 8.edycja Studia Nowe Horyzonty+

08

DOFINANSOWANE PROJEKTY

08 Dofinansowane filmy na Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni

14 Platforma wyników projektów – repozytorium informacji o dofinansowanych projektach

06

ROZMOWY

06 Brave Kids – rozmowa z Justyną Warecką, producentem wykonawczym projektu

10 Scenariusz widziany z różnych perspektyw – rozmowa z Violettą Kamińską, Dyrektor Generalną ScripTeast

16 O innowacjach w platformie Pitch the Doc rozmawiamy z jej twórcami – Katarzyną Szarecką i Adamem Paplińskim

20

KALENDARIUM

20 Spotkania informacyjne komponentu Kultura

21 Nadchodzące szkolenia dla profesjonalistów branży audiowizualnej

22 Kalendarium zbliżających się wydarzeń dofinansowanych przez program Kreatywna Europa oraz promowanych przez Creative Europe Desk Polska

Szanowni Państwo,

jak co roku, jesienią nie zwalniamy tempa. Zaczęliśmy od wrześniowych spotkań informacyjnych komponentu Kultura w Krakowie (12 września) i Gdyni (14 września), natomiast już na październik i listopad zaplanowane są spotkania dla producentów i dystrybutorów zainteresowanych aplikowaniem w komponencie MEDIA. Ponadto, podobnie jak w latach ubiegłych, tej jesieni odbędzie się międzynarodowe seminarium komponentu MEDIA. Tym razem wspólnie z partnerem, Filmoteką Narodową – Instytutem Audiowizualnym (FINA), zajmiemy się tematem edukacji filmowej. Wydarzenie jest adresowane do przedstawicieli NGO, instytucji i organizacji edukacyjnych, nauczycieli i edukatorów, którzy chcą zawierać międzynarodowe partnerstwa w celu budowania wrażliwości młodych widzów, zainteresowania ich wartościowymi treściami audiowizualnymi oraz wykorzystania europejskiego dziedzictwa filmowego w działaniach edukacyjnych. Wydarzenie z udziałem zagranicznych ekspertów odbędzie się 21 listopada w siedzibie FINA w Warszawie.

W trzecim numerze kwartalnika Magazynu CED Polska przedstawiamy wyniki naborów do obszaru grantowego Platformy europejskie i dzielimy się sukcesem dofinansowanych filmów, które znalazły się w Konkursie Głównym oraz w Konkursie Inne Spojrzenie na FPFF w Gdyni. Osobom zainteresowanym filmem animowanym polecamy artykuł o „Cartoon Forum", na którym Polska, z okazji 70-lecia polskiej animacji, była w tym roku honorowym gościem. Na kolejnych stronach znajdą Państwo kilka inspirujących rozmów z beneficjentami programu Kreatywna Europa: Justyną Warecką – producentem wykonawczym projektu „Brave Kids", Violettą Kamińską - Dyrektor Generalną ScripTeast, która opowiedziała nam o sukcesie warsztatów dla scenarzystów, a także z Katarzyną Szarecką i Adamem Paplińskim – twórcami innowacyjnej platformy pitchingowej dla dokumentalistów Pitch the Doc.

W bieżącym numerze dzielimy się także relacją z zakończonego niedawno Studia Nowe Horyzonty+ oraz podsumowaniem cyklu warsztatów odbywających się w ramach Akademii Doskonałego Projektu. W tym roku mieliśmy przyjemność zorganizować szkolenia w dziewięciu polskich miastach. Na ostatnich stronach magazynu przedstawiamy repozytorium informacji o dofinansowanych projektach „Platforma wyników projektów" oraz kalendarium zbliżających się szkoleń dla profesjonalistów branży audiowizualnej oraz wydarzeń dofinansowanych przez program Kreatywna Europa i promowanych przez Creative Europe Desk Polska.

Już teraz chcielibyśmy zaprosić Państwa na Info Day programu Kreatywna Europa, który odbędzie się 19 października. W tym roku oprócz przedstawienia najnowszych wytycznych komponentów Kultura i MEDIA na 2018 r. planujemy również wykład eksperta na temat priorytetów, celów ogólnych programu i sposobów zwiększenia innowacyjności projektów oraz panel dyskusyjny z udziałem realizatorów projektów. Ważnym punktem będą wystąpienia przedstawicieli Agencji Wykonawczej ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego i Komisji Europejskiej, którzy przybliżą kwestie związane z europejskim wymiarem projektów i tymi ich aspektami, które są szczególnie istotne z punktu widzenia unijnych polityk i strategii. Jesteśmy na półmetku programu, dlatego spotkanie będzie doskonałą okazją do przyjrzenia się dobrym praktykom, nawiązania kontaktów z realizatorami projektów i znalezienia inspiracji do działania.

Życzymy przyjemnej lektury w jesienne wieczory,

Zespół Creative Europe Desk Polska

Mariya Gabriel powołana na stanowisko nowej komisarz ds. gospodarki cyfrowej i społeczeństwa cyfrowego

Rada UE w porozumieniu z przewodniczącym Komisji Jean-Claude Junckerem i po konsultacji z Parlamentem Europejskim mianowała nową komisarz na pozostałą część obecnej kadencji, która kończy się 31 października 2019 r. Nowa komisarz zastąpiła Kristalinę Georgievę, która zrezygnowała z powodu przejścia do Banku Światowego.

Na nowym stanowisku Mariya Gabriel będzie wspierać realizację strategii jednolitego rynku cyfrowego, którą Komisja Europejska przyjęła w maju 2015 r. i na podstawie której dnia 10 maja przedstawiła przegląd śródokresowy. Będzie pomagać w tworzeniu podstaw cyfrowej przyszłości Europy za sprawą ogólnokontynentalnych sieci telekomunikacyjnych, transgranicznych usług cyfrowych oraz dużej liczby innowacyjnych nowych przedsiębiorstw.

Mariya Gabriel jest członkiem Parlamentu Europejskiego od 2009 r., kiedy to wywalczyła jeden z 5 mandatów, które przypadły GERB (Obywatele na rzecz Europejskiego Rozwoju Bułgarii). Zasiadła w Komisjach Rolnictwa i Rozwoju Wsi oraz Petycji, a także w grupie Europejskiej Partii Ludowej. W 2014 z powodzeniem ubiegała się o reelekcję.

Akademia Doskonałego Projektu 2017 – podsumowanie cyklu szkoleń

28 czerwca w Gdyni odbyły się ostatnie warsztaty z cyklu Akademia Doskonałego Projektu 2017. Tegoroczne spotkania koncentrowały się na dwóch tematach związanych z nowatorskimi rozwiązaniami dla organizacji kulturalnych i kreatywnych – „Modele biznesowe w świecie kultury" oraz „Aplikacje i gry mobilne dla kultury. Narzędzia, trendy, inspiracje".

Na przestrzeni dwóch miesięcy (kwiecień–czerwiec 2017) przeprowadzono 9 spotkań: w Krakowie, Łodzi, Legnicy, Katowicach, Toruniu, Warszawie, Szczecinie, Wrocławiu i Gdyni. Tematyka spotkań stanowiła kontynuację wątków ze zorganizowanego przez Creative Europe Desk Polska seminarium **„Myśl nieszablonowo, działaj innowacyjnie"**, które odbyło się w listopadzie 2016 r. Poruszane wtedy kwestie spotkały się z dużym zainteresowaniem, co przyczyniło się do powrotu do tej problematyki – tym razem w formie praktycznych warsztatów.

Warsztaty pt. **„Modele biznesowe w świecie kultury"** poprowadził **Jan Strycharz** – ekonomista, doktorant Uniwersytetu Ekonomicznego w Krakowie, dyrektor programowy Fundacji Warsztat Innowacji Społecznych, współautor programu i kierownik studiów podyplomowych dla menedżerów kultury Akademia Liderów Kultury realizowanych przez Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie we współpracy z Narodowym Centrum Kultury i miastem Wrocław. Warsztaty pt. **„Aplikacje i gry mobilne dla kultury. Narzędzia, trendy, inspiracje"** prowadziła **Sylwia Żółkiewska** – projektantka aplikacji mobilnych, graficzka, animatorka kultury, autorka pierwszego polskiego przewodnika po świecie aplikacji mobilnych dla kultury i edukacji pt. „APPetyt na APPlikacje" (wyd. Fundacja Orange, 2016), kuratorka FAM – I Festiwalu Aplikacji i Gier Mobilnych na stałe związana z Towarzystwem Inicjatyw Twórczych „ę" oraz Fundacją Culture Shock.

W warsztatach uczestniczyli przedstawiciele licznych instytucji oraz organizacji kulturalnych i kreatywnych, m.in. muzeów, galerii, filharmonii, teatrów, bibliotek, instytutów kultury, fundacji, stowarzyszeń, centrów i domów kultury, urzędów miast i marszałkowskich, a także prywatnych przedsiębiorstw. Łącznie przeszkoliliśmy 152 osoby, które dowiedziały się:

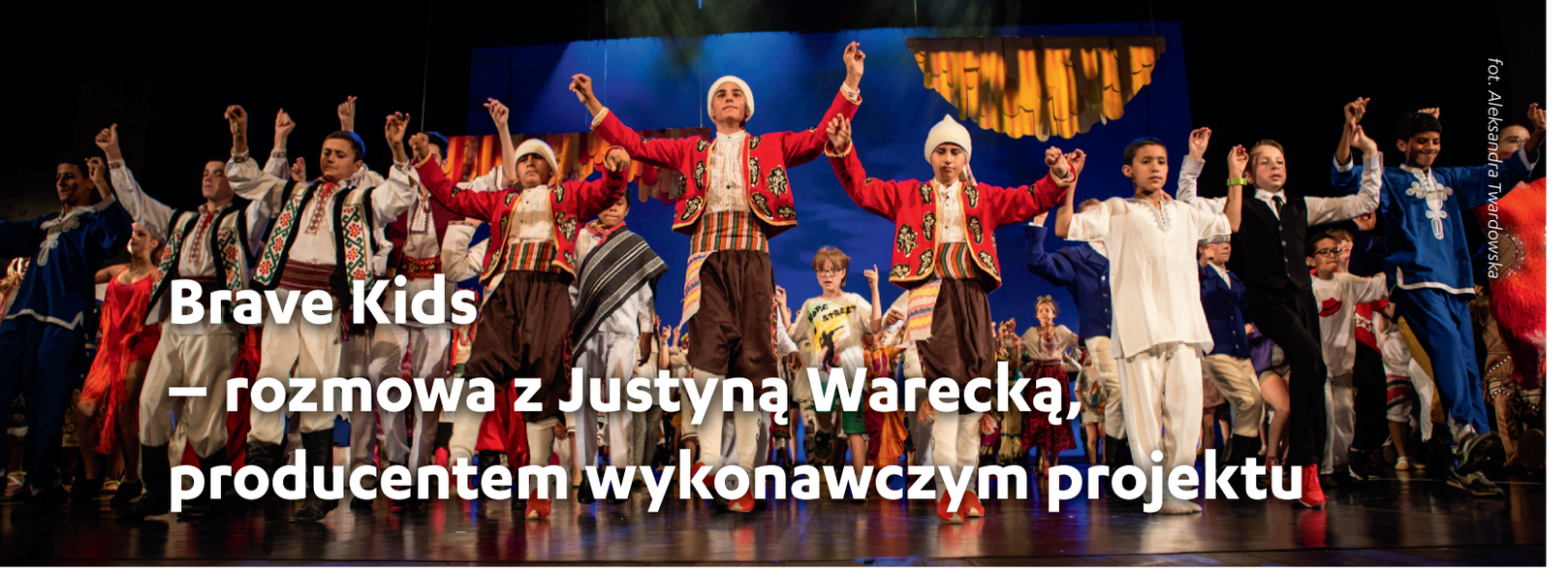
- jakie są najciekawsze aplikacje dla kultury i edukacji w Polsce i na świecie,
- jakie cechy urządzeń mobilnych sprawiają, że aplikacje są angażujące dla użytkownika,
- jakie są bieżące trendy i technologie w projektowaniu aplikacji i gier mobilnych,
- jak projektować rozwiązania mobilne z uwzględnieniem potrzeb użytkownika,
- jak tworzyć wartościowe materiały edukacyjne, które wesprą promocję aplikacji

oraz

- czym jest model biznesowy,
- jak przeprowadzić analizę działania organizacji kulturalnych i kreatywnych przez pryzmat elementów modelu biznesowego,
- jak znaleźć i zdefiniować wartości wytwarzane przez organizację,
- jak stworzyć optymalny sposób monetyzacji wartości,
- jak wprowadzić do organizacji innowacje, które dadzą jej przewagę konkurencyjną.

Innowacje również są bardzo istotnym elementem programu Kreatywna Europa – komponent Kultura. Organizacje, które chciałyby zdobyć dofinansowanie na realizację międzynarodowych działań kulturalnych lub kreatywnych promujących europejską kulturę, powinny włączać do swoich projektów działania pionierskie, testować nowe możliwości np. w sferze zarządzania projektem czy stosować rozwiązania, które sprawdziły się w innych sektorach i które mogłyby pozytywnie wpłynąć na sferę kultury. Jesienią ukaże się publikacja podsumowująca warsztaty i dająca konkretne wskazówki, w jaki sposób wprowadzać nowatorskie rozwiązania, które były tematem ADP 2017. Broszura będzie dostępna w formie drukowanej oraz elektronicznej do bezpłatnego pobrania.

Wszystkim uczestnikom serdecznie dziękujemy za obecność i zaangażowanie!


fot. Aleksandra Twardowska

Brave Kids – rozmowa z Justyną Warecką, producentem wykonawczym projektu

Głównym organizatorem oraz liderem projektu współpracy europejskiej Brave Kids jest wrocławskie Stowarzyszenie Kultury Teatralnej Pieśń Kozła. Jaka jest misja stowarzyszenia?
Naszym celem jest szeroko pojęta działalność kulturalna w sferze teatru i muzyki, prowadzenie edukacji poprzez sztukę oraz promowanie i wspieranie artystów i twórców, a także społeczności, których tradycje są zagrożone.

Projekt Brave Kids powstał z inspiracji tybetańskiego lamy – dr Akonga Rinpoche – lekarza i filantropa, założyciela organizacji charytatywnej ROKPA International, która od ponad 35 lat prowadzi projekty pomocowe oraz edukacyjne, m.in. w Nepalu, tybetańskiej części Chin, Afryce Południowej, Zimbabwe, a także w Europie. Czy może nam Pani powiedzieć, jakie przesłanki bliskie dr Rinpoche przyświecają tegorocznej edycji projektu?
Każdej edycji Brave Kids przyświeca przede wszystkim pragnienie oddania dzieciom głosu, tzn. podkreślenie, że są ważne i słuchane, a my – dorośli – dbamy o to, aby mogły się spotkać w atmosferze szacunku i zrozumienia i zaprzyjaźnić. Sztuka i wspólne tworzenie są do tego idealnymi narzędziami.

Projekt został zainicjowany już w 2009 r. Jak ewoluował przez te lata?
To niezwykłe, jak dynamicznie rozwija się projekt. W edycji pilotażowej w 2009 r. podczas wrocławskiego Brave Festival spotkały się 3 grupy dzieci – z Polski, Nepalu i Ugandy. W 2017 w 8. edycji wzięło udział 166 uczestników z 30 grup artystycznych reprezentujących 17 krajów z 5 kontynentów. Projekt był realizowany w 6 polskich miastach oraz za granicą, na Słowacji i w Gruzji. W sumie Brave Kids gościł już w 11 polskich i dwóch zagranicznych miastach, uczestniczyło w nim ponad 1000 dzieci, około 280 rodzin goszczących i tyleż wolontariuszy. Organizacje z kolejnych miast i krajów zgłaszają się, aby w partnerstwie z nami zorganizować Brave Kids także u siebie!

Skąd tym razem przyjechały dzieci oraz które miasta je gościły w tym roku?
Gościliśmy dziecięcych artystów z Brazylii, Gruzji, Indii, Iranu, Kenii, Litwy, Maroka, Meksyku, Rumunii, Polski, Rosji, Słowacji, Turcji, Ukrainy i USA. Byliśmy obecni w 6 polskich miastach: Wrocławiu, Warszawie, Wałbrzychu, Przemyślu, Obornikach Śląskich i Białymstoku, oraz za granicą – w Koszycach na Słowacji oraz w Regionie Samcche-Dżawachetia w Gruzji.

Czy mogłaby Pani opowiedzieć o przebiegu projektu, jego komponentach oraz stosowanych w nim metodach edukacyjnych?
Osią Brave Kids są warsztaty artystyczne oparte o metodę „dzieci uczą dzieci". Dorośli instruktorzy pomagają młodym uczestnikom wymieniać się umiejętnościami – każdy uczy każdego. Wynikiem są wspólnie przygotowane spektakle, w których uwidacznia się różnorodność kultur, tradycji oraz technik artystycznych reprezentowanych przez uczestników. Ważnym aspektem Brave Kids jest to, że dzieci mieszkają u lokalnych „rodzin goszczących" – to praktyka gościnności, poznawanie siebie poprzez codzienne wspólne życie.

Jakie korzyści z udziału w projekcie mają dzieci?
Wydaje mi się, że najważniejsze jest to, że rozjeżdżają się z poczuciem, że mają nowych kolegów, przyjaciół, całe nowe rodziny – gdzieś w odległych zakątkach świata albo całkiem niedaleko. Czują, że są ludzie, którzy są do nich przyjaźnie nastawieni, którzy mają takie same uczucia. To buduje obraz świata pełnego życzliwych ludzi, z którymi można wspólnie coś zrobić. Poza tym dzieci poznają odmienne kultury i poprzez swą naturalną ciekawość mogą je bliżej poznać podczas wspólnych warsztatów. To cenna nauka wypływająca z bezpośredniego kontaktu, bycia ze sobą i wspólnego tworzenia.

Choć dzieci uczą się tu wzajemnie, to prowadzone są przez grupę doświadczonych pedagogów. Czy może nam Pani opowiedzieć, kim są instruktorzy artystyczni zaangażowani w tegoroczną edycję projektu?
To wspaniała, międzynarodowa grupa artystów, pedagogów i innych osób, które z pasją i sercem pracują z dziećmi i młodzieżą. Charakteryzuje ich to, że swoją pracę traktują nie tylko w kategoriach relacji nauczyciel–uczeń, lecz postrzegają ją jako coś znacznie głębszego. Im po prostu zależy na tych dzieciakach! Niektórzy z nich prowadzą własne grupy, niektórzy są aktywnymi artystami odnoszącymi sukcesy w swoich dziedzinach. Z niektórymi współpracujemy już od kilku edycji, ale wciąż dołączają nowe osoby.

Jakie możliwości rozwoju Brave Kids daje instruktorom?
Przede wszystkim wyjątkową możliwość pracy w tak różnorodnym środowisku. Mam tu na myśli różnorodność kultur i technik artystycznych, ale i środowisk z jakich pochodzą dzieci. Nie ma tu jednego języka, jednego kodu kulturowego. To wyzwanie połączenia w całość wielu światów. Ponadto każdy z instruktorów wnosi bogactwo swoich artystycznych

doświadczeń i metod pracy. To niezwykłe pole wymiany i budowania wyjątkowego modelu pracy.

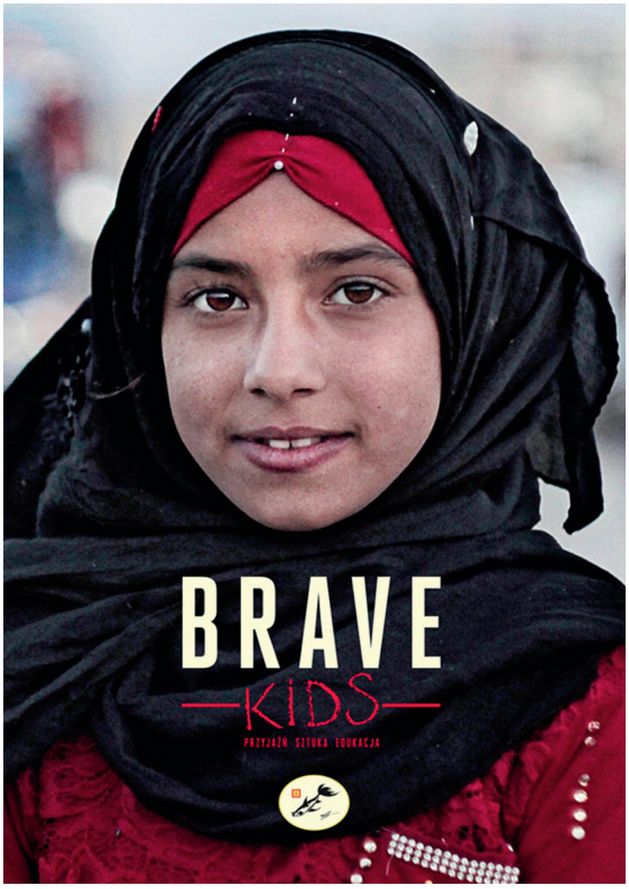
To ambitne przedsięwzięcie, które z pewnością do sukcesu potrzebuje wsparcia finansowego. Co skłoniło Państwa do wnioskowania o dofinansowanie w ramach obszaru grantowego wspierającego działania kulturalne oparte na współpracy międzynarodowej w programie Kreatywna Europa?
Aplikowanie do programu Kreatywna Europa to naturalna konsekwencja rozwoju Brave Kids. Rozwój tego projektu jest właściwie nieograniczony – jest tak wiele dzieci, które chcą i mogłyby w nim uczestniczyć, tak wiele rodzin pragnących je ugościć, wspaniałych organizacji mogących organizować spotkania na całym świecie – do tego potrzebne są jedynie wspomagające ten rozwój granty finansowe.

Czy proces aplikacyjny był już Państwu znany? Jeśli nie, to czy wsparcie Creative Europe Desk Polska okazało się pomocne?
To pierwsze takie doświadczenie dla naszego stowarzyszenia, a wsparcie Creative Europe Desk Polska było i jest bardzo cenne.

Jakie cele projektu Państwa zdaniem pokrywały się z wytycznymi programu Kreatywna Europa i zapewniły otrzymanie dofinansowania?
Natura Brave Kids jest bardzo otwarta – chętnie zapraszamy kolejnych partnerów do organizowania projektu u siebie. Bardzo chętnie dzielimy się też tym, co potrafimy. Zależy nam na powiększaniu grupy instruktorów artystycznych. Reasumując, najistotniejsze dla nas są: międzynarodowa współpraca, zwiększenie kompetencji instruktorów artystycznych w pracy z dziećmi z różnych środowisk kulturowych, społeczno-ekonomicznych i językowych oraz tworzenie możliwości wymiany artystycznej i kulturalnej wśród dzieci. W logo Brave Kids zawierają się słowa „przyjaźń", „sztuka" i „edukacja". Te właśnie aspekty przenikają się tu, rozwijają, wzajemnie wzbogacają i nie znają granic.

W jaki sposób dofinansowanie wpłynęło na rozwój projektu?
Dzięki niemu możemy rozwijać bardzo ważny aspekt projektu, czyli rozwój i opis modelu pracy z dziećmi i młodzieżą, jaki wypracowujemy w ramach Brave Kids. Możemy poświęcić więcej uwagi treningowi instruktorów oraz przyłączaniu nowych, co odpowiada dynamice rozwoju projektu. Co bardzo dla nas ważne, będziemy mogli podzielić się z wszystkimi rezultatami naszej pracy.

Jak kształtowała się współpraca z partnerami tegorocznej edycji? Czy wymiana praktyk zawodowych okazała się wzbogacająca?
Każda edycja Brave Kids jest niezwykle wzbogacająca – cały projekt jest oparty na wymianie, otwartości na innych, wzajemnym uczeniu, wspólnym doświadczaniu, empatii, rozwijaniu pozytywnych cech wzbogacających wszystkich jego uczestników – od organizatorów w każdym z miast, instruktorów, przez rodziny goszczące, po wolontariuszy oraz oczywiście dzieci i ich liderów. Nasi partnerzy, zarówno współorganizatorzy Brave Kids, jak i organizacje skupiające dzieci, reprezentują niezwykły etos pracy z dziećmi i młodzieżą i to nas nawzajem przyciąga.

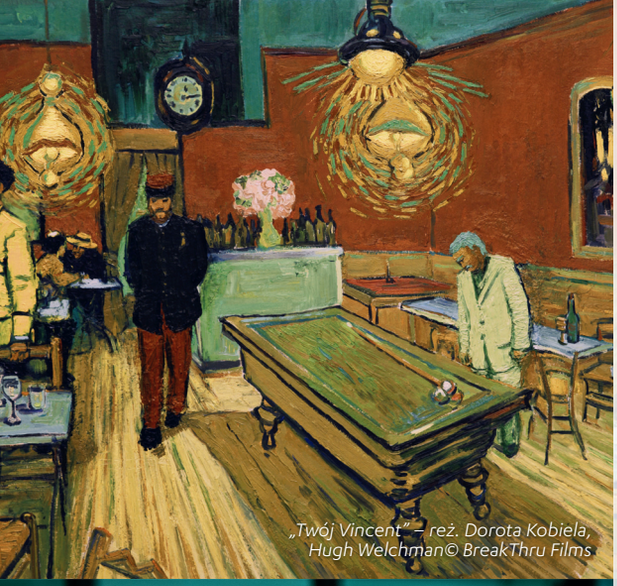


Czy Pani zdaniem projekt Brave Kids ma rzeczywisty wpływ na uświadamianie korzyści płynących z transnarodowej współpracy kulturalno-artystycznej wśród uczestników oraz publiczności?
Jesteśmy szczerze przekonani o wartości Brave Kids. Ale słyszymy to również z ust liderów i opiekunów grup, a także samych dzieci, które mówią: „to najpiękniejsze trzy tygodnie mojego życia!" albo „to najpiękniejszy projekt świata!".

Dofinansowanie zostało przyznane na lata 2017–2019. Czy mają już Państwo plany dotyczące nadchodzących edycji? Jak kształtuje się przyszłość projektu?
Brave Kids pięknie się rozwija. Prowadzimy rozmowy z partnerami z kolejnych miast w Polsce oraz kolejnych krajów. Instruktorzy pracujący z dziećmi chcą rozwijać swoje umiejętności. Gorąco pragniemy podzielić się efektami projektu w ramach programu Kreatywna Europa w ogólnie dostępnym przewodniku opisującym nasz model pracy. Będzie on oczywiście otwarty i możliwy do nieustannego rozwoju – jak cały Brave Kids.

fot. Aleksandra Twardowska

JUSTYNA WARECKA
Producent wykonawczy Brave Kids, członek zarządu Stowarzyszenia Kultury Teatralnej Pieśń Kozła oraz Stowarzyszenia Charytatywnego ROKPA Polska, kulturoznawca



„Twój Vincent" – reż. Dorota Kobiela, Hugh Welchman© BreakThru Films

Filmy dofinansowane przez program Kreatywna Europa – komponent MEDIA na 42. Festiwalu Filmowym w Gdyni!

Na zakończonym właśnie 42.Festiwalu Polskich Filmów Fabularnych w Gdyni, wśród tytułów zakwalifikowanych do Konkursu Głównego oraz Konkursu Inne Spojrzenie znalazły się aż cztery filmy współfinansowane przez program Kreatywna Europa – komponent MEDIA. O Złote Lwy i Złoty Pazur walczyły:

„Twój Vincent" – reż. Dorota Kobiela, Hugh Welchman (Konkurs Główny)

27 lipca 1890 roku, zmierzch. Szczupła postać chwiejnym krokiem idzie opustoszałą ulicą francuskiego miasteczka Auvers. Mężczyzna przyciska dłonie do świeżej rany postrzałowej, z której sączy się krew. O tragicznej śmierci Vincenta van Gogha wiadomo od dawna, jednak nadal nie jest jasne, jak i dlaczego doszło do śmiertelnego postrzału. Czy na pewno artysta popełnił samobójstwo? Co się wydarzyło przez sześć tygodni od ostatniego listu van Gogha, w którym pisał, że czuje się dobrze i jest zupełnie spokojny? Film to pierwsza pełnometrażowa animacja malarska. Każdą z 65 tysięcy klatek filmu ręcznie namalowano. W projekcie wzięło udział 125 zawodowych malarzy z całego świata, którzy na ekranie ożywili rzeczywistość znaną z obrazów van Gogha. Film stanowi pełnometrażowy debiut reżyserski Doroty Kobieli i Hugh Welchmana.

„Człowiek z magicznym pudełkiem" - reż. Bodo Kox© Alter Ego Pictures

„Człowiek z magicznym pudełkiem" – reż. Bodo Kox (Konkurs Główny)

Warszawa, rok 2030. Adam cierpi na zaniki pamięci i musi zacząć wszystko od nowa. Przeprowadza się i zatrudnia jako sprzątacz w korporacji. W pracy oczarowuje go atrakcyjna Goria. Kiedy ich relacja zaczyna się rozwijać, mężczyzna dokonuje niebywałego odkrycia. W swoim nowym mieszkaniu znajduje stare radio, które nadaje audycje z lat 50. XX wieku. Okazuje się, że odbiornik emituje również fale umożliwiające teleportację. Podczas podróży w czasie Adam utyka w 1952 roku. Zaniepokojona jego nieobecnością Goria podejmuje się fascynującej, ale i niebezpiecznej misji sprowadzenia go z powrotem.

„Pokot" - reż. Agnieszka Holland, fot. Robert Pałka©Studio Filmowe TOR

„Pokot" – reż. Agnieszka Holland, Katarzyna Adamik (Konkurs Główny)

Janina Duszejko jest emerytowaną inżynierką, miłośniczką astrologii i wegetarianką. Kiedyś budowała mosty na Bliskim Wschodzie, dziś mieszka samotnie w Sudetach. Pewnej zimowej nocy odnajduje ciało swojego sąsiada, kłusownika. Okoliczności śmierci mężczyzny są niezwykle tajemnicze, gdyż jedyne ślady, które znajdowały się wokół jego domu, to odciski racic saren. Duszejko, widząc niemoc policji, rozpoczyna własne, niekonwencjonalne śledztwo. Film jest adaptacją Olgi Tokarczuk „Prowadź swój pług przez kości umarłych".

„Szatan kazał tańczyć" - reż. Katarzyna Rosłaniec© Mańana

„Szatan kazał tańczyć" – reż. Katarzyna Rosłaniec (Konkurs Inne Spojrzenie)

Karolina żyje szybko i intensywnie. Chce wszystkiego doświadczyć ze zdwojoną siłą. W przeciwieństwie do wielu swoich rówieśników nie pracuje w korporacji – jest artystką, a jakiś czas temu wydała swoją pierwszą powieść – współczesną wersję „Lolity" – która odniosła międzynarodowy sukces. Dziewczyna wiedzie nihilistyczny tryb życia, spędzając czas na podróżach po świecie, romansach i ostrych imprezach. Jednak pustki w jej życiu nie są w stanie wypełnić ani narkotyki, ani seks. Świat Karoliny, żyjącej w cieniu nieradzącej sobie z przemijaniem matki i atrakcyjnej siostry Matyldy, stopniowo się rozpada...

Pełna lista zakwalifikowanych filmów do Konkursów Głównego i Inne Spojrzenie znajduje się na stronie festiwalu: **www.festiwalgdynia.pl**.

Europejski Rok Dziedzictwa Kulturowego 2018

Dziedzictwo kulturowe to nie tylko spuścizna przeszłości, lecz także bogactwo na przyszłość.

Tibor Navracsics, Komisarz UE ds. Edukacji, Młodzieży, Kultury i Sportu.

Rok 2018 został ogłoszony Europejskim Rokiem Dziedzictwa Kulturowego (ERDK). Obchody będą okazją do udziału w serii wydarzeń promujących bogactwo i różnorodność dziedzictwa Europy.

Celem Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego jest **zachęcenie większej liczby osób do odkrywania i poznawania europejskiego dziedzictwa kulturowego oraz wzmocnienie poczucia przynależności do wspólnej europejskiej rodziny**. W 2018 r. nacisk zostanie położony na:

- wartość dziedzictwa kulturowego dla społeczeństwa,
- wkład dziedzictwa w gospodarkę,
- rolę dziedzictwa w europejskiej dyplomacji kulturalnej,
- znaczenie ochrony dziedzictwa, aby przyszłe pokolenia mogły się nim cieszyć.

W jaki sposób ERDK będzie realizowany?

Europejski Rok Dziedzictwa Kulturowego obejmie inicjatywy i wydarzenia na poziomach europejskim, krajowym, regionalnym i lokalnym. Na poziomie krajowym ERDK organizowany jest przez koordynatorów wyznaczonych przez każde z państw członkowskich UE – w Polsce jest to Międzynarodowe Centrum Kultury w Krakowie. Na poziomie europejskim stanowi wspólne przedsięwzięcie unijnych instytucji: Komisji, Parlamentu i Rady, jak również Komitetu Regionów oraz Europejskiego Komitetu Ekonomiczno-Społecznego. Zaangażowani są również główni reprezentanci sektora kultury.

Co zaplanowano?

W całej Europie odbędą się **tysiące działań i uroczystości**. 10 głównych inicjatyw europejskich ma zapewnić, że zakres oddziaływania ERDK wykroczy poza rok 2018. Inicjatywy te zostaną wdrożone przez Komisję Europejską we współpracy z kluczowymi partnerami (Radą Europy, UNESCO oraz innymi organizacjami międzynarodowymi). Mają one w jak największym stopniu wspierać cztery kluczowe cele, którymi są zaangażowanie, trwałość, ochrona i innowacje.

ERDK będzie widoczny również w dobrze znanych europejskich inicjatywach poświęconych dziedzictwu kulturowemu, takich jak:

- **Europejskie Dni Dziedzictwa** skupiające co roku ponad 70 000 wydarzeń i angażujące ponad 20 milionów uczestników,
- **Znak Dziedzictwa Europejskiego** przyznawany miejscom symbolizującym europejskie ideały, wartości i historię,
- **Europejskie Stolice Kultury**, czyli wybierane co roku dwa miasta ucieleśniające bogactwo kulturalne Europy – w 2018 r. będą to La Valletta (Malta) i Leeuwarden (Holandia),
- **liczne nagrody UE**, w szczególności nagroda w dziedzinie dziedzictwa kulturowego (Europa Nostra Awards) za najlepsze praktyki w ochronie dziedzictwa, zarządzaniu, badaniach, edukacji i komunikacji.

Dodatkowo wiele projektów zostanie dofinansowanych ze środków programu Kreatywna Europa (został przyznany dodatkowy budżet na realizację projektów związanych z dziedzictwem kulturowym w ramach obszaru grantowego Projekty współpracy europejskiej 2018), Horyzont 2020, Erasmus+, Europa dla obywateli i innych unijnych programów finansowania.

Dodatkowe informacje:
http://ec.europa.eu/culture/
EAC-EYCH2018@ec.europa.eu
Facebook/Twitter: #EuropeForCulture

materiały ScripTeast

Scenariusz widziany z różnych perspektyw – rozmowa z Violettą Kamińską, Dyrektor Generalną ScripTeast

Jakie są główne założenia projektu ScriptTeast?
Przedmiotem naszego zainteresowania w ScripTeast są zaawansowane scenariusze fabularnych filmów kinowych. Zgodnie z naszymi założeniami kandydaci do programu nie są już nowicjuszami. Muszą przedstawić scenariusz pełnometrażowego kinowego filmu fabularnego w zaawansowanym stadium – a my ten scenariusz prześwietlamy oczyma doradców kreatywnych spoza Europy Wschodniej i pomagamy uczynić go bardziej zrozumiałym dla międzynarodowej widowni. Organizując dwie sesje w trakcie najważniejszych festiwali filmowych – w Berlinie i Cannes, umożliwiamy autorom nawiązywanie międzynarodowych kontaktów i poznawanie najnowszych trendów, a także budzimy w nich głód sukcesu. Scenarzyści rzadko mają szansę być na festiwalach, bo zaproszenia otrzymują głównie reżyserzy. Dla nas bardzo ważne jest, by scenarzyści mogli zobaczyć, jak wygląda ten świat od podszewki, gromadzić międzynarodowe doświadczenie i obserwować, jak działają targi koprodukcyjne, a także oglądać filmy, które nie zawsze trafiają na ich rodzime rynki. Obecność scenarzystów na festiwalach pozwala też na promocję projektów i zwiększa szansę na ich realizację.

Co wyróżnia warsztaty ScripTeast spośród innych tego typu szkoleń na świecie?
Przede wszystkim koncentracja na regionie. ScripTeast jest programem skierowanym do scenarzystów z Europy Wschodniej. Nasze kraje mają wspólną historię, która odcisnęła swoje piętno na kinematografii. Rozumiemy się. Mamy ogrom utalentowanych scenarzystów – potrzebujemy tylko uczynić ich historie bardziej czytelnymi na świecie.

Naszym wyróżnikiem są też na pewno doradcy kreatywni. Dbamy o to, żeby reprezentowali różne zawody. Nie pracujemy ze script doktorami, zależy nam, żeby patrzeć na scenariusz z różnych perspektyw. Tak więc naszymi doradcami oprócz scenarzystów są aktywni reżyserzy, producenci, montażyści oraz szefowie funduszy i targów koprodukcyjnych z całego świata. Każdego roku zapraszamy nowych doradców, co jak można sobie wyobrazić, podnosi poziom trudności organizacji, ale dzięki temu nasza ScripTeastowa rodzina jest już bardzo duża.

Co roku do programu zakwalifikowanych zostaje 10–12 najlepszych scenariuszy pełnometrażowych filmów fabularnych z Europy Środkowej i Wschodniej. Jakie są kryteria ich wyboru?
Zwracamy uwagę na trzy równorzędne aspekty zgłoszenia. Pierwszym jest scenariusz. Drugim – scenarzysta i jego dorobek poza filmem. Może to być praca dziennikarska, sztuka teatralna czy film krótkometrażowy. Potrzebujemy czegoś, co udowadnia, że autor chce zaistnieć na rynku międzynarodowym. Trzecią rzeczą jest to, czy film ma szansę powstać. Konsultujemy wybory z producentami, konsultantami i funduszami filmowymi z naszej szerokiej sieci kontaktów. Chcemy mieć pewność, że zobaczymy wybrane projekty na ekranach kin i że środki, które pozyskujemy od naszych fantastycznych partnerów, wydawane są efektywnie. Jesteśmy dumni z liczby projektów, które powstały. Dzisiaj, u progu 12. edycji, to aż 26 wyprodukowanych filmów – w większości w międzynarodowych koprodukcjach, zdobywających nagrody i osiągających dobre wyniki w kinach. 15 projektów jest w trakcie produkcji. Ośmielę się stwierdzić, że spośród programów treningowych wyróżnia nas wyjątkowa efektywność.

Jak na tle innych radzą sobie polskie projekty? Czy jest coś, co je łączy?
Łączy je to, że tworzą je utalentowani ludzie. Polskimi uczestnikami byli m.in. Kinga Dębska, Xawery Żuławski, Andrzej Gołda, Maciej Dutkiewicz, Andrzej Bart, Wojciech Kasperski, Natalia Koryncka-Gruz, Bartek Konopka i Bodo Kox. Radzą sobie dobrze. Wśród wyprodukowanych projektów są 3 polskie tytuły, 5 jest natomiast w zaawansowanej produkcji. Mamy też 3 polskich laureatów Nagrody ScripTeast im. Krzysztofa Kieślowskiego. Nie liczę oczywiście tego, jak fantastycznie nasi uczestnicy wykorzystują zdobytą wiedzę, realizując swoje kolejne projekty filmowe.

Jaki jest największy problem, z którym mierzą się scenarzyści z Europy Środkowej i Wschodniej?
W dalszym ciągu nie pamiętamy o tym, że to właśnie scenariusz jest najważniejszy w procesie powstawania filmu. W naszym regionie słabo rozwinięty jest system kształcenia scenarzystów, w niektórych krajach w ogóle go nie ma. Często odczuwa się także brak systemu dotacji na development,

dzięki któremu producenci mogliby korzystać z pomocy fachowców w celu poprawienia scenariusza.

Czego potrzeba, by stworzyć dobry scenariusz?
Mocnego, oryginalnego i konkretnego pomysłu. Oraz bohatera – takiego, który uwiedzie, zaskoczy, rozczaruje, zmusi do płaczu albo do śmiechu. Który będzie budził emocje i z którym widz będzie mógł nawiązać kontakt.

Czy jest coś, co odróżnia scenariusze europejskie od np. amerykańskich?
To są dwa zupełnie inaczej funkcjonujące światy. Wynika to przede wszystkim ze sposobu finansowania przemysłu filmowego. Produkcje oparte na scenariuszach z tej części Europy w większości mają problem z przyciągnięciem do kina szerokiej międzynarodowej widowni. Poza kwestiami budżetów, promocji i dystrybucji, problem często leży w tym, że nasze scenariusze są zbyt hermetyczne i niezrozumiałe poza krajem powstania. Do tego właśnie ScripTeast przykłada ogromną wagę – do poprawienia komunikatywności scenariuszy. Oczywiście robimy to, zachowując ostrożność, by nie stracić lokalnego wymiaru w podejmowaniu różnych tematów.

Zwieńczeniem każdej edycji programu jest Nagroda ScripTeast im. Krzysztofa Kieślowskiego dla Najlepszego Scenariusza z Europy Środkowej i Wschodniej wręczana podczas Festiwalu Filmowego w Cannes. W tym roku za projekt „Sorry, Polsko" nagrodę otrzymał Kuba Czekaj. Co zdecydowało o tym wyróżnieniu?
Myślę, że przyznanie tej nagrody najlepiej uzasadnili członkowie Rady Artystycznej ScripTeast. *To scenariusz łączący wyzwanie, prowokację, tajemnicę, z dużą dozą humoru.* Satyra na współczesne życie, w której przeplata się sztuka, ambicja i polityka. Ta historia napisana z humorem i entuzjazmem, sprawia, że chcemy zatańczyć z jej bohaterem.

Czy któryś ze sfilmowanych scenariuszy rozwijanych podczas warsztatów ScripTeast szczególnie zapadł Pani w pamięci?
„The House" autorstwa Zuzany Liovej. Zuzana otrzymała z rąk Irene Jacob pierwszą w historii Nagrodę ScripTeast im. Krzysztofa Kieślowskiego w trakcie Festiwalu Filmowego w Cannes w 2007 r. To mała w skali, ale bardzo proporcjonalna współczesna opowieść o konflikcie pokoleń osadzona w odległej słowackiej wiosce. Zuzana opowiedziała tę historię z ogromną wrażliwością, dużą dozą realizmu i stosowną dawką humoru. Napisała świetne dialogi. Projekt bardzo długo czekał na realizację, ale za to jego premiera odbyła się na 61. Berlinale. Był to pierwszy po wielu latach słowacki film, który został zaproszony do sekcji Panorama. Recenzji w „Variety" i „Screen Daily" niejeden autor mógłby pozazdrościć.

Jak kształtuje się tegoroczny harmonogram Script Teast?
Harmonogram jest taki sam jak we wcześniejszych edycjach. Do połowy września wybieramy projekty. Na początku października organizujemy pierwszą, kluczową sesję w Polsce w zaprzyjaźnionym Pałacu Ossolińskich w Sterdyni. Tam się odbywa, jak się śmiejemy, taki obóz kondycyjny. Autorzy scenariuszy odbywają spotkania 1–2–1, co oznacza, że pracują nad tekstem i dyskutują z doradcami kreatywnymi z całego świata. Poza spotkaniami indywidualnymi są także pokazy filmów, case studies i dyskusje grupowe. Główny punkt ciężkości kładziemy jednak na indywidualną pracę nad tekstem. Praktycznie od rana do nocy dyskutujemy na temat filmów i scenariuszy. Po intensywnej pracy w Polsce przychodzi czas na pracę online – mamy na naszej stronie specjalne narzędzie komunikacyjne. Jej efektem ma być nowa wersja scenariusza dostarczona nam do 31 grudnia. Kolejne dwie sesje odbywają się w Berlinie w trakcie Berlinale oraz podczas Festiwalu Filmowego w Cannes. Podczas tej ostatniej, finałowej poznamy tytuł zwycięskiego scenariusza 12. edycji ScripTeast.

W jakim kierunku zmierzają warsztaty ScripTeast? Czy myślicie Państwo o poszerzeniu programu?
Rozwijamy się w obszarze seriali telewizyjnych. Pierwszym krokiem w tym kierunku był zorganizowany w lipcu tego roku projekt Odesa IFF ScripTeast Series Projects. To pierwsza platforma publicznej prezentacji projektów seriali telewizyjnych o międzynarodowym potencjale dla scenarzystów i producentów z Europy Środkowej i Wschodniej. Mamy też kolejne pomysły, o których, mam nadzieję, będę mogła niebawem opowiedzieć. Oczywiście nie oznacza to, że przestaniemy wspierać fabuły.

ScripTeast to projekt, który już wielokrotnie otrzymał dofinansowanie z programu Kreatywna Europa – komponent MEDIA w obszarze Szkolenia dla profesjonalistów. W jaki sposób przyczyniło się to do sukcesu inicjatywy?
Bez finasowania z programu Kreatywna Europa (wcześniej Media) nie byłoby programu. ScripTeast jest finansowany z funduszy UE od swojej pierwszej edycji. Ważne dla nas jest zrozumienie w Brukseli dla tego, co robimy. Marka ScripTeast świetnie funkcjonuje w branży. Projekty, które brały udział w ST otrzymują wsparcie na różnych etapach produkcji.

ScripTeast został stworzony i jest kierowany od strony artystycznej przez polskiego reżysera i producenta Dariusza Jabłońskiego we współpracy z producentkami Violettą Kamińską i Izabelą Wójcik. Organizowany jest przez Niezależną Fundację Filmową przy wsparciu program Kreatywna Europa – komponent Media, Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej i Apple Film Production we współpracy z m.in. Europejską Akademią Filmową oraz międzynarodowymi stowarzyszeniami producentów: Producers Network, European Producers Club, Transatlantic Partners i ACE, a także Film New Europe. Projekt jest dofinansowany ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego.

VIOLETTA KAMIŃSKA

Dyrektor Generalny ScripTeast od 2006 r. Polski koordynator Warsztatów scenariuszowych Sundance Institute organizowanych w latach 1996–2000. Na co dzień producent w Apple Film Production, gdzie od 1996 r. przeszła wszystkie stanowiska od asystenta do samodzielnego producenta. Przed zaangażowaniem się w produkcję filmową pracowała jako PR Manager w TVP, była także odpowiedzialna za stworzenie Działu Promocji i Reklamy w OTV Bydgoszcz. Pomysłodawca i prowadząca programu „Loża Recenzentów". Przez krótki czas specjalista ds. sprzedaży w Canal+ Polska odpowiedzialna za sprzedaż licencji na produkcje Canal+. Członek Polskiej Akademii Filmowej i Europejskiej Akademii Filmowej.

materiały Studio Nowe Horyzonty+

Zakończyła się 8. edycja Studia Nowe Horyzonty+

8. edycja Studia Nowe Horyzonty+ odbyła się w dniach 5–8 sierpnia podczas 17. Międzynarodowego Festiwalu Filmowego T-Mobile Nowe Horyzonty (3–13 sierpnia 2017).

Studio Nowe Horyzonty+ organizowane przez **Stowarzyszenie Nowe Horyzonty i Creative Europe Desk Polska** to cztery dni warsztatów i wykładów dotyczących różnych aspektów promocji i rozwoju projektu.

Studio Nowe Horyzonty+ zmieniło formułę i w tym roku wyselekcjonowało duety reżyser–producent, które rozwijają swój pierwszy lub drugi pełnometrażowy film fabularny. 10 uczestników z Polski i 10 z Węgier, Austrii, Niemiec, Rumunii i Wielkiej Brytanii wzięło udział w warsztatach pod czujnym okiem ekspertów, wśród których znaleźli się: David Pope (London Film Academy), Alya Belgaroui (EAVE) reprezentująca agenta sprzedaży Wild Bunch, Aranka Matits (EAVE) reprezentująca firmę Featurette, Raquel Cabrera z The Film Agency, Mark Lautman z Intermission Film, Jakub Duszyński z Gutek Film oraz Jan Naszewski z New Europe Film Sales.

Podczas Studia Nowe Horyzonty+ odbył się również wykład otwarty pt. „Zwiastuny filmowe" wygłoszony przez Marka Lautmana z firmy Intermission Film z Londynu w ramach cyklu Creativity Talks organizowanego przez British Council.

10 par składających się z reżysera i producenta, wzięło udział w konkursie na najlepszą prezentację projektu. Jury, w składzie: Aranka Matitis, Raquel Cabrera and David Pope zdecydowało się przyznać nagrodę główną i wyróżnienie.

Oświadczenie Jury:
Jesteśmy pod wrażeniem rozwoju projektów, który nastąpił w ciągu zaledwie czterech dni. Mamy nadzieję, że dostarczyliśmy inspirujących i przydatnych informacji zarówno reżyserom, jak i producentom oraz że pomysły, sugestie i doświadczenie, którymi się z nimi dzieliliśmy, będą dla nich użyteczne w rozwoju zawodowym. My na pewno opuszczamy Wrocław zainspirowani wizją i pasją uczestników.

„Queens" – Wyróżnienie
Zrobił na nas wrażenie postęp w sposobie prezentacji projektu – od pierwszego podejścia, kiedy reżyser z producentem próbowali przekazać specyfikę gatunku, ton i kontekst społeczny filmu, do finalnej prezentacji konkursowej wyjaśniającej niuanse fabuły i dylematy bohaterów w jasny sposób, który sprawił, że jesteśmy ciekawi tego, jak dalej potoczy się historia.

Wyróżnienie za prezentację filmu „Queens" otrzymują reżyser Stefan Bohun i producent David Bohun.

„Fisheye" – Nagroda Studia Nowych Horyzontów+ i Londyńskiej Akademii Filmowej
Nagroda Studia Nowych Horyzontów+ i Londyńskiej Akademii Filmowej za prezentację filmu „Fisheye" trafia do reżysera Michała Szcześniaka i producentki Ewy Turczańskiej, którzy w konkretny sposób określili, co chcą osiągnąć. Prezentacja klarownie przedstawiła historię i jej specyficzny klimat, a także jasno określiła twórczy wkład wielu współpracowników, którzy są niezbędni w każdym procesie filmowym.

Nagrodą jest konsultacja projektu z Davidem Popem z London Film Academy.

Gratulujemy zwycięzcom i dziękujemy wszystkim uczestnikom oraz partnerom: EAVE, London Film Academy, British Council, Rumuńskiemu Instytutowi Kultury, German Films, Austriackiemu Forum Kultury, Ambasadzie Królestwa Niderlandów, Film Pro i Film New Europe.

"Versopolis" - Instytut Kultury Miejskiej, fot. Bogna Kociumbas

Wyniki naboru wniosków do obszaru Platformy europejskie

Agencja Wykonawcza ds. Edukacji, Sektora Audiowizualnego oraz Kultury ogłosiła wyniki naboru wniosków do obszaru **Platformy europejskie**. Wśród partnerów dofinansowanych projektów znalazło się **9 instytucji z Polski**. Serdecznie gratulujemy polskim beneficjentom!

W ostatnim naborze (termin do 27 kwietnia 2017 r.) zgłoszono łącznie **64 projekty**, z czego wybranych zostało **13 aplikacji**. Łączna kwota dofinansowania wyniosła **6 403 777,96 euro**. Był to ostatni nabór wniosków do obszaru Platformy europejskie w ramach programu Kreatywna Europa 2014–2020.

LISTA DOFINANSOWANYCH PROJEKTÓW Z UDZIAŁEM POLSKICH ORGANIZACJI I INSTYTUCJI KULTURY W RAMACH OBSZARU PLATFORMY EUROPEJSKIE 2017

Lp.	POLSKA INSTYTUCJA W PROJEKCIE	NAZWA PROJEKTU	ROLA W PROJEKCIE	KWOTA DOFINANSOWANIA
1.	Muzeum Architektury we Wrocławiu	Future Architecture Platform	Partner	500 000,00 euro
2.	Stowarzyszenie Industrial Art	Magic Carpets	Partner	500 000,00 euro
3.	Instytut Kultury Miejskiej	Versopolis	Partner	471 782,69 euro
4.	Centrum Sztuki WRO	European Media Art Platform	Partner	432 000,00 euro
5.	Narodowe Forum Muzyki	Classical Futures Europe	Partner	500 000,00 euro
6.	Art Stations Foundation	Aerowaves	Partner	500 000,00 euro
7.	Centrum Kultury w Lublinie	Aerowaves	Partner	500 000,00 euro
8.	Fundacja Edukacji Wizualnej	PARALLEL – European Photo Based Platform	Partner	499 995,27 euro
9.	Fundacja Tone – Muzyka i Nowe Formy Sztuki	Sound, Heterogenos Art and Performance in Europe	Partner	500 000,00 euro

Platformy Europejskie to obszar wspierający projekty, które przyczyniają się do rozwoju nowych talentów oraz wzmacniają rozpoznawalność i widoczność artystów oraz twórców sektora kultury i kreatywnego na arenie europejskiej.

Projekty składane do obszaru Platformy europejskie powinny umożliwiać następujące działania:

- promowanie artystów i twórców, szczególnie nowych talentów oraz ich dzieł,
- wspieranie oraz promowanie mobilności i widoczności nowych twórców na poziomie międzynarodowym, a także rozpowszechnianie ich dzieł (szczególnie w przypadku braku międzynarodowego rozgłosu),
- współtworzenie europejskiego programu opartego na wspólnej wizji artystycznej i kulturalnej,
- rozwój publiczności (szczególnie nowej oraz wśród osób młodych) poprzez szerokie wykorzystanie innowacyjnych metod i technologii informacyjno-komunikacyjnych,
- działania edukacyjne oraz informacyjne skierowane zwłaszcza do młodych osób,
- wzmacnianie europejskich wartości oraz różnorodności kulturalnej,
- wykorzystanie nowych modeli biznesowych oraz dystrybucyjnych w sektorze kultury.

Platforma wyników projektów – repozytorium informacji o dofinansowanych projektach

Czym jest i w jakim celu została opracowana?
Platforma wyników projektów jest narzędziem elektronicznym opracowanym na potrzeby Dyrekcji Generalnej ds. Edukacji i Kultury Komisji Europejskiej (DG EAC). Jest to repozytorium zawierające szczegółowy przegląd wszystkich projektów finansowanych w ramach nowych programów Erasmus+ i Creative Europe, a także niektórych programów, które otrzymały wsparcie w ramach ubiegłych naborów (Long Learning, Youth in Action, Culture 2007–2013 itp.)

Działania na rzecz upowszechniania i wykorzystywania wyników dotychczas dofinansowanych projektów postrzegane są przez Komisję Europejską jako kluczowe dla skutecznego wdrażania nowych programów obowiązujących od 2014 r.

Platforma oferuje dostęp do pełnych informacji o dofinansowanych projektach wszystkim zainteresowanym osobom, co przyczynia się do zwiększenia przejrzystości. Umożliwia też skuteczne, kompleksowe gromadzenie oraz upowszechnianie rezultatów działalności wspieranej przez programy Europy dla Obywateli, a także Dyrekcji Generalnej ds. Edukacji i Kultury.

Jednym z celów platformy jest umożliwienie społeczeństwu wglądu w treści ważnych i ciekawych projektów europejskich oraz przybliżanie inicjatyw, które zakończyły się sukcesem i mogą stanowić dobrą praktykę. Platforma ma też stanowić źródło inspiracji dla instytucji kultury z całej Europy, potencjalne źródło informacji dla Portalu Otwartych Danych UE, a w praktyce służyć jako projektowa baza danych.

Informacje praktyczne
Przeglądanie informacji nie wymaga rejestracji, a treści aktualizowane są na bieżąco. Beneficjenci programów, którzy chcą przesłać informacje o projekcie i jego wynikach, muszą zalogować się do systemu.

Projekty opisane są w języku angielskim, ale dokumenty związane z ich realizacją mogą być załączone w każdym oficjalnym języku Unii Europejskiej, w którym zostały utworzone.

Wyszukiwarka została przetestowana w następujących przeglądarkach internetowych:
- Microsoft Internet Explorer 9 (system Windows 7),
- Mozilla Firefox ESR 24.81 (system Windows 7).

Wyszukiwanie projektów odbywa się przez wpisanie w polu wyszukiwania na stronie platformy słów kluczowych i kliknięcie przycisku „Szukaj". Zakres wyszukiwania może być określony przy użyciu takich kryteriów jak status projektu (bieżący, ukończony), rodzaj programu (media, kultura), rok przyznania dofinansowania czy kraj partnera.

Czym obecna wyszukiwarka różni się od poprzednich (EVE, EST, ADAM)?
Poprzednie bazy danych przedstawiały projekty finansowane za pośrednictwem różnych programów DG EAC, ale dostępne informacje były niejednorodne pod względem zakresu i jakości. Nowa platforma integruje projekty ze wszystkich tych baz danych, dzięki czemu stanie się głównym zbiorem informacji o działaniach wspieranych przez różne programy. Głównym zadaniem repozytorium jest upowszechnianie wyników, a korzystanie z niego ma być obowiązkowe lub bardzo zalecane dla nowych wnioskodawców jako źródło dobrych praktyk i inspiracji.

Projekty współpracy europejskiej 2018 – dodatkowy budżet na realizację działań związanych z Europejskim Rokiem Dziedzictwa Kulturowego 2018

Agencja Wykonawcza ds. Edukacji, Sektora Audiowizualnego oraz Kultury poinformowała o nowym terminie otwarcia naboru wniosków do obszaru Projekty współpracy europejskiej. Wezwanie do składania wniosków zostanie opublikowane prawdopodobnie **pod koniec września 2017 r**.

Wytyczne będą obejmować dwa wezwania do składania wniosków:
- Pierwsze przeznaczone będzie dla **projektów współpracy europejskiej na małą i większą skalę w wersji „standardowej" (kategoria 1. oraz 2.)**, stosowanej od początku funkcjonowania programu Kreatywna Europa, czyli od 2014 r.
- Drugie przeznaczone będzie specjalnie **dla projektów związanych z Europejskim Rokiem Dziedzictwa Kulturowego 2018 (kategoria 3.)**.

Nowa, trzecia kategoria projektów będzie dotyczyć w szczególności dwóch celów **Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego 2018** (Decyzja Komisji i Parlamentu Europejskiego nr 864/2017 Art 1.2):
- **dzielenia się i docenienia dziedzictwa kulturowego Europy jako wspólnego bogactwa w celu poszerzenia świadomości wspólnych wartości i historii**,
- **wzmocnienia poczucia przynależności do wspólnej europejskiej przestrzeni**.

Projekty współpracy z trzeciej kategorii powinny mieć na celu:
- **wzmacnianie poczucia przynależności do wspólnej przestrzeni europejskiej,**
- **promocję dziedzictwa kulturowego jako źródła inspiracji dla współczesnej twórczości i innowacji oraz wzmocnienie współdziałania między sektorem dziedzictwa kulturowego i innymi sektorami kultury i kreatywnymi**.

Dziedzictwo kulturowe to znak lub symbol stworzony przez człowieka, który jest celowo odnawiany lub chroniony i zabezpieczany przed zapomnieniem, zniszczeniem lub naturalnym rozkładem. Celem tych działań jest przekazanie przyszłym pokoleniom jego wartości kulturowych, historycznych, estetycznych, archeologicznych, naukowych, etnologicznych, antropologicznych i innych, które są ważne dla danej społeczności lub grupy.

Dziedzictwo kulturowe obejmuje szerokie spektrum zasobów odziedziczonych z przeszłości – materialnych, niematerialnych i cyfrowych (stworzonych cyfrowo oraz zdigitalizowanych). Należą do niego pomniki, miejsca, krajobrazy, umiejętności, zwyczaje, wiedza oraz przejawy ludzkiej twórczości, jak również kolekcje przechowywane i zarządzane przez instytucje publiczne i prywatne takie jak muzea, biblioteki i archiwa. Dziedzictwo kulturowe obejmuje też dziedzictwo filmowe. Należy zwrócić uwagę, że projekty wspierające fizyczne interwencje w pomniki, miejsca lub krajobrazy nie będą współfinansowane w ramach najbliższego naboru wniosków.

W ramach projektów w pierwszym roku ich funkcjonowania zachęca się do wdrażania dobrze widocznych działań mających na celu uczczenie Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego 2018. Przy ocenie wniosków w tej kategorii Komisja będzie preferować projekty, które nie tylko skupiają się na poszerzaniu świadomości odbiorców oraz działaniach komunikacyjnych, lecz także mają potencjał, by wywołać długotrwały efekt, który wykracza poza czas trwania projektu.

materiały Pitch the Doc

O innowacjach w platformie Pitch the Doc rozmawiamy z jej twórcami – Katarzyną Szarecką i Adamem Paplińskim

Creative Europe Desk: Skąd wziął się pomysł na platformę Pitch the Doc?
Adam Papliński: W odpowiedzi na to pytanie zawsze opowiadam pewną historyjkę. Kiedy pracowałem przy koordynacji Dragon Forum, zadzwonił do mnie reżyser z Rosji, który zakwalifikował się do programu, ale nie mógł w nim uczestniczyć ze względu na brak środków finansowych, ograniczone możliwości podróżowania itd. Ponieważ jego pomysł na film był naprawdę interesujący i miał potencjał koprodukcyjny, uznałem, że to będzie wielka strata, jeśli projekt nie zostanie zrealizowany. Po kilku latach przypomniałem sobie tę sytuację i pomyślałem, że musi przecież istnieć miejsce, gdzie tego typu projekty mogą zostać odnalezione przez koproducentów czy inwestorów z całego świata. Naturalne wydało mi się, że znajdę takie miejsce w internecie. Po długich poszukiwaniach okazało się, że się myliłem.

Jakie są Państwa cele związane z produkcją i koprodukcją? Co pozwala osiągnąć tego typu platforma?
A.P.: Nasza platforma ułatwia dostęp do rynków twórcom, którzy z jakichś przyczyn nie mają możliwości prezentacji na liczących się imprezach – mogą to być powody finansowe czy prawne, ale też, o czym w branży rzadko się myśli, niepełnosprawność. Platforma umożliwia prezentację projektu filmowego znacznie szerszemu gronu osób niż pitching. Inwestorzy i decydenci mogą się zapoznać z projektem bez konieczności podróżowania, co przecież wymaga czasu i pieniędzy.
Katarzyna Szarecka: Ponadto, w odróżnieniu od pitchingów na żywo, podczas których moderatorzy wymagają od decydentów komentarza na temat projektu, na naszej platformie mogą oni zachować swoją opinię dla siebie, a istotnym aspektem jest także możliwość śledzenia na bieżąco tego, co się dzieje w projekcie. Raz stworzony profil można aktualizować, na co żadne narzędzie nie-internetowe nie pozwala.

Co uznają Państwo za dotychczasowy sukces platformy Pitch the Doc?
A.P.: Jeśli mielibyśmy coś uznać za sukces, to z pewnością wymieniłbym przyznanie projektowi Pitch the Doc etykiety „Endorsed by EDN". Oznacza to, że European Documentary Network popiera i zatwierdza nasz projekt jako wyjątkowo wartościowy. Biorąc pod uwagę renomę organizacji, jest się czym pochwalić. Nasza marka staje się coraz bardziej rozpoznawalna, o czym świadczy liczba zaproszeń na wydarzenia branżowe w celu prezentacji projektu. Nieskromnie, za swój prywatny sukces, choć niewątpliwie związany z Pitch the Doc, mogę chyba uznać to, że zostałem wybrany na „EDN Member of the Month" w maju 2017. Jestem pierwszym Polakiem, który uzyskał ten tytuł.

Gratulujemy! Czy jednak pitchingi on-line nie stanowią zbyt dużej konkurencji dla tych tradycyjnych?
A.P.: Uwaga! Pitch the Doc nie jest usługą typu „pitching on-line". Jest to platforma posiadająca funkcjonalność zbliżoną do pitchingów na żywo, ale i tak absolutnie nie chcemy być dla nich konkurencją. Kontakt twarzą w twarz jest nie do przecenienia. Chcemy, aby nasza platforma była dopełnieniem pitchingów i stanowiła dla twórców pierwszy krok w zdobywaniu dostępu do rynków. Inwestorzy, redaktorzy zamawiający czy producenci przyjeżdżający na pitchingi będą mogli dzięki naszej platformie wcześniej zapoznać się z pełnymi informacjami o projektach. Jednak to wszystko nie jest takie proste... Przy promowaniu Pitch the Doc wciąż przecieramy szlaki i zderzamy się ze stereotypami, które funkcjonują na rynku.

Na jakiej podstawie projekty są kwalifikowane do prezentacji na platformie?
K.S.: Początkowo chcieliśmy przyjmować wszystkie projekty, które spełniają warunki formalne, ale okazało się, że to zniechęca niektórych użytkowników przede wszystkim tych o statusie „Decision Maker". Wprowadziliśmy więc dodatkowe kryteria a nasi eksperci sprawdzają także jakość projektów i poziom ich przygotowania oraz oceniają, na ile dany projekt jest możliwy do realizacji w systemie koprodukcji. Czasami widać brak umiejętności napisania synopsisu, kiepski poziom językowy albo nawet to, że ewidentnie mamy do czynienia ze scenariuszem, który nie jest autorski.

Czy mogliby nam Państwo opowiedzieć, jak wygląda nawiązywanie kontaktu między dokumentalistami a decydentami?
K.S: Autorzy nie widzą wzajemnie swoich projektów, o ile sami nie zdecydują się udostępnić któregoś z nich innej osobie. Użytkownicy „Decision Makers" zaś co do zasady widzą wszystkie projekty zamieszczone na platformie. Decyzja o nawiązaniu kontaktu leży właśnie po ich stronie. Aby autorzy nie czuli się jednak całkowicie odcięci od możliwości kontaktu z nimi, stworzyliśmy funkcję, którą nazwaliśmy „knock knock". Miesięcznie każdy twórca może wysłać takie „zapukanie" – automatyczną wiadomość zawierającą dane o autorze i link do wybranego projektu – do kilku wybranych decydentów. Autor dostaje informację zwrotną, czy jego „zapukanie" zostało odebrane, a adresat

zapoznał się z projektem. Cała reszta pozostaje po stronie „Decision Makera".

A.P: Żeby platforma była nie tyle elitarna, ile profesjonalna, zależy nam na użytkownikach, którzy posiadają już pewną tożsamość rynkową a ich osiągnięcia da się potwierdzić. W wypadku decydentów istotna jest przynależność do większych organizacji lub reprezentowanie konkretnych instytucji. W przypadku autorów nawet już sam poziom przygotowania profilu świadczy o użytkowniku.

W jaki sposób rozwiązaliście Państwo kwestie bezpieczeństwa materiałów udostępnianych na platformie?

K.S: Na ile to możliwe, dbamy o ochronę praw autorskich oraz weryfikację użytkowników po obu stronach. Jak wspomniałam, autorzy na przykład nie widzą projektów innych twórców. Użytkownicy platformy muszą też złożyć deklarację, że mają prawa autorskie do zgłaszanych projektów. Ale, odwracając sytuację, można również spojrzeć na sprawę z innej strony. W przypadku sporu o prawa autorskie udowodnienie, że zamieszczenie materiałów na naszej platformie nastąpiło wcześniej, może mieć istotne znaczenie...

Co sprawia najwięcej problemów w takiej formie pitchowania projektów?

K.S: Ewidentnie największą blokadę po stronie twórców projektów stanowi wymóg nagrania trzyminutowej prezentacji, tak zwanego „oral pitch". Internet przyzwyczaił nas do upubliczniania bardzo prostych informacji o sobie, a często niewymagane jest wręcz zachowanie jakichkolwiek standardów prezentacyjnych a nawet tożsamościowych. Ze względu na biznesowy charakter platformy u nas im kompletniejsze i bardziej wiarygodne informacje, tym oczywiście, lepiej.

Pitch the Doc miało swoją premierę na Berlinale...

K.S: Było dla nas ważne, że znaleźliśmy się w strefie startupów na Europejskich Targach Filmowych, gdzie pojawiają się debiutujące projekty. Później przenieśliśmy się pod skrzydła EDN-u do strefy Meet the Docs, gdzie odbyliśmy dużo spotkań z twórcami i decision makerami z wielu rejonów świata m.in. z Izraela, Egiptu, Indii czy Ameryki Południowej. Reasumując, zainteresowanie Pitch the Doc na Berlinale było bardzo duże. Nawiązaliśmy wiele ważnych kontaktów i odbyliśmy ok. 70 spotkań.

A.P: EDN umożliwił nam zaanonsowanie platformy. Nota bene obligował nas też do tego harmonogram projektu zatwierdzony przez PISF, a na Berlinale ogłosiliśmy uruchomienie platformy w wersji beta. Jesteśmy teraz na etapie wszechstronnych testów, które zamierzamy zamknąć do końca roku. Mamy nadzieję, że w styczniu ruszy już finalna wersja Pitch the Doc.

Czy dostęp do platformy będzie płatny?

A.P: Rejestracja użytkowników pozostanie bezpłatna, natomiast zamieszczenie projektu będzie się wiązać z jednorazową opłatą – to również element weryfikacji autora i jego zaangażowania we własny projekt. Dodatkowo płatne będą natomiast usługi związane z rozwojem projektu i konsultacjami, np. przekazanie projektu do korekty językowej lub doradztwo pitchingowe. Dla decydentów korzystanie z platformy będzie również wolne od opłat, ale chcemy stworzyć płatne, dodatkowe funkcje, na przykład mechanizm preselekcji projektów.

W jaki sposób program Kreatywna Europa przyczynił się do rozwoju projektu?

K.S: Kreatywna Europa pomogła nam z jednej strony w rozwoju technologicznym, budowie konkretnych narzędzi i dostrajaniu platformy do rynku, z drugiej zaś – w międzynarodowej promocji, która w naszym wypadku jest kluczowa. Mowa tu m.in. o obecności na targach filmowych, festiwalach, pitchingach i wszelkich wydarzeniach branżowych.

Jakie rady daliby Państwo osobom, które chciałyby aplikować do programu Kreatywna Europa?

A.P: Przede wszystkim nie poddawać się! Ważne są także, oczywiście, konsultacje w biurze programu Kreatywna Europa oraz uważne czytanie odpowiedzi ekspertów po odrzuceniu wniosku. Kiedy po dwóch edycjach naboru zebraliśmy wszystkie komentarze, przeanalizowaliśmy je szczegółowo i się do nich zastosowaliśmy, otrzymaliśmy w końcu zgodę na dofinansowanie.

K.S: Istotne jest też, aby dobrze przestudiować wytyczne i regulamin naboru oraz wszystkie dostępne dokumenty, bo wbrew pozorom zmieniają się one z roku na rok... Na przykład podkreślane są inne aspekty, które mogą zadecydować o powodzeniu.

CED: Dziękuję za rozmowę.

KATARZYNA SZARECKA

Współtwórca platformy Pitch the Doc oraz kierownik projektu. Katarzyna Szarecka jest niezależnym specjalistą w zakresie tworzenia koncepcji projektów (także innowacyjnych), monitoringu oraz ewaluacji ich wdrażania. Posiada doświadczenie we współpracy z projektami o wartości do kilku milionów złotych. Monitoruje prawidłowe wykorzystanie przyznanych środków, organizuje pracę zespołów projektowych, tworzy narzędzia monitorujące i kontroluje zarządzanie oraz finansowanie projektów.

ADAM PAPLIŃSKI

Twórca platformy Pitch the Doc oraz koordynator projektu. Adam Papliński związany jest z rynkiem filmowym od prawie 30 lat, a od 20 lat z branżą dokumentalną. W tym czasie filmy, z których produkcją był związany, zdobyły ponad 50 prestiżowych nagród na najważniejszych festiwalach w kraju i za granicą. W latach 2010–2015, w ramach Akademii Sztuk Dokumentalnych, koordynował jedyny w Polsce międzynarodowy program szkoleniowy kończący się pitchingiem – „Dragon Forum" oraz był koordynatorem projektów szkoleniowych Akademii w Rosji, na Ukrainie i Białorusi. Od 2015 rozwija i koordynuje swój własny projekt „Pitch the Doc". Adam Papliński jest członkiem Stowarzyszenia Filmowców Polskich, Międzynarodowego Stowarzyszenia „Przyszłość Mediów" oraz European Documentary Network.

materiały Cartoon

Cartoon Forum 2017 trampoliną do branży – Polska gościem honorowym tegorocznej edycji

Cartoon Forum, którego pierwsza edycja odbyła się już w 1990 r. jest wyjątkowym, międzynarodowym wydarzeniem skierowanym do producentów filmów animowanych przewidzianych do emisji w telewizji. Efektywna formuła wydarzenia pomogła dotychczas zapewnić finansowanie ponad siedmiuset projektom o całkowitym budżecie 2,4 mld euro, produkowanym i nadawanym na całym świecie.

Cartoon Forum, po raz drugi w swojej historii, skoncentrowało się w tym roku na rynku animacji konkretnego kraju. Gościem honorowym tej edycji była Polska, która według organizatorów jest w dziedzinie animacji synonimem artystycznego rzemiosła i mistrzostwa, od lat wyróżniającego się na międzynarodowych festiwalach. O wyborze Polski zadecydował również jej ogromny potencjał rozwojowy oraz jakość aż pięciu wyselekcjonowanych przez komisję Cartoon Forum produkcji oraz jednej koprodukcji:

„Wielkie zmartwienie" („A Great Worry")
Producent: V Studio Filmów Animowanych.
Projekt krótkometrażowy, 26 min.
Lalkowa animacja dla dzieci w wieku 6–11 lat.

„Szmatkowe królestwo"
(„Bianca & Albert Patchwork Kingdom")
Producent: Studio Miniatur Filmowych,
Serafiński Studio Graficzno-Filmowe
Animacja 2D dla dzieci w wieku 3–5 lat

„I love this"
Producent: Animoon
Animacja 2D dla dzieci w wieku 4–5 lat

„Sol i Liv" („Sol & Liv")
Producent: Animoon, Letko
Animacja 2D dla dzieci w wieku 6–11 lat

„Wiercimisie"
Producent: Badi Badi,
Sound Tropez Music Production Studio
Animacja 2D dla dzieci w wieku 4–5 lat

„Leo da Vinci"
Producent: Gruppo Alcuni (Włochy),
koprodukcja Warsaw Movie Home (Polska)
Animacja 3D, projekt cross-mediowy
dla dzieci w wieku 6–11 lat

Producenci prezentują na Forum wyselekcjonowane projekty podczas 30-minutowych sesji pitchingowych przed publicznością złożoną z europejskich nadawców, największych medialnych grup inwestycyjnych oraz potencjalnych partnerów transgranicznych. Cartoon Forum daje zatem doskonałe pole do rozmów o finalizowaniu koprodukcji, licencjonowaniu praw pochodnych czy negocjacji porozumień dystrybucyjnych.

Polskimi Partnerami tegorocznego Forum byli Polski Instytut Sztuki Filmowej, Stowarzyszenie Producentów Polskiej Animacji oraz Instytut Polski w Paryżu.

Cartoon Forum odbyło się w dniach 11–14 września w Tuluzie w Centrum kongresowym Pierre Baudis. Wzięło w nim udział 950 uczestników z 38 krajów oraz 260 nadawców i inwestorów. W ciągu trzech dni odbyło się też wiele mniejszych wydarzeń dających przedsmak prezentowanych projektów oraz mających na celu zachęcenie uczestników do wzięcia udziału w sesjach. Polska animacja była motywem przewodnim wszystkich wydarzeń tegorocznego Forum.

Cartoon Forum organizowane jest przez międzynarodowe stowarzyszenie non-profit Cartoon z siedzibą w Brukseli przy wsparciu komponentu MEDIA. Wydarzenie to zdynamizowało europejską animację, tworząc sieć transgranicznych koprodukcji i przywracając stabilność i zaufanie między producentami i nadawcami. Rezultatem tej inicjatywy jest znaczne zwiększenie liczby produkcji. Sprzedaż eksportowa tej branży osiąga najlepsze wyniki w europejskim sektorze audiowizualnym.

11. edycja
LUX Film Prize

LUX Film Prize (Nagroda Filmowa LUX) została ustanowiona w 2007 i jest przyznawana co roku przez Parlament Europejski. Jej dwa główne cele to wzmacnianie publicznej debaty na temat Europy oraz wspieranie obiegu europejskich produkcji filmowych na terenie Unii Europejskiej. Dystrybucja, ograniczona przez bariery językowe, jest piętą achillesową kina europejskiego. Celem Nagrody Filmowej LUX jest przezwyciężanie tych barier. Dodatkowo każdego roku przyznawana jest również Nagroda Publiczności. Podczas konferencji prasowej zapowiadającej Venice Days, Antonio Tajani (wiceprzewodniczący Parlamentu Europejskiego) ogłosił listę trzech finalistów, którzy będą ubiegać się o Nagrodę Filmową 11. edycji LUX Film Prize. Wśród finałowych filmów znalazły się:

- **„BPM (Beats Per Minute)" – reż. Robin Campillo (Francja)**
- **„Sami Blood" – reż. Amanda Kernell (Szwecja, Norwegia, Dania)**
- **„Western" – reż. Valeska Grisebach (Niemcy, Bułgaria, Austria)**

Trzech pretendentów do LUX Film Prize zostało wybranych spośród dziesięciu półfinałowych tytułów. Dzięki współpracy Parlamentu Europejskiego z Targami Filmowymi w Wenecji zostaną zorganizowane specjalne pokazy finałowych filmów podczas Venice Days, natomiast w nadchodzących miesiącach (październik–grudzień) filmy te zostaną przetłumaczone na 24 oficjalne języki Unii Europejskiej i wezmą udział w tournée po ponad 50 miastach i 20 festiwalach na terenie UE.

Dni Nagrody LUX dają widzom możliwość nieodpłatnego obejrzenia filmów nominowanych do nagrody, a także są okazją do dyskusji na temat różnych aspektów europejskiej kinematografii, złożoności tożsamości europejskiej i różnorodności kulturowej. Podczas Dni Nagrody LUX 751 członków Parlamentu Europejskiego odda głos na swojego faworyta, a 15 listopada Parlament w Strasburgu w obecności realizatorów wszystkich trzech nominowanych tytułów ogłosi tytuł zwycięskiego filmu. Ponadto dzięki owocnej współpracy z Europa Cinemas i Cineuropa po raz kolejny w ramach projektu „28 Times Cinema" zostanie wybranych 28 młodych przedstawicieli (w wieku 18–26 lat) państw członkowskich Unii Europejskiej, którzy staną się członkami jury przyznającego Venice Days Award oraz będą pełnili rolę ambasadorów Nagrody Filmowej LUX w swoim kraju.

W drugą niedzielę października obchodzony jest Europejski Dzień Kina Artystycznego zapoczątkowany przez Międzynarodowe Stowarzyszenie Kin Artystycznych (CICAE). Pierwsze obchody odbyły się 9 października 2016, zaś tym razem świętować będziemy 15 października! Z tej okazji ponad tysiąc kin przyłączy się do celebrowania różnorodności europejskiej kinematografii, organizując przedpremierowe pokazy, seanse dla młodych widzów oraz pokazy najważniejszych filmów w historii kina. Program dopełnią panele dyskusyjne, spotkania z przedstawicielami europejskiego sektora audiowizualnego oraz wystawy. Celem Europejskiego Dnia Kina Artystycznego jest promowanie wartościowych europejskich filmów, które szczególnie odzwierciedlają kulturową, społeczną i językową różnorodność kontynentu, a także sprawiają, że kino, zwłaszcza filmy artystyczne, stają się coraz bardziej atrakcyjne również dla młodszych pokoleń. Swój udział i wsparcie organizacji wydarzenia zapowiedziało już ponad 150 członków Europa Cinemas i CICAE.

Spotkania informacyjne komponentu Kultura

Wraz ze zbliżającym się jesiennym naborem wniosków do obszaru grantowego Projekty współpracy europejskiej Creative Europe Desk Polska zorganizowało cykl spotkań informacyjnych w różnych regionach Polski.

Spotkania przeznaczone były dla reprezentantów organizacji i instytucji aktywnie działających w sektorach kultury oraz kreatywnym, które planują realizację międzynarodowych działań promujących europejską kulturę. **W czasie wydarzeń w Krakowie (12 września), Gdyni (14 września) oraz Lublinie (27 września) uczestnicy poznali możliwości zdobycia dofinansowania w ramach komponentu Kultura.** Przedstawione zostały wytyczne, cele i priorytety poszczególnych obszarów grantowych, wymagania merytoryczne oraz kryteria oceny wniosków. Reprezentantki Creative Europe Desk Polska wyjaśniły także poszczególne etapu procesu aplikacyjnego od rejestracji w Portalu uczestnika, przez generowanie formularza wniosku, aż po przygotowanie dokumentów, które mogą być wymagane po złożeniu aplikacji.

Gośćmi spotkań byli reprezentanci polskich organizacji, które z sukcesem przeszły proces selekcji wniosków i realizowały projekty dzięki funduszom pozyskanym z Programu. Byli to:

- **Kraków: Magdalena Ziółkowska oraz Aleksandra Surdykowska z Galerii Sztuki Współczesnej „Bunkier Sztuki" w Krakowie koordynujące projekt „Trauma & Revival",**
- **Gdynia: Aleksandra Księżopolska oraz Lila Schally-Kacprzak z Centrum Sztuki Współczesnej „Łaźnia" w Gdańsku koordynujące projekt „Artecitya",**
- **Lublin: Paulina Will z Europejskiej Fundacji Kultury Miejskiej koordynująca projekt „Europe Grand Central".**

Koordynatorzy opowiedzieli o swoich doświadczeniach z programem, przedstawili założenia projektów, wyjaśnili ich specyfikę oraz podzielili się spostrzeżeniami na temat praktycznego wymiaru realizacji swoich przedsięwzięć.

Po wystąpieniach uczestnicy spotkania przygotowujący się do złożenia wniosku mieli możliwość skonsultowania swojego pomysłu z reprezentantkami Creative Europe Desk Polska.

Kolejną okazją do bezpośredniej konsultacji będą warsztaty dla wnioskodawców obszaru Projekty współpracy europejskiej, które odbędą się jesienią w Warszawie oraz Wrocławiu.

Nadchodzące szkolenia dla profesjonalistów branży audiowizualnej

ANIDOX:LAB 2018

ANIDOX:LAB to stały program szkoleniowy opracowany przez Animation Workshop we współpracy z Duńskim Instytutem Filmowym i wspierany przez komponent MEDIA programu Kreatywna Europa. Laboratorium zrzesza reżyserów filmów dokumentalnych i animowanych oraz producentów kreatywnych w celu maksymalizowania ich artystycznego potencjału i kreatywności, rozwijania projektów oraz kształtowania nowych możliwości współpracy. Seminaria coachingowe oraz warsztaty, które odbędą się w Viborg i Kopenhadze w Danii, dadzą twórcom dokumentów i animacji możliwość zintegrowania tych dwóch światów. Prace skupią się na kwestiach dotyczących doprecyzowywania początkowego pomysłu na projekt, poprzez rozwój narracji po tworzenie pakietu pitchingowego i zwiastunu.
Zgłoszenia można nadsyłać do 20 listopada 2017 r.

Adres strony: **www.anidox.com/application/**

3D Character Animation

16-tygodniowy program szkoleniowy w duńskim Viborgu przybliżający uczestnikom wszystkie komponenty animacji 3D – od pierwszego do ostatniego etapu produkcji. Program skierowany jest do profesjonalistów zajmujących się animacją 2D, 3D, poklatkową i flashową, reżyserów filmów animowanych, grafików komputerowych, ilustratorów, storyboardzistów czy architektów, którzy chcieliby nauczyć się trójwymiarowej animacji postaci. Kurs odbędzie się w dniach 19 lutego – 8 czerwca 2018.
Zgłoszenia można nadsyłać do 1 grudnia 2017 r.

Adres strony: **www.animwork.dk**

Sources 2 Script Development Workshops

Siedmiodniowy, zaawansowany program szkoleniowy dla profesjonalistów z europejskiej branży filmowej, twórców scenariuszy i fabuł, których wspólne, długometrażowe produkcje bądź filmy dokumentalne przeznaczone do emisji w kinie, telewizji, na platformach cross-media czy online są w fazie developmentu. Sources 2, mając na uwadze wzmacnianie partnerstw kreatywnych, zachęca do udziału w szkoleniu zespoły pracujące nad wspólnym projektem. Warsztaty odbędą się w dniach 12–20 kwietnia 2018 r. w Berlinie oraz w czerwcu 2018 r. w Øverbygd (Norwegia).
Zgłoszenia na warsztaty w Berlinie można nadsyłać do 1 grudnia 2017 r.
Zgłoszenia na warsztaty w Øverbygd można nadsyłać do 1 marca 2018 r.

Adres strony: **www.sources2.de**

Sources 2 Projects & Process – Training Mentors for Screenwriters and Filmmakers

Trzymiesięczny proces szkoleniowy przeznaczony dla profesjonalistów prowadzących mentoring z zakresu tworzenia scenariuszy dla filmów fabularnych i dokumentalnych, tj.: scenarzystów, konsultantów, redaktorów, producentów, trenerów i decydentów. Program zwiększa umiejętności zawodowe w zakresie przekazywania wiedzy, rozwoju zasobów ludzkich, doradztwa i wspierania procesów twórczych, prowadzące w rezultacie do nawiązywania produktywnej współpracy, a także stanowi okazję do wymiany doświadczeń w międzynarodowym środowisku. Uczestnicy warsztatów muszą być obywatelami państwa członkowskiego UE lub kraju, który posiada umowę z nią dotyczącą programu Kreatywna Europa – komponent MEDIA. Szkolenie organizowane przy wsparciu Austriackiego Instytutu Filmowego odbędzie się jesienią 2018 r. w austriackim Baden.
Zgłoszenia na warsztaty można nadsyłać do 1 czerwca 2018 r.

Adres strony: **www.sources2.de**

Documentary Campus: Masterschool 2018

Intensywny, 10-miesięczny program szkoleniowy przeznaczony dla twórców filmów dokumentalnych. Podczas czterech pięciodniowych warsztatów, 15 zespołów złożonych z reżyserów i producentów otrzyma wsparcie doświadczonych dokumentalistów przy rozwoju ich projektu filmowego, którego fabuła powinna z założenia przemawiać do szerokiej, międzynarodowej publiczności. Zespoły otrzymają wyjątkową możliwość zaprezentowania swoich projektów panelowi starannie dobranych redaktorów zamawiających na najważniejszym wydarzeniu branżowym organizowanym przez Documentary Campus – Dniach Networkingu w Lipsku (Leipzig Networking Days). Nadchodząca edycja Masterschool kładzie nacisk na: animowane filmy dokumentalne, technologie cyfrowe i VR, nowe modele biznesowe i dobre praktyki, działania PR oraz strategie finansowania. Wnioskodawcy wraz z dokumentami aplikacyjnymi powinni nadesłać dobrze opracowany pomysł projektu filmu wraz ze zwiastunem bądź materiałem filmowym przed montażem.
Zgłoszenia na szkolenie można nadsyłać do 30 listopada 2017 r.
Adres strony: **www.documentary-campus.com**

„To Dance" – projekt pt. „Performing Europe 2020" / zdjęcie dzięki uprzejmości Fundacji Ciało/Umysł, partnera projektu

Kalendarium zbliżających się wydarzeń dofinansowanych przez program Kreatywna Europa oraz promowanych przez Creative Europe Desk Polska

NAZWA WYDARZENIA	MIEJSCOWOŚĆ	DATA WYDARZENIA	MIEJSCE WYDARZENIA
Europa Nostra Awards 2018[1]	Europa	1 października 2017	Online
Nagroda Unii Europejskiej – Europa Nostra Awards to najważniejsze wyróżnienie w Europie w dziedzinie dziedzictwa kulturowego. Wręczenie nagrody w 2018 roku będzie jednym z najważniejszych działań promujących nadrzędny cel Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego. Termin zgłaszania nominacji mija 1 października 2017 r. Europa Nostra Award 2017 w kategorii „Edukacja, szkolenia i podnoszenie świadomości" została przyznana projektowi edukacyjnemu Muzeum POLIN. Zapraszamy na oficjalną stronę nagrody: www.europeanheritageawards.eu			
Warsztaty z Tomaszem Koniecznym[2]	Warszawa	26 listopada – 3 grudnia 2017	Teatr Wielki – Opera Narodowa
W dniach 26 listopada – 3 grudnia odbędą się warsztaty dla młodych śpiewaków poświęcone niemieckiemu repertuarowi. Warsztaty poprowadzi polski bas-baryton Tomasz Konieczny w ramach projektu dofinansowanego przez program Kreatywna Europa – komponent Kultura „Young Opera Makers. Programme by enoa". Miejscem spotkań będzie Teatr Wielki – Opera Narodowa w Warszawie, który jest jednym z partnerów projektu. Cykl szkoleń zakończy się koncertem z udziałem Polskiej Orkiestry Radiowej w Studiu Koncertowym im. Witolda Lutosławskiego.			
European Culture Forum	Mediolan	7–8 grudnia 2017	Informacja wkrótce
W tym roku Europejskie Forum Kultury 2017 odbędzie się w dniach 7–8 grudnia w Mediolanie. Podczas Forum odbędą się panele dyskusyjne i debaty poruszające bieżące problemy świata kultury, prezentujące aktualne trendy i przedstawiające priorytety unijnej polityki kulturalnej. European Culture Forum jest organizowane co dwa lata przez Komisję Europejską. Jego celem jest zwrócenie uwagi na europejski wymiar współpracy kulturalnej oraz wzmocnienie potencjału sektora kultury i kreatywnego. Poprzednia edycja Forum odbywała się w Brukseli między 19 a 20 kwietnia 2016 r.			
Creative Hubs – ankieta online	Europa	19 września 2017	Online
European Creative Hubs Network wprowadziła pilotażowy program badawczy Creative Hubs Barometer, który ma umożliwić lepsze zrozumienie oraz porównanie funkcjonowania i dynamiki społeczności centrów kreatywności („hubów") w Europie w ciągu najbliższych kilku lat. Program prowadzony jest przez ECHN poprzez British Council we współpracy z European Creative Business Network. Badanie ma postać ankiety elektronicznej, której ustalenia zostaną zaprezentowane w szczegółowym raporcie podczas European Creative Hubs Campus w Brukseli w dniach 24–26 stycznia 2018 r. Do 29 września br. wszystkie centra kreatywności są zaproszone do wypełnienia 15-minutowej ankiety. Samoocena „hubów" jest kluczowa dla zebrania wartościowych danych oraz powodzenia badań.			
International Conference on Urban History	Europa	5 października 2017	Online
European Association for Urban History (EAUH) zaprasza do nadsyłania abstraktów referatów na międzynarodową konferencję na temat historii miejskiej (International Conference on Urban History), która odbędzie się w Rzymie w dniach 29 sierpnia – 1 września 2018 r. Zakwalifikowane prace zostaną zaprezentowane w ramach sesji nr SS48 EAUH 2018 pt. „Kobiety i miasto: zmieniająca się rola kobiet w procesie odnowy obszarów miejskich od 1989 r.". Prace mogą być składane wyłącznie on-line po zarejestrowaniu się na stronie internetowej EAUH2018 – zgłoszenia wysłane pocztą tradycyjną lub mailem nie zostaną przyjęte. Abstrakty nie powinny przekraczać 450 słów. Termin zgłoszeń to 5 października 2017 r. Ogłoszenie wyników naboru: 1 grudnia 2017 r.			

Warsztaty lalkarskie[3]	Ryga	13–26 września 2017	Łotewska Akademia Kultury
Prof. dr hab. Wiesław Czołpiński, prorektor ds. Wydziału Sztuki Lalkarskiej warszawskiej Akademii Teatralnej, poprowadzi dwutygodniowe warsztaty lalkarskie „Object theatre/puppetry" w Łotewskiej Akademii Kultury. Projekt realizowany jest w ramach programu PLETA (Platform of European Theater Academies) dzięki dofinansowaniu programu Kreatywna Europa – komponent Kultura. Celem projektu jest wymiana metod i praktyk zawodowych poprzez warsztaty prowadzone przez mentorów z różnych uczelni oraz realizacja kilku spektakli przez międzynarodowe zespoły studenckie. Tegoroczne warsztaty w Rydze, które odbędą się między 13 a 26 września, będą miały postać praktycznych ćwiczeń koncentrujących się na pobudzaniu wyobraźni i służących wprowadzeniu studentów do sztuki lalkarskiej.			
Advancing Performing Arts Project – Performing Europe 2020[4]	Warszawa	2–6 października 2017	Informacja wkrótce
W dniach 2–6 października w Warszawie będzie można obejrzeć performans „To dance" Christiny Ciupke (Niemcy) w ramach projektu „Advancing performing arts project" dofinansowanego przez program Kreatywna Europa – komponent Kultura. Niemiecka choreografka, we współpracy z dramaturgiem Igorem Dobricicem, przez tydzień zapraszać będzie widzów do podglądania pracy tancerza podczas sześciogodzinnych prób. W otwartej, dostępnej dla widzów przestrzeni performerka będzie budować choreografię opartą na „Water Motor" autorstwa legendy tańca współczesnego Trishy Brown. Podstawowymi składnikami pracy będą: taniec, muzyka i czas. Wszystkie wydarzenia w ramach projektu są bezpłatne. Wśród polskich artystów projektu znaleźli się: Ramona Nagabczyńska, Wojtek Blecharz i Karol Tymiński.			
Advancing Performing Arts Project – Performing Europe 2020[5]	Warszawa	11–12 grudnia 2017	Nowy Teatr
„Performing Europe 2020" to czteroletni europejski projekt stworzony przez 11 partnerów sieci apap („Advancing Performing Arts Project") od 16 lat działającej w obszarze sztuki współczesnej. Fundacja C/U dołączyła do sieci w 2012 r. Przez ostatnie lata zorganizowała 7 produkcji i rezydencji i zaprezentowała 12 spektakli, goszcząc w Warszawie 62 artystów. W dniach 11–12 grudnia 2017 w Nowym Teatrze odbędzie się szereg wydarzeń z udziałem uczestniczki projektu, m.in. otwarte warsztaty dla dzieci, tworzenie zabawek dla dzieci słabowidzących i niewidomych, warsztaty dla widzów z techniki gry goalball, pokaz spektaklu „Aurora" w wykonaniu Alessandro Sciarroni, a także pokaz filmu „Aurora – a creative proces". Wszystkie wydarzenia w ramach projektu są bezpłatne.			
Międzynarodowe Forum „Kreatywna Ukraina"	Kijów	19–20 października 2017	Informacja wkrótce
Międzynarodowe Forum „Kreatywna Ukraina" (International Forum „Creative Ukraine – Creative Economy as a Driver for Growth & Sustainable Development") to wydarzenie organizowane w ramach programu Kultura i Kreatywność dla Partnerstwa Wschodniego (EU-Eastern Partnership Culture and Creativity Programme) we współpracy z Association4U: Support to the Implementation of the EU – Ukraine Association Agreement Project, Creative Europe Desk Ukraine oraz innymi ukraińskimi i zagranicznymi organizacjami partnerskimi. Wydarzenie odbędzie się w dniach 19–20 października 2017 r. w Kijowie. Tematem spotkania będzie „Gospodarka kreatywna jako czynnik wzrostu i zrównoważonego rozwoju".			

[1] Nagroda dofinansowana przez program Kreatywna Europa.
[2] Projekt dofinansowany przez program Kreatywna Europa – komponent Kultura.
[3] Projekt dofinansowany przez program Kreatywna Europa – komponent Kultura.
[4] Projekt dofinansowany przez program Kreatywna Europa – komponent Kultura
[5] Projekt dofinansowany przez program Kreatywna Europa – komponent Kultura.

Kreatywna Europa

Creative Europe Desk Polska
Al. Ujazdowskie 41
00-540 Warszawa
tel. + 48 22 44 76 180
www.kreatywna-europa.eu
info@kreatywna-europa.eu

Publikacja została sfinansowana przy wsparciu Komisji Europejskiej. Wyraża ona jedynie opinie jej autorów,
a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności w zakresie wykorzystania informacji w niej zawartych.