MEDIA 2023
PRZEWODNIK PO SCHEMATACH

Kreatywna Europa
MEDIA

PROGRAM KREATYWNA EUROPA

SPIS TREŚCI

Informacje ogólne ... 3
Harmonogram naborów MEDIA 2023 ... 6

KLASTER *CONTENT* ... 7
- *European Co-Development* ... 8
- *European Slate Development* ... 10
- *European Mini-Slate Development* ... 12
- *Video Games and Immersive Content Development* ... 14
- *TV and Online Content* ... 15

KLASTER *BUSINESS* ... 16
- *Innovative Tools and Business Models* ... 17
- *European Film Distribution* ... 18
- *European Film Sales* ... 20

KLASTER *AUDIENCE* ... 22
- *Networks of European Cinemas* ... 23
- *European Festivals* ... 24
- *Films on the Move* ... 26
- *Audience Development and Film Education* ... 27

Zdjęcia na okładce:
„Jezioro słone", reż. Kasia Rosłaniec, mat. Mañana
„Interkosmos 2000", mat. Ovid Works
Międzynarodowy Festiwal Filmowy Nowe Horyzonty, mat. Stowarzyszenie Nowe Horyzonty

PROGRAM KREATYWNA EUROPA 2021-2027

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,
- włączenie 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 Kreatywna Europa realizowany w latach 2021–2027 składa się z trzech komponentów:

- komponent MEDIA — wspiera działania sektora audiowizualnego,
- komponent Kultura — wspiera działania sektorów kultury i kreatywnego,
- 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 2,44 mld euro. 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 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. Na realizację tych działań przeznaczone zostanie 58% siedmioletniego budżetu całego programu Kreatywna Europa.

Komponent MEDIA wspiera sieci profesjonalistów sektora audiowizualnego, ze szczególnym uwzględnieniem przystosowania się do digitalizacji, a także budowanie potencjału firm w zakresie tworzenia większej liczby utworów audiowizualnych przeznaczonych na rynki europejskie i pozaeuropejskie. Wśród celów komponentu jest ułatwianie koprodukcji na szczeblu europejskim i międzynarodowym oraz wspieranie promocji projektów na rynkach europejskich i międzynarodowych. Jednym z najważniejszych zagadnień pozostaje wsparcie dystrybucji kinowej oraz dystrybucji za pośrednictwem platform internetowych. Priorytety komponentu są realizowane również poprzez wsparcie inicjatyw budujących publiczność europejskich utworów oraz narzędzi wykorzystujących nowe modele biznesowe.

Komponent MEDIA skupia się na:

- zachęcaniu do współpracy zarówno w obrębie całego łańcucha wartości, jak i na szczeblu UE w celu rozwijania przedsiębiorstw audiowizualnych i rozpowszechniania treści europejskich na całym świecie;
- wspieraniu talentów, niezależnie od miejsca ich pochodzenia, oraz szerszego udziału i współpracy międzynarodowej;
- wspieraniu rozwoju nowych technologii w celu zapewnienia pełnego wykorzystania transformacji cyfrowej;
- wspieraniu działań proekologicznych w sektorze, w odpowiedzi na Europejski Zielony Ład oraz uwzględnianiu celów społecznych, takich jak równowaga płci i różnorodność.

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*: zwiększanie dostępności i widoczności utworów audiowizualnych dla potencjalnych odbiorców poprzez różne kanały dystrybucji i rozwój widowni.

PAŃSTWA UCZESTNICZĄCE W KOMPONENCIE MEDIA PROGRAMU KREATYWNA EUROPA:

- kraje członkowskie UE: Austria, Belgia, Bułgaria, Chorwacja, Cypr, Czechy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Holandia, Irlandia, Litwa, Luksemburg, Łotwa, Malta, Niemcy, Polska, Portugalia, Rumunia, Słowacja, Słowenia, Szwecja, Węgry, Włochy
- Norwegia, Islandia, Lichtenstein
- Albania, Bośnia i Hercegowina, Czarnogóra, Kosowo, Macedonia Północna, Serbia, Turcja*
- Armenia, Gruzja, Ukraina, Tunezja* – udział w schematach: *European Festivals, Audience Development and Film Education*

* Wymienione kraje uczestniczą/ będą uczestniczyć w programie Kreatywna Europa pod warunkiem ratyfikowania stosownej umowy

ZDOLNOŚĆ PRODUKCYJNA	
KRAJE O NISKICH ZDOLNOŚCIACH PRODUKCYJNYCH	
Grupa A	Chorwacja, Czechy, Estonia, Grecja, **Polska**, Portugalia, Rumunia
Grupa B	Bułgaria, Cypr, Węgry, Litwa, Łotwa, Luksemburg, Malta, Słowacja, Słowenia, Albania, Bośnia i Hercegowina, Gruzja, Islandia, Lichtenstein, Czarnogóra, Macedonia Północna, Serbia, Ukraina*
KRAJE O WYSOKICH ZDOLNOŚCIACH PRODUKCYJNYCH	
Austria, Belgia, Dania, Finlandia, Irlandia, Norwegia, Holandia, Szwecja, Francja, Hiszpania, Niemcy, Włochy	

JAK ZŁOŻYĆ WNIOSEK?

Aby złożyć wniosek, w formularzu aplikacyjnym należy wskazać kod identyfikacyjny uczestnika (*Participant Identification Number* – PIC). Jeżeli organizacja posiada już kod PIC, którego używała w ramach innych programów lub w ramach poprzedniej edycji programu Kreatywna Europa, może on zostać wykorzystany ponownie przy aplikowaniu o dofinansowanie z komponentu MEDIA.

Szczegółowy opis kolejnych etapów składania wniosku znajduje się na stronie www.bit.ly/aplikowanie.

Rozpatrywane będą jedynie wnioski w jednym z języków urzędowych Unii Europejskiej na oficjalnych i aktualnych formularzach aplikacyjnych, wypełnione w całości i podpisane (podpisy oryginalne lub równoważne) oraz przesłane w wyznaczonych terminach. Wnioski składane są online poprzez *Funding & Tenders Opportunities Portal*.

Rekomendujemy wypełnienie wniosku w języku angielskim oraz przypominamy o dokładnym sprawdzeniu listy załączników. Prosimy o postępowanie zgodnie z wytycznymi obowiązującymi w danym naborze opisanymi w wezwaniach do składania wniosków i przewodnikach dla wnioskodawców opatrzonych odpowiednim numerem wezwania.

UWAGA: terminy naborów wniosków są ogłaszane na bieżąco – zapraszamy do regularnego odwiedzania strony internetowej www.kreatywna-europa.eu/aplikacje i profilu programu na Facebooku: https://www.facebook.com/kreatywnaeuropa.

WAŻNE: o ile w konkretnym wezwaniu do składania wniosków nie zaznaczono inaczej, działanie może się rozpocząć po dacie podpisania umowy lub – w uzasadnionych przypadkach – po dacie zakończenia danego naboru. Oznacza to, że do rozliczenia w ramach dotacji kwalifikują się tylko wydatki poniesione w trakcie realizacji umowy (lub w okresie od daty zakończenia naboru do końca trwania projektu).

HARMONOGRAM NABORÓW MEDIA 2023

OBSZAR DOFINANSOWANIA:	PLANOWANY TERMIN APLIKACJI:
European Co-Development	26 kwietnia
European Slate Development	25 stycznia
European Mini-Slate Development	1 czerwca
Video Games and Immersive Content Development	1 marca
TV and Online Content	I termin: 17 stycznia II termin: 16 maja
European Film Distribution	27 kwietnia
European Film Sales	20 czerwca
Innovative Tools and Business Models	24 stycznia
Networks of European Cinemas	13 lipca
European Festivals	9 marca
Films on the Move	I termin: 14 marca II termin: 4 lipca
Audience Development and Film Education	30 marca

KLASTER *CONTENT*

- ***European Co-Development***
- ***European Slate Development***
- ***European Mini-Slate Development***
- ***Video Games and Immersive Content Development***
- ***TV and Online Content***

W schematach realizowanych w ramach klastra *Content*, celem komponentu MEDIA jest wsparcie doświadczonych producentów audiowizualnych w tworzeniu wysokiej jakości projektów o potencjale, by trafić do obiegu europejskiego i pozaeuropejskiego oraz zapewnienie warunków dla europejskich i międzynarodowych koprodukcji.

Ważnym elementem projektów powinno być tworzenie skutecznych strategii marketingowych i dystrybucyjnych, zapewniających dotarcie do szerokiej publiczności w Europie i poza nią od początku fazy developmentu oraz współpraca międzynarodowa na tym etapie *(European Co-development)*.

Schematy *European Mini-Slate Development* i *European Slate Development* ułatwiają także wejście na rynek wschodzącym talentom, mającym szansę na otrzymanie wsparcia doświadczonych firm producenckich. Celem jest też wzmocnienie współpracy pomiędzy podmiotami działającymi w różnych krajach uczestniczących w komponencie MEDIA i rozwijanie konkurencyjności europejskich producentów audiowizualnych dzięki zwiększeniu ich możliwości inwestowania w projekty w fazie developmentu.

W ramach klastra realizowane jest także wsparcie dla doświadczonych developerów gier wideo oraz twórców projektów immersyjnych w rozwijaniu innowacyjnych projektów o międzynarodowym potencjale *(Video Games and Immersive Content Development)*. Działania te służyć mają zwiększeniu konkurencyjności europejskiego sektora gier wideo na rynku europejskim i międzynarodowym.

W obszarze produkcji telewizyjnej *(TV and Online Content)*, oprócz zwiększenia potencjału i jakości projektów, a także ich zasięgu dzięki międzynarodowym koprodukcjom, celem jest zwiększenie niezależności producentów telewizyjnych od nadawców. Działania w ramach schematu mają również zachęcić nadawców do angażowania się w ambitne projekty ukierunkowane na międzynarodową dystrybucję.

EUROPEAN CO-DEVELOPMENT

PROJEKTY:
Development pojedynczego projektu filmowego – filmu fabularnego, animowanego, dokumentu kreatywnego lub projektu w formacie nielinearnym (np. VR), rozwijanego przez przynajmniej 2 firmy produkcyjne zarejestrowane w 2 różnych krajach uczestniczących w komponencie MEDIA, które mają podpisaną umowę co-developmentową, określającą podział zadań i współpracę w zakresie aspektów kreatywnych.

Obszar wspiera co-development europejskich projektów filmowych, przeznaczonych do dystrybucji kinowej, emisji telewizyjnej lub na platformach cyfrowych, posiadających potencjał dotarcia do międzynarodowej widowni.

Pierwszy dzień zdjęciowy (lub odpowiednik) zgłoszonego projektu nie może być zaplanowany w okresie 10 miesięcy od terminu składania wniosków.

RODZAJE PROJEKTÓW:
- co-development pojedynczego projektu filmowego o minimalnym metrażu 60 minut przeznaczonego przede wszystkim do dystrybucji kinowej:
  - filmy fabularne,
  - filmy animowane,
  - kreatywne filmy dokumentalne;
- co-development pojedynczego projektu filmowego przeznaczonego przede wszystkim do emisji telewizyjnej lub na platformach cyfrowych:
  - filmy fabularne (pojedyncze lub seriale) o całkowitej długości minimum 90 minut,
  - filmy animowane (pojedyncze lub seriale) o całkowitej długości minimum 24 minut,
  - kreatywne filmy dokumentalne (pojedyncze lub seriale) o całkowitej długości minimum 50 minut;
- w przypadku projektów w formacie nielinearnym (np. VR) wymienione minimalne metraże nie mają zastosowania.

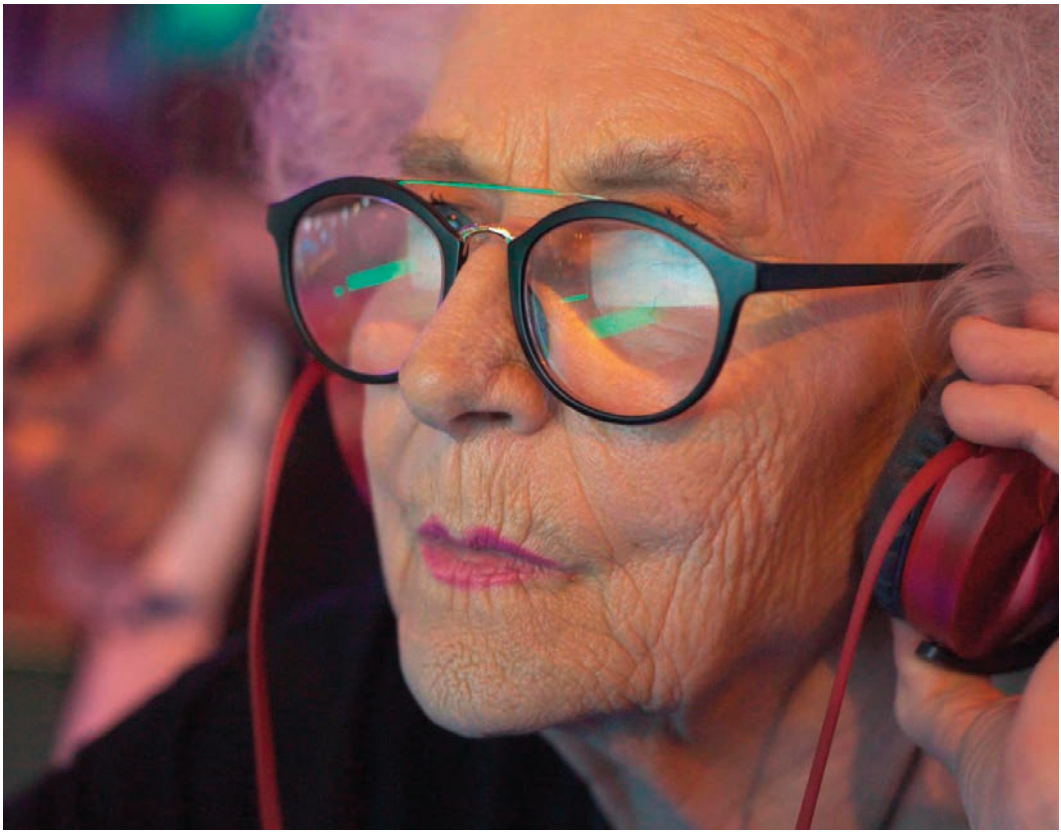
KTO MOŻE APLIKOWAĆ:
Wniosek musi zostać złożony przez konsorcjum składające się z kwalifikującego się lidera projektu (koordynatora) i co najmniej jednego kwalifikującego się partnera (współbeneficjenta), zarejestrowanych w co najmniej 2 różnych krajach uczestniczących w komponencie MEDIA. Zarówno lider projektu, jak i partner (partnerzy) muszą być niezależnymi europejskimi producentami audiowizualnymi.

Niezależna firma producencka to firma, w której większościowej kontroli nie posiada nadawca telewizyjny, ani pod względem pakietu akcji, ani działalności. Większościowa kontrola ma miejsce gdy ponad 25% kapitału zakładowego firmy pozostaje w rękach jednego nadawcy telewizyjnego (50% gdy w grę wchodzi wielu nadawców).

O dofinansowanie mogą ubiegać się firmy, których głównym celem i działalnością jest produkcja audiowizualna.

Uwaga! Wnioskodawcy mogą składać tylko jeden wniosek na wsparcie developmentu w ciągu danego roku budżetowego. Muszą dokonać wyboru między składaniem wniosku w ramach schematów: *European Co-Development, European Slate Development, European Mini-Slate Development* oraz *Video Games and Immersive Content Development*. Partner w projekcie złożonym w ramach *European Co-Development* może ubiegać się o dofinansowanie w innych schematach.

WNIOSKODAWCA MUSI UDOWODNIĆ, ŻE:
- od 2016 r. wyprodukował utwór referencyjny – animowany, dokumentalny lub fabularny (film lub serial) o łącznej długości 24 minut (w przypadku projektów nielinearnych limity te nie obowiązują), który był dystrybuowany w kinach, nadawany w telewizji lub na platformach cyfrowych w przynajmniej 3 krajach innych niż kraj wnioskodawcy do dnia upływu terminu składania wniosków;
- dystrybucja lub emisja utworu referencyjnego muszą mieć charakter komercyjny; pokazy podczas festiwali nie są akceptowane jako dystrybucja komercyjna;
- firma wnioskodawcy była jedyną firmą produkującą albo – w przypadku koprodukcji – firma wnioskodawcy była większościowym koproducentem w planie finansowania lub producentem delegowanym lub nazwisko dyrektora generalnego firmy albo jednego z jej udziałowców zostało wymienione na ekranie w napisach końcowych jako nazwisko producenta lub producenta delegowanego.



„Wika!", reż. Agnieszka Zwiefka, mat. My Way Studio

NIE KWALIFIKUJĄ SIĘ:

- nagrania na żywo, gry telewizyjne, talk show, programy kulinarne, magazyny, programy telewizyjne, reality show, programy edukacyjne, dydaktyczne;
- filmy dokumentalne promujące turystykę, filmy z planu, reportaże, reportaże o zwierzętach, programy informacyjne i telenowele dokumentalne;
- projekty zawierające materiały pornograficzne lub rasistowskie albo promujące przemoc;
- utwory o charakterze promocyjnym;
- produkcje promujące określoną organizację lub jej działalność;
- teledyski i wideoklipy;
- gry wideo, e-booki i książki interaktywne;
- filmy studenckie i prace dyplomowe.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

- do 70% całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu;
- maksymalna dotacja UE dla lidera projektu i kwalifikującego się partnera wynosi 60 000 euro;
- w przypadku co-developmentu seriali telewizyjnych o planowanym budżecie produkcji wynoszącym min. 20 mln euro, maksymalna dotacja dla lidera projektu i kwalifikującego się partnera wynosi 100 000 euro.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:
do 30 miesięcy.

Uwaga! Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN.

EUROPEAN SLATE DEVELOPMENT

PROJEKTY:
Development pakietu 3-5 projektów audiowizualnych – animacji, dokumentów kreatywnych i filmów fabularnych, przewidzianych do dystrybucji kinowej, telewizyjnej i/lub komercyjnego wykorzystania na platformach cyfrowych.

Do pakietu utworów można dodać produkcję maks. 20-minutowego filmu (animacja, dokument lub fabuła) twórcy o niewielkim, ale już docenianym (np. podczas festiwali filmów krótkometrażowych, w czasie studiów w szkole filmowej) dorobku.

Pierwszy dzień zdjęciowy (lub odpowiednik) zgłoszonych projektów nie może być zaplanowany w okresie 10 miesięcy od terminu składania wniosków.

W przypadku produkcji filmu krótkometrażowego (jeśli jest dołączony do pakietu), początek zdjęć musi być zaplanowany po terminie składania wniosków.

RODZAJE PROJEKTÓW:
- development pakietu 3-5 projektów filmowych o minimalnym metrażu 60 minut, przeznaczonych przede wszystkim do dystrybucji kinowej:
  - filmy fabularne,
  - filmy animowane,
  - kreatywne filmy dokumentalne;
- development pakietu 3-5 projektów filmowych, przeznaczonych przede wszystkim do emisji telewizyjnej lub eksploatacji na platformach cyfrowych:
  - filmy fabularne (pojedyncze lub seriale) o całkowitej długości minimum 90 minut,
  - filmy animowane (pojedyncze lub seriale) o całkowitej długości minimum 24 minut,
  - kreatywne filmy dokumentalne (pojedyncze lub seriale) o całkowitej długości minimum 50 minut;
- w przypadku projektów w formacie nielinearnym (np. VR) wymienione minimalne metraże nie mają zastosowania.

Do pakietu można dołączyć produkcję utworu krótkometrażowego (kompletny utwór – animacja, dokument kreatywny, fabuła – o maksymalnym metrażu 20 minut, przy czym nie kwalifikują się zapowiedzi i filmy reklamowe, piloty, trailery, teasery i nagrania demo), którego autorem jest wschodzący talent – reżyser, który ma już pewne doświadczenie (np. filmy studenckie czy samodzielnie finansowane) i udało mu się zainteresować przedstawicieli branży i publiczność.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:
Wnioski mogą składać niezależne europejskie firmy producenckie, które mogą przedstawić udowodnione osiągnięcia dotyczące międzynarodowej dystrybucji niedawno wyprodukowanych filmów oraz posiadają większość praw do projektu.

Niezależna firma producencka to firma, w której większościowej kontroli nie posiada nadawca telewizyjny, ani pod względem pakietu akcji, ani działalności. Większościowa kontrola ma miejsce gdy ponad 25% kapitału zakładowego firmy pozostaje w rękach jednego nadawcy telewizyjnego (50% gdy w grę wchodzi wielu nadawców).

O dofinansowanie mogą ubiegać się firmy, których głównym celem i działalnością jest produkcja audiowizualna.

Wnioskodawca musi posiadać większość praw do projektu. Nie później niż w dniu upływu terminu składania wniosków wnioskodawca musi posiadać podpisaną umowę obejmującą prawa do materiału artystycznego zawartego we wniosku.

Uwaga! Beneficjenci poprzedniego naboru schematów *European Slate Development* i *European Mini-Slate Development* nie mogą się ubiegać o dofinansowanie w ramach aktualnego naboru.

Wnioskodawcy mogą składać tylko jeden wniosek na wsparcie developmentu w ciągu danego roku budżetowego. Muszą dokonać wyboru między składaniem wniosku w ramach schematów: *European Co-Development, European Slate Development, European Mini-Slate Development* oraz *Video Games and Immersive Content Development*.

Partner w projekcie złożonym w ramach European *Co-Development* może ubiegać się o dofinansowanie w innych schematach.

WNIOSKODAWCA MUSI UDOWODNIĆ, ŻE:

- od 2016 r. wyprodukował 2 utwory referencyjne – animowane, dokumentalne lub fabularne (filmy lub seriale), każdy z nich o łącznej długości 24 minut (w przypadku projektów nielinearnych limity te nie obowiązują), które były dystrybuowane w kinach, nadawane w telewizji lub na platformach cyfrowych w przynajmniej 3 krajach innych niż kraj wnioskodawcy (każdy z utworów) do dnia upływu terminu składania wniosków;
- dystrybucja lub emisja utworów referencyjnych muszą mieć charakter komercyjny; pokazy podczas festiwali nie są akceptowane jako dystrybucja komercyjna;
- firma wnioskodawcy była jedyną firmą produkującą albo – w przypadku koprodukcji – firma wnioskodawcy była większościowym koproducentem w planie finansowania lub producentem delegowanym lub nazwisko dyrektora generalnego firmy albo jednego z jej udziałowców zostało wymienione na ekranie w napisach końcowych jako nazwisko producenta lub producenta delegowanego

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

- od 90 000 do 510 000 euro na wniosek (pakiet projektów);
- dofinansowanie będzie przyznane na podstawie kwot ryczałtowych:
  - film animowany: 55 000 euro,
  - serial animowany: 60 000 euro,
  - kreatywny film dokumentalny: 30 000 euro,
  - kreatywny serial dokumentalny: 35 000 euro,
  - film fabularny o budżecie produkcji nieprzekraczającym 5 mln euro: 45 000 euro,
  - film fabularny o budżecie produkcji powyżej 5 mln euro: 60 000 euro,
  - serial fabularny o budżecie produkcji nieprzekraczającym 5 mln euro: 55 000 euro,
  - serial fabularny o budżecie produkcji powyżej 5 mln euro i nieprzekraczającym 20 mln euro: 75 000 euro,
  - serial fabularny o budżecie produkcji powyżej 20 mln euro: 100 000 euro,
  - film krótkometrażowy: 10 000 euro.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:
do 36 miesięcy.

Uwaga! Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN.

EUROPEAN SLATE DEVELOPMENT i EUROPEAN MINI-SLATE DEVELOPMENT NIE KWALIFIKUJĄ SIĘ:

- nagrania na żywo, gry telewizyjne, talk show, programy kulinarne, magazyny, programy telewizyjne, reality show, programy edukacyjne, dydaktyczne;
- filmy dokumentalne promujące turystykę, filmy z planu, reportaże, reportaże o zwierzętach, programy informacyjne i telenowele dokumentalne;
- projekty zawierające materiały pornograficzne lub rasistowskie albo promujące przemoc;
- utwory o charakterze promocyjnym;
- produkcje promujące określoną organizację lub jej działalność;
- teledyski i wideoklipy;
- gry wideo, e-booki i książki interaktywne;
- filmy studenckie i prace dyplomowe.

EUROPEAN MINI-SLATE DEVELOPMENT

PROJEKTY:
Development pakietu 2-3 projektów audiowizualnych – animacji, dokumentów kreatywnych i filmów fabularnych, przewidzianych do dystrybucji kinowej, telewizyjnej i komercyjnego wykorzystania na platformach cyfrowych.

Do pakietu utworów można dodać produkcję maks. 20-minutowego filmu (animacja, dokument lub fabuła) twórcy o niewielkim, ale już docenianym (np. podczas festiwali filmów krótkometrażowych, w czasie studiów w szkole filmowej) dorobku.

Pierwszy dzień zdjęciowy (lub odpowiednik) zgłoszonych projektów nie może być zaplanowany w okresie 10 miesięcy od terminu składania wniosków.

W przypadku produkcji filmu krótkometrażowego (jeśli jest dołączony do pakietu), początek zdjęć musi być zaplanowany po terminie składania wniosków.

RODZAJE PROJEKTÓW:
- development pakietu 2-3 projektów filmowych o minimalnej długości 60 minut, przeznaczonych przede wszystkim do dystrybucji kinowej:
  - filmy fabularne,
  - filmy animowane,
  - kreatywne filmy dokumentalne;
- development pakietu 2-3 projektów filmowych, przeznaczonych przede wszystkim do emisji telewizyjnej lub eksploatacji na platformach cyfrowych:
  - filmy fabularne (pojedyncze lub seriale) o całkowitej długości minimum 90 minut,
  - filmy animowane (pojedyncze lub seriale) o całkowitej długości minimum 24 minut,
  - kreatywne filmy dokumentalne (pojedyncze lub seriale) o całkowitej długości minimum 50 minut;
- w przypadku projektów w formacie nielinearnym (np. VR) wymienione minimalne metraże nie mają zastosowania

Do pakietu można dołączyć produkcję utworu krótkometrażowego (kompletny utwór – animacja, dokument kreatywny, fabuła – o maksymalnym metrażu 20 minut, przy czym nie kwalifikują się zapowiedzi i filmy reklamowe, piloty, trailery, teasery i nagrania demo), którego autorem jest wschodzący talent – reżyser, który ma już pewne doświadczenie (np. filmy studenckie czy samodzielnie finansowane) i udało mu się zainteresować przedstawicieli branży i publiczność.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:
Wnioski mogą składać niezależne europejskie firmy producenckie, które zarejestrowane są w jednym z krajów o niskiej zdolności produkcyjnej (od 2021 r. Polska znajduje się w tej grupie) i mogą przedstawić udowodnione osiągnięcia dotyczące międzynarodowej dystrybucji niedawno wyprodukowanych filmów oraz posiadają większość praw do projektu.

Niezależna firma producencka to firma, w której większościowej kontroli nie posiada nadawca telewizyjny, ani pod względem pakietu akcji, ani działalności. Większościowa kontrola ma miejsce gdy ponad 25% kapitału zakładowego firmy pozostaje w rękach jednego nadawcy telewizyjnego (50% gdy w grę wchodzi wielu nadawców).

O dofinansowanie mogą ubiegać się firmy, których głównym celem i działalnością jest produkcja audiowizualna.

Wnioskodawca musi posiadać większość praw do projektu. Nie później niż w dniu upływu terminu składania wniosków wnioskodawca musi posiadać podpisaną umowę obejmującą prawa do materiału artystycznego zawartego we wniosku.

Uwaga! Beneficjenci poprzedniego naboru schematów *European Slate Development* i *European Mini-Slate Development* nie mogą się ubiegać o dofinansowanie w ramach aktualnego naboru.

Wnioskodawcy mogą składać tylko jeden wniosek na wsparcie developmentu w ciągu danego roku budżetowego. Muszą dokonać wyboru między składaniem wniosku w ramach schematów: *European Co-Development, European Slate Development,*

„Matylda", reż. Konrad Szołajski, mat. ZK Studio

European Mini-Slate Development oraz *Video Games and Immersive Content Development*. Partner w projekcie złożonym w ramach *European Co-Development* może ubiegać się o dofinansowanie w innych schematach.

WNIOSKODAWCA MUSI UDOWODNIĆ, ŻE:

- od 2016 r. wyprodukował utwór referencyjny – animowany, dokumentalny lub fabularny (film lub serial) o łącznej długości 24 minut (w przypadku projektów nielinearnych limity te nie obowiązują), który był dystrybuowany w kinach, nadawany w telewizji lub na platformach cyfrowych w przynajmniej 3 krajach innych niż kraj wnioskodawcy do dnia upływu terminu składania wniosków;
- dystrybucja lub emisja utworu referencyjnego muszą mieć charakter komercyjny; pokazy podczas festiwali nie są akceptowane jako dystrybucja komercyjna;
- firma wnioskodawcy była jedyną firmą produkującą albo – w przypadku koprodukcji – firma wnioskodawcy była większościowym koproducentem w planie finansowania lub producentem delegowanym lub nazwisko dyrektora generalnego firmy lub jednego z jej udziałowców zostało wymienione na ekranie w napisach końcowych jako nazwisko producenta lub producenta delegowanego

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

- od 60 000 do 310 000 euro na wniosek (pakiet projektów);
- dofinansowanie będzie przyznane na podstawie kwot ryczałtowych:
  - film animowany: 55 000 euro,
  - serial animowany: 60 000 euro,
  - kreatywny film dokumentalny: 30 000 euro,
  - kreatywny serial dokumentalny: 35 000 euro,
  - film fabularny o budżecie produkcji nieprzekraczającym 5 mln euro: 45 000 euro,
  - film fabularny o budżecie produkcji powyżej 5 mln euro: 60 000 euro,
  - serial fabularny o budżecie produkcji nieprzekraczającym 5 mln euro: 55 000 euro,
  - serial fabularny o budżecie produkcji powyżej 5 mln euro i nieprzekraczającym 20 mln euro: 75 000 euro,
  - serial fabularny o budżecie produkcji powyżej 20 mln euro: 100 000 euro,
  - film krótkometrażowy: 10 000 euro.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:
do 36 miesięcy.

Uwaga! Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN

VIDEO GAMES AND IMMERSIVE CONTENT DEVELOPMENT

PROJEKTY:
Development (od pomysłu do stworzenia gotowej do użytku wersji próbnej lub prototypu) fabularnych, innowacyjnych i interaktywnych cyfrowych gier wideo oraz projektów doświadczeń immersyjnych. Utwory te muszą być przeznaczone do dystrybucji komercyjnej na dowolnej platformie dystrybucyjnej.

Początek produkcji zgłoszonego projektu nie może być zaplanowany w okresie 10 miesięcy od terminu składania wniosków. Za początek produkcji uznaje się moment, w którym dostępne są pierwsza wersja testowa gotowa do grania lub prototyp.

RODZAJE PROJEKTÓW:
Projekty narracyjnych gier wideo oraz doświadczeń immersyjnych – historia musi być przedstawiona lub opowiadana przez cały czas trwania utworu, przeznaczone do komercyjnej dystrybucji na komputery, konsole, urządzenia mobilne, tablety, smartfony i in.

NIE KWALIFIKUJĄ SIĘ:
- gry łamigłówkowe, pamięciowe, sportowe, wyścigowe, społecznościowe, a także związane z bieganiem, rytmem, śpiewem, tańcem oraz quizy;
- projekty, których głównym celem jest kształcenie zawodowe, szkolenie lub terapia;
- multimedialne projekty artystyczne i instalacje;
- immersyjne wycieczki, wydarzenia, teledyski i doświadczenia wykorzystywane w handlu detalicznym;
- utwory o charakterze promocyjnym stanowiące element kampanii promocyjnej lub reklamowej konkretnego produktu lub marki oraz produkcje promujące konkretną organizację lub jej działalność;
- projekty zawierające materiały pornograficzne lub rasistowskie lub promujące przemoc;
- platformy gier lub interaktywnych doświadczeń i strony internetowe, przeznaczone konkretnie na platformy społecznościowe, sieci społecznościowe, fora internetowe, blogi lub podobne działania;
- narzędzia i serwisy z oprogramowaniem, których celem jest wyłącznie rozwój technologiczny lub wykorzystywane jedynie do dalszego rozwijania już istniejących koncepcji gier lub interaktywnych doświadczeń;
- utwory źródłowe (encyklopedie, atlasy, katalogi, bazy danych i tym podobne), prace instruktażowe (przewodniki instruktażowe, podręczniki itp.) oraz (interaktywne) e-booki;
- serwisy informacyjne i wyłącznie transakcyjne.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:
Wnioski mogą składać firmy będące producentami/developerami gier wideo, firmy oferujące development oprogramowania służącego rozrywce – studia XR (*extended reality*) oraz firmy zajmujące się produkcją audiowizualną, zarejestrowane w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA i będące w bezpośrednim lub większościowym posiadaniu obywateli tych krajów.

Uwaga! Wnioskodawcy mogą składać tylko jeden wniosek na wsparcie developmentu w ciągu danego roku budżetowego. Muszą dokonać wyboru między składaniem wniosku w ramach schematów: *European Co-Development, European Slate Development, European Mini-Slate Development* oraz *Video Games and Immersive Content Development*. Partner w projekcie złożonym w ramach *European Co-Development* może ubiegać się o dofinansowanie w innych schematach.

WNIOSKODAWCA MUSI UDOWODNIĆ, ŻE:
- wyprodukował lub przeprowadził development gry lub projektu immersyjnego, które były komercyjnie dystrybuowane w okresie od 1 stycznia 2020 r. do daty złożenia wniosku;
- posiada większość praw autorskich do projektu, który będzie realizować (należy przedstawić odpowiednie umowy);
- w przypadku adaptacji (np. dzieła literackiego, audiowizualnego, komiksu itp.) posiada większość związanych z nią praw.

Podwykonawstwo w zakresie developmentu i/lub produkcji poprzedniego kwalifikującego się utworu nie jest uważane za dorobek firmy. Za dorobek nie mogą być również uważane indywidualne dokonania twórców.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:
- do 50% całkowitych uprawnionych kosztów projektu;
- maksymalnie 150 000 euro.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:
do 36 miesięcy.

Uwaga! Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN.

TV AND ONLINE CONTENT

PROJEKTY:
Produkcja wysokiej jakości projektów: fabuł, animacji i dokumentów kreatywnych, przeznaczonych do rozpowszechniania w telewizji lub na platformach cyfrowych i mających potencjał dotarcia do szerokiej publiczności.

KWALIFIKUJĄCE SIĘ PROJEKTY:
- zrealizowane przy znaczącym udziale profesjonalistów będących obywatelami lub rezydentami krajów uczestniczących w komponencie MEDIA;
- w projekcie muszą uczestniczyć co najmniej 2 nadawcy z 2 różnych krajów uczestniczących w komponencie MEDIA, przy czym prawa powinny wrócić do producenta po:
  - 7 latach, jeśli udział nadawcy ma formę przedsprzedaży,
  - 10 latach, jeśli nadawca jest także koproducentem;
- udział nadawcy nie może przekroczyć 70% całkowitego finansowania koprodukcji.

RODZAJE PROJEKTÓW:
Projekty filmowe skierowane w pierwszej kolejności do dystrybucji w telewizji lub na platformach cyfrowych, które spełniają poniższe kryteria:
- fabuła (projekt pojedynczy lub serial) o długości minimum 90 minut,
- dokument kreatywny (projekt pojedynczy lub serial) o długości minimum 50 minut,
- animacja (projekt pojedynczy lub serial) o długości minimum 24 minut.

Uwaga! Od 2021 r. w przypadku seriali dopuszczalne są także kontynuacje lub kolejne sezony, bez względu na gatunek.

Aplikacja musi być złożona najpóźniej pierwszego dnia produkcji (początek zdjęć lub odpowiednik).

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:
Niezależne – a więc nienależące do nadawcy telewizyjnego lub z jego mniejszościowym udziałem – firmy producenckie zarejestrowane i działające w jednym z krajów uczestniczących w komponencie MEDIA i będące w bezpośrednim lub większościowym posiadaniu obywateli tych krajów.

O dofinansowanie mogą ubiegać się firmy, których głównym celem i działalnością jest produkcja audiowizualna.

WNIOSKODAWCA MUSI UDOWODNIĆ, ŻE:
- posiada większość praw autorskich do projektu, który będzie realizować;
- co najmniej 50% całkowitego szacowanego budżetu produkcji pochodzi z krajów uczestniczących w komponencie MEDIA;
- co najmniej 40% szacowanego całkowitego budżetu produkcji musi pochodzić od stron trzecich – np. nadawców, dystrybutorów, funduszy, inwestorów (albo poprzez bezpośrednie finansowanie, albo przedsprzedaż praw).

W przypadku koprodukcji do wniosku muszą zostać dołączone dokumenty potwierdzające udział finansowy oraz podział praw i wpływów pomiędzy koproducentami.

NIE KWALIFIKUJĄ SIĘ:
- nagrania na żywo, gry telewizyjne, talk show, programy kulinarne, magazyny, programy telewizyjne, reality show, programy edukacyjne, dydaktyczne;
- filmy dokumentalne promujące turystykę, filmy z planu, reportaże, reportaże o zwierzętach, programy informacyjne i telenowele dokumentalne;
- projekty zawierające materiały pornograficzne lub rasistowskie albo promujące przemoc;
- utwory o charakterze promocyjnym;
- produkcje promujące określoną organizację lub jej działalność;
- teledyski i wideoklipy;
- projekty dofinansowane przez Eurimages;
- produkcje przeznaczone w pierwszej kolejności do dystrybucji kinowej (np. z zaangażowanymi kilkoma dystrybutorami kinowymi i/lub międzynarodowym agentem sprzedaży).

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:
- do 20% całkowitych kosztów kwalifikowanych;
- projekty fabularne:
  - maks. 500 000 euro, jeśli budżet produkcji jest niższy niż 10 mln euro,
  - maks. 1 mln euro, jeżeli budżet produkcji wynosi 10-20 mln euro,
  - maks. 2 mln euro, jeżeli budżet produkcji przekracza 20 mln euro;
- projekty animowane: maksymalnie 500 000 euro,
- dokumenty kreatywne: maksymalnie 300 000 euro.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:
do 24 miesięcy dla projektów pojedynczych; do 36 miesięcy dla seriali.

Uwaga! Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN.

KLASTER *BUSINESS*

- ***Innovative Tools and Business Models***
- ***European Film Distribution***
- ***European Film Sales***

Grupa schematów obejmuje działania dotyczące promowania innowacji biznesowych, konkurencyjności oraz profesjonalizacji, służących wzmocnieniu europejskiego sektora audiowizualnego w stosunku do globalnych konkurentów. Klaster ukierunkowany jest na podnoszenie kompetencji europejskich profesjonalistów sektora audiowizualnego, budowanie sieci kontaktów oraz rozwój innowacyjnych narzędzi biznesowych.

W ramach obszarów grantowych komponent MEDIA wspiera działania umożliwiające spotkania międzynarodowych i europejskich partnerów oraz koprodukcje utworów audiowizualnych. Celem jest także otwarcie nowych możliwości współpracy międzynarodowej i zachęcenie firm do koprodukcji utworów o wysokiej jakości artystycznej, posiadających potencjał dotarcia do widowni na poziomie międzynarodowym.

Obszary *European Film Distribution* oraz *European Film Sales* skierowane są do dystrybutorów kinowych oraz agentów sprzedaży. Celem schematów jest zachęcanie do szerszej międzynarodowej dystrybucji niedawno wyprodukowanych filmów europejskich poprzez zapewnienie dofinansowania promocji i dystrybucji niekrajowych utworów, a także wzmocnienie współpracy pomiędzy sektorami produkcji i dystrybucji.

W ramach schematu *Innovative Tools and Business Models* wspierane są 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. W przypadku projektów wspieranych w ramach tego schematu istotne jest opracowanie przejrzystej strategii komunikacji działań oraz ich rezultatów.

mat. Crew United

INNOVATIVE TOOLS AND BUSINESS MODELS

PROJEKTY:
Inicjatywy dotyczące nowoczesnych narzędzi i modeli biznesowych, które służą zwiększaniu widoczności i publiczności europejskich utworów audiowizualnych w erze cyfrowej oraz zwiększają konkurencyjność europejskiego sektora audiowizualnego.

RODZAJE PROJEKTÓW:
Rozwijanie i/lub rozpowszechnianie innowacyjnych narzędzi i modeli biznesowych, które służą poprawie widoczności, dostępności, widowni i różnorodności utworów europejskich i/lub konkurencyjności europejskiego przemysłu audiowizualnego. Obszar wspiera projekty wykorzystujące napisy lub narzędzia służące zwiększaniu cyfrowej dostępności utworów, narzędzia ułatwiające poruszanie się w sektorze audiowizualnym oraz optymalizacji działań w sektorze z wykorzystaniem nowych technologii.

PROJEKTY MOGĄ OBEJMOWAĆ W SZCZEGÓLNOŚCI:
- narzędzia do tworzenia napisów lub ułatwiające dostępność utworów; rekomendacje do szerokiego międzynarodowego stosowania, także między platformami z różnych krajów, służące poprawie widoczności, dostępności, zwiększające liczbę odbiorców europejskich utworów audiowizualnych;
- narzędzia biznesowe poprawiające efektywność i przejrzystość rynku audiowizualnego – zautomatyzowany system zarządzania prawami, technologia gromadzenia i analizy danych;
- modele biznesowe dążące do optymalizacji synergii i komplementarności między platformami dystrybucji (festiwale, kina, VoD i in.);
- narzędzia biznesowe badające nowe sposoby produkcji, finansowania, dystrybucji lub promocji, z wykorzystaniem nowych technologii (*AI, big data, blockchain* itp.);
- innowacyjne narzędzia i modele biznesowe usprawniające działania proekologiczne branży audiowizualnej.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:
Firmy prywatne, organizacje niekomercyjne, stowarzyszenia, fundacje, NGO, samorządy itp., które są zarejestrowane w jednym z krajów uczestniczących w komponencie MEDIA, a ich właścicielem lub głównym udziałowcem musi być obywatel jednego z tych krajów.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:
do 70% całkowitych kosztów kwalifikowanych działania.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:
do 36 miesięcy.

EUROPEAN FILM DISTRIBUTION

PROJEKTY:
Wsparcie dla dystrybutorów planujących finansowe zaangażowanie w produkcję lub wprowadzenie do kin niekrajowych filmów europejskich. Odbywa się ono w ramach funduszu wygenerowanego na podstawie liczby biletów sprzedanych w danym okresie na niekrajowe filmy europejskie w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA.

Działanie podzielone jest na dwa etapy:
- generowanie potencjalnego funduszu na podstawie liczby sprzedanych biletów,
- reinwestycja w kwalifikujące się działania.

ETAP I:
GENEROWANIE POTENCJALNEGO FUNDUSZU

KWALIFIKUJĄCE SIĘ FILMY:
- produkcje fabularne, animowane i dokumentalne o minimalnym metrażu 60';
- z pierwszymi prawami autorskimi ustanowionymi najwcześniej w 2019 r.;
- niezawierające innych treści (oper, koncertów, performance'ów itp.), a także reklam, materiałów pornograficznych lub propagujących rasizm i przemoc;
- wyprodukowane z większościowym udziałem producenta lub producentów, wymienionych w napisach końcowych, posiadających kontrolę kreatywną, prawa lub udział w zyskach, działających w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA;
- wyprodukowane ze znaczącym udziałem obywateli lub rezydentów krajów uczestniczących w komponencie MEDIA;
- filmy europejskie będą uważane za krajowe w kraju uczestniczącym w komponencie MEDIA, którego obywatele/rezydenci byli najbardziej reprezentowani w procesie produkcji, natomiast za niekrajowe będą uznane we wszystkich pozostałych krajach.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:
Europejski dystrybutor kinowy, posiadający prawa do filmów w danym kraju, prowadzący dystrybucję kinową (ustalona data premiery, zaplanowana, kontrolowana i przeprowadzona kampania dystrybucyjna i promocyjna), zaangażowany w działania komercyjne zmierzające do znalezienia szerokiej widowni dla filmów wyświetlanych w kinach.

BILETY SPEŁNIAJĄCE KRYTERIA:
- sprzedane w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2022 r.;
- została za nie pobrana opłata (także bilety ulgowe), z wykluczeniem biletów bezpłatnych;
- liczba sprzedanych biletów musi być poświadczona przez organ krajowy;
- bilety muszą dotyczyć niekrajowych filmów europejskich;
- film musi mieć ustalone pierwsze prawa autorskie najwcześniej w 2019 r.

WYLICZANIE WYSOKOŚCI FUNDUSZU:
Na każdy kwalifikowalny do obliczenia potencjalnego funduszu bilet przypada, w zależności od kraju pochodzenia filmu i kraju dystrybucji, określona kwota. Na etapie generowania funduszu należy pomnożyć tę kwotę przez liczbę sprzedanych biletów (nie kwalifikują się filmy, na które sprzedano poniżej 200 biletów w okresie referencyjnym).

	KRAJ POCHODZENIA FILMU		
KRAJ DYSTRYBUCJI	Francja	Niemcy, Hiszpania, Włochy	Inny kwalifikujący się kraj
Francja, Niemcy, Włochy, Hiszpania	1,35	1,5	2,7
Austria, Belgia, Holandia, **Polska**	1,5	1,95	2,7
Czechy, Dania, Finlandia, Grecja, Węgry, Norwegia, Portugalia, Szwecja	2,1	2,4	2,7
Inny kwalifikujący się kraj	2,4	2,7	2,7

„Boy from Heaven", reż. Tarik Saleh, mat. M2 Films

Ze względu na priorytet jak najszerszego dotarcia do publiczności oraz wsparcia działań marketingowych dotyczących nowych europejskich filmów, obowiązują następujące progi dostępności funduszu w zależności od kraju:

KRAJ DYSTRYBUCJI	MAKSYMALNY PRÓG (liczba sprzedanych biletów na dany film)
Francja, Niemcy, Włochy, Hiszpania	300.000
Austria, Belgia, Holandia, Polska	100.000
Czechy, Dania, Finlandia, Grecja, Węgry, Norwegia, Portugalia, Szwecja	75.000
Inny kwalifikujący się kraj	16.000

KRAJ DYSTRYBUCJI	MINIMALNY DOSTĘPNY FUNDUSZ (na dany film dla danego dystrybutora)
Francja, Niemcy, Włochy, Hiszpania	30.000 €
Austria, Belgia, Holandia, Polska	15.000 €
Czechy, Dania, Finlandia, Grecja, Węgry, Norwegia, Portugalia, Szwecja	10.000 €
Inny kwalifikujący się kraj	5.000 €

Maksymalny fundusz wygenerowany przez danego dystrybutora nie może przekroczyć 1 000 000 euro.

ETAP II: REINWESTYCJA

W aplikacji zaplanować można koszty związane z następującymi działaniami:

- koprodukcja niekrajowych filmów europejskich;
- zakup praw do dystrybucji niekrajowych filmów europejskich, np. poprzez gwarancje minimalne;
- koszty promocji i marketingu związane z wprowadzaniem do kin niekrajowych filmów europejskich, koszty związane z przygotowaniem kopii filmów;
- koszty promocji i marketingu związane z dystrybucją online niekrajowych filmów europejskich, koszty związane z przygotowaniem wersji językowych.

Działania związane z reinwestycją funduszu mogą dotyczyć maksymalnie 12 różnych niekrajowych filmów europejskich.

Na etapie reinwestycji, koszty związane z finansowaniem filmu mogą wynieść maksymalnie 75% całkowitego budżetu. Minimum 25% budżetu musi być przeznaczone na koszty związane z wprowadzeniem filmów do kin lub/i dystrybucją online.

Uwaga! Na etapie raportu końcowego wymagane będzie przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:
do 70% całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:
do 24 miesięcy.

EUROPEAN FILM SALES

PROJEKTY:
Wsparcie dla agentów sprzedaży planujących finansowe zaangażowanie w produkcję lub wprowadzenie do kin niekrajowych filmów europejskich. Odbywa się ono w ramach funduszu wygenerowanego na podstawie liczby biletów sprzedanych w danym okresie na niekrajowe filmy europejskie w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA.

Działanie podzielone jest na dwa etapy:
- generowanie potencjalnego funduszu na podstawie liczby sprzedanych biletów,
- reinwestycja w kwalifikujące się działania.

ETAP I:
GENEROWANIE POTENCJALNEGO FUNDUSZU

KWALIFIKUJĄCE SIĘ FILMY
- produkcje fabularne, animowane i dokumentalne o minimalnym metrażu 60';
- z pierwszymi prawami autorskimi ustanowionymi najwcześniej w 2019 r.;
- niezawierające innych treści (oper, koncertów, performance'ów itp.), a także reklam, materiałów pornograficznych lub propagujących rasizm i przemoc;
- wyprodukowane z większościowym udziałem producenta lub producentów, wymienionych w napisach końcowych, posiadających kontrolę kreatywną, prawa lub udział w zyskach, działających w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA;
- wyprodukowane ze znaczącym udziałem obywateli lub rezydentów krajów uczestniczących w komponencie MEDIA;
- filmy europejskie będą uważane za krajowe w kraju uczestniczącym w komponencie MEDIA, którego obywatele/rezydenci byli najbardziej reprezentowani w procesie produkcji, natomiast za niekrajowe będą uznane we wszystkich pozostałych krajach.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:
Europejski agent sprzedaży, działający w imieniu producenta i posiadający prawa do komercyjnej eksploatacji filmu poprzez marketing lub sprzedaż licencji dystrybutorom lub innym kupującym, w celu dotarcia do publiczności zagranicznej. Firma musi posiadać prawa do sprzedaży filmu w co najmniej 10 krajach uczestniczących w komponencie MEDIA.

BILETY SPEŁNIAJĄCE KRYTERIA:
- sprzedane w okresie od 1 stycznia do 31 grudnia 2022 r.;
- została za nie pobrana opłata (także bilety ulgowe), z wykluczeniem biletów bezpłatnych;
- liczba sprzedanych biletów musi być poświadczona przez organ krajowy;
- zadeklarowane przez kwalifikujących się dystrybutorów;
- bilety muszą dotyczyć niekrajowych filmów europejskich dla danego dystrybutora;
- film musi mieć ustalone pierwsze prawa autorskie najwcześniej w 2019 r.

WYLICZANIE WYSOKOŚCI FUNDUSZU:
Krok 1: fundusz w wysokości 20 000 euro jest przydzielany, jeżeli:
- w 2022 r. wnioskodawca nabył prawa kinowe do 2 filmów (europejskich lub nie);
- w 2022 r. 2 europejskie kwalifikujące się filmy z katalogu firmy były dystrybuowane w przynajmniej 1 kraju poza krajem agenta sprzedaży.

Krok 2: jeśli wnioskodawca spełnia kryteria z kroku 1., zostanie wygenerowany dodatkowy fundusz.

„W trójkącie", reż. Ruben Östlund, mat. Gutek Film

Na każdy kwalifikowalny do obliczenia potencjalnego funduszu bilet przypada, w zależności od kraju pochodzenia filmu i kraju dystrybucji, określona kwota:

KRAJ POCHODZENIA FILMU	PRZELICZNIK ZA BILET
Niemcy, Hiszpania, Francja, Włochy	0,90
Inny kwalifikujący się kraj	1,2

Potencjalny wygenerowany fundusz nie może przekroczyć 750 000 euro na agenta sprzedaży.

ETAP II: REINWESTYCJA

W aplikacji zaplanować można koszty związane z następującymi działaniami:

- zakup praw do dystrybucji niekrajowych filmów europejskich, np. poprzez gwarancje minimalne, zaliczki;
- koszty promocji i reklamy kwalifikujących się niekrajowych filmów europejskich, koszty związane z przygotowaniem kopii filmów.

Działania związane z reinwestycją funduszu mogą dotyczyć maksymalnie 5 kwalifikujących się niekrajowych filmów europejskich.

Na etapie reinwestycji, koszty związane z finansowaniem filmu mogą wynieść maksymalnie 75% całkowitego budżetu. Minimum 25% budżetu musi być przeznaczone na koszty związane z wprowadzeniem filmów do kin.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

do 70% całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:

do 24 miesięcy.

KLASTER *AUDIENCE*

- ***Networks of European Cinemas***
- ***European Festivals***
- ***Films on the Move***
- ***Audience Development and Film Education***

Rolą klastra jest zwiększenie dostępności i widoczności utworów audiowizualnych dla potencjalnych odbiorców poprzez różne kanały dystrybucji i rozwój widowni. Schematy skupione są na zwiększaniu publiczności europejskich treści audiowizualnych i docieraniu do szerokiej widowni, jak również wpływają na rozwój dystrybucji.

Właściciele kin zrzeszeni w dofinansowywanej przez komponent MEDIA sieci Europa Cinemas *(Networks of European Cinemas)* są zachęcani do wyświetlania niekrajowych filmów europejskich oraz zwiększania zainteresowania publiczności niekrajową kinematografią. Ponadto zachęcani są do wdrażania projektów dla młodej widowni.

Festiwale filmowe wspierane w ramach *European Festivals* promują różnorodność europejskich utworów audiowizualnych, prezentując w programie znaczną ilość filmów europejskich, zwiększają wiedzę i zainteresowanie widowni europejską kinematografią. Organizują także wspólne inicjatywy, dotyczące rozwoju widowni oraz działań proekologicznych.

Dzięki schematowi *Films on the Move* wzmacniana jest międzynarodowa sprzedaż i dystrybucja europejskich utworów. Rozwijana jest także współpraca dystrybutorów i agentów sprzedaży poprzez wspieranie międzynarodowych strategii dystrybucji niekrajowych filmów europejskich.

Budując, rozwijając i edukując widownię, komponent MEDIA ma także na celu wspieranie inicjatyw, które prezentują i promują różnorodność europejskich utworów audiowizualnych oraz zwiększają wiedzę i zainteresowanie widowni tą dziedziną. Dzięki wspieranym projektom edukacyjnym i rozwijającym publiczność w ramach schematu *Audience Development & Film Education* buduje zainteresowanie widowni europejską kinematografią i utworami audiowizualnymi.

mat. Europa Cinemas

NETWORKS OF EUROPEAN CINEMAS

PROJEKTY:
Działania sieci kin dotyczące budowania doświadczenia kinowego, a także innowacyjne inicjatywy organizowane przez kina służące dostosowaniu praktyk biznesowych europejskich kin pod względem bezpieczeństwa, zrównoważonego rozwoju i włączenia. Schemat wspiera inicjatywy przystosowujące kina do zmieniających się warunków rynkowych poprzez promocję innowacyjnych rozwiązań odpowiednich do ich oferty, budowanie widowni oraz tworzenie partnerstw w branży filmowej.

KWALIFIKUJĄCE SIĘ DZIAŁANIA:
- działania networkingowe: informacja i komunikacja służące rozwojowi widowni i realizacji innowacyjnych działań;
- zapewnianie wsparcia finansowego członkom sieci (zrzeszonym kinom), wdrażającym poniższe działania:
  - inicjatywy mające na celu promocję i wyświetlanie filmów europejskich oraz zwiększenie widowni niekrajowych filmów europejskich, a także przyczyniające się do bardziej zrównoważonego i przyjaznego dla środowiska przemysłu;
  - innowacyjne działania mające na celu dotarcie do nowych odbiorców i wzbudzenie zainteresowania młodych kinomanów filmami europejskimi poprzez odnowienie i wzbogacenie doświadczeń kinowych;
  - wykorzystanie transformacji cyfrowej, w tym narzędzi online i aplikacji danych;
  - dostosowanie praktyk biznesowych europejskich kin pod względem bezpieczeństwa, trwałości, integracji i dostępności;
  - działania promocyjne i marketingowe realizowane we współpracy z innymi platformami dystrybucyjnymi (np. nadawcami telewizyjnymi, platformami VoD).

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:
Sieci kin – koordynowane przez podmiot posiadający osobowość prawną, prowadzące wspólne działania związane z wyświetlaniem i promocją filmów europejskich – które reprezentują co najmniej 400 kin w co najmniej 20 krajach uczestniczących w komponencie MEDIA. Sieci te oraz należące do nich kina muszą być w całkowitym lub większościowym posiadaniu obywateli lub rezydentów krajów uczestniczących w komponencie MEDIA, a także zarejestrowane w jednym z tych krajów.

Beneficjentem schematu jest sieć Europa Cinemas.

KINA, KTÓRE SĄ UPRAWNIONE JAKO NALEŻĄCE DO SIECI:
- wyświetlają europejskie filmy w ciągu 12 miesięcy od daty krajowej premiery danego filmu;
- przeznaczają nie więcej niż 30% swoich pokazów na retrospektywy i powtórne wyświetlenia;
- posiadają system sprzedaży biletów i raportowania liczby wejść;
- posiadają przynajmniej jeden ekran i 70 miejsc siedzących;
- organizują przynajmniej 300 pokazów rocznie w przypadku kin jednoekranowych oraz przynajmniej 520 pokazów rocznie w przypadku kin posiadających dwa i więcej ekranów, z zastrzeżeniem, że są to kina funkcjonujące przez co najmniej 6 miesięcy w roku – kina funkcjonujące przez okres krótszy niż 6 miesięcy w roku (kina letnie, plenerowe) muszą oferować przynajmniej 30 pokazów w miesiącu;
- w czasie poprzednich 12 miesięcy odwiedziło je przynajmniej 20 000 widzów.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:
- do 95% całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu;
- maksymalne dofinansowanie dla członka sieci nie może przekroczyć 250 000 euro.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:
do 18 miesięcy.

EUROPEAN FESTIVALS

PROJEKTY:
Europejskie festiwale audiowizualne, które:
- są organizowane we współpracy z partnerami międzynarodowymi;
- mają wymiar całoroczny, są realizowane w różnych miastach, krajach;
- mają innowacyjne podejście do rozwoju publiczności (w szczególności młodej) przed, w trakcie lub po zakończeniu festiwalu;
- zwiększają zasięg oraz wykorzystują technologie cyfrowe takie jak np. social media, programy cross-mediowe w celu zbudowania społeczności wokół wydarzenia;
- w ciągu roku organizują inicjatywy z obszaru edukacji filmowej;
- kładą nacisk na obecność filmów europejskich, w szczególności tych z krajów o niskiej zdolności produkcyjnej;
- dbają o obecność utworów pozaeuropejskich oraz geograficzne zróżnicowanie niekrajowych utworów europejskich w programie, wykazując konkretny, realistyczny i strategiczny rozwój pod względem organizacyjnym i finansowym.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:
Firmy prywatne, organizacje niekomercyjne, stowarzyszenia, fundacje, NGO, samorządy itp., które są zarejestrowane w jednym z krajów uczestniczących w programie Kreatywna Europa – komponent MEDIA, a ich właścicielem lub głównym udziałowcem musi być obywatel jednego z tych krajów.

Pod uwagę będą brane tylko wnioski złożone przez organizatorów festiwali w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA.

FESTIWAL SPEŁNIA KRYTERIA, JEŚLI:
- zakłada współpracę z innymi festiwalami;
- w swoim programie zawiera kwalifikowalne filmy (fabuły, dokumenty, animacje), które są wyświetlane szerokiej widowni, jak również akredytowanym międzynarodowym profesjonalistom i prasie;
- odbywa się w określonym czasie i we wcześniej określonej miejscowości;
- ma sformułowany regulamin oraz jasne zasady selekcji;
- jego repertuar w minimum 50% stanowią filmy kwalifikowalne, pochodzących z krajów uczestniczących w komponencie MEDIA;
- przynajmniej 50% jego repertuaru stanowią filmy niekrajowe;
- w jego repertuarze uwzględnione są utwory pochodzące z co najmniej 15 krajów uczestniczących w komponencie MEDIA;
- do 31 grudnia 2022 r. miał co najmniej 3 edycje.

NIE KWALIFIKUJĄ SIĘ FESTIWALE, KTÓRE:
- mają w programie wyłącznie utwory, które nie są uważane za kwalifikujące się, takie jak reklamy, transmisje na żywo, seriale telewizyjne, teledyski, gry wideo, filmy amatorskie, filmy z telefonów komórkowych, zwiastuny i nienarracyjne prace artystyczne;
- są festiwalami tematycznymi, takimi jak wydarzenia kulturalne lub wydarzenia związane ze sztuką/technologią/nauką, a także wysoce specjalistyczne festiwale o określonej tematyce (np. turystyka, sport, gastronomia, moda, zdrowie itp.).

Uwaga! Nabory w schemacie *European Festivals* ogłaszane są co dwa lata i zakładają wsparcie dwóch edycji danego festiwalu filmowego.

Uzupełnieniem działań indywidualnych festiwali jest ogłaszany co dwa lata nabór w ramach schematu *Networks of European Fesivals*, który zakłada międzynarodową współpracę festiwali. Sieciowanie to skierowane jest na wspólne działania, służące rozwojowi widowni i zaangażowania w europejskie filmy i utwory audiowizualne, a także działania promujące zrównoważone i przyjazne dla środowiska praktyki.

Short Waves Festival, mat. Fundacja Ad Arte

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

- ryczałt uzależniony od liczby filmów europejskich w programie:

Festiwale filmów pełnometrażowych (limity dotyczą każdej z edycji)	
< 40 filmów europejskich	27 000 euro
41- 60 filmów europejskich	35 000 euro
61 – 80 filmów europejskich	41 000 euro
81 – 100 filmów europejskich	46 000 euro
101 – 120 filmów europejskich	55 000 euro
121 – 200 filmów europejskich	63 000 euro
>200 filmów europejskich	75 000 euro

Festiwale filmów krótkometrażowych (limity dotyczą każdej z edycji)	
< 150 filmów europejskich	19 000 euro
150-250 filmów europejskich	25 000 euro
> 250 filmów europejskich	33 000 euro

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:
do 24 miesięcy.

„Żeby nie było śladów", reż. Jan P. Matuszyński, mat. New Europe Film Sales

FILMS ON THE MOVE

PROJEKTY:
Schemat wspiera międzynarodowe kampanie dystrybucyjne – kinowe i online – nowych, kwalifikujących się filmów europejskich poza ich krajem pochodzenia, koordynowane przez agenta sprzedaży. W projekcie musi uczestniczyć co najmniej 7 dystrybutorów z różnych krajów uczestniczących w komponencie MEDIA.

FILMY SPEŁNIAJĄCE KRYTERIA:
- produkcje fabularne, animowane i dokumentalne o minimalnym metrażu 60';
- obrazy, do których pierwsze prawa autorskie zostały ustanowione najwcześniej w 2021 r.;
- niezawierające innych treści (oper, koncertów, performance'ów itp.), a także reklam, materiałów pornograficznych lub propagujących rasizm i przemoc;
- wyprodukowane z większościowym udziałem producenta lub producentów, wymienionych w napisach końcowych, posiadających kontrolę kreatywną, prawa lub udział w zyskach, działających w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA;
- z budżetem produkcji poniżej 15 mln euro;
- wyprodukowane przy znaczącym udziale obywateli lub rezydentów krajów uczestniczących w komponencie MEDIA;
- na etapie aplikacji wymagane jest przedstawienie międzynarodowego numeru identyfikacyjnego ISAN;
- film musi trafić do dystrybucji minimum 10 tygodni od daty złożenia wniosku.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:
Firma, która jest europejskim (zarejestrowanym i działającym w jednym z krajów uczestniczącym w komponencie MEDIA i prowadzonym przez obywatela jednego z tych państw) agentem sprzedaży wyspecjalizowanym w komercyjnej eksploatacji filmu przez marketing i sprzedaż licencji dystrybutorom lub innym firmom wprowadzającym film do dystrybucji za granicą.

Agent sprzedaży musi mieć podpisaną umowę z producentem dotyczącą sprzedaży filmu wymienionego w aplikacji w co najmniej 15 krajach uczestniczących w komponencie MEDIA.

Agent sprzedaży składa wniosek obejmujący działania grupy:
- co najmniej 7 dystrybutorów działających w różnych krajach, z których:
- co najmniej 2 musi pochodzić z krajów o niskiej zdolności produkcyjnej.

Dystrybutorzy zaangażowani w działanie muszą posiadać doświadczenie dotyczące dystrybucji europejskich niekrajowych filmów, ustaloną strategię dystrybucji i powiązany z nią budżet oraz zadeklarować chęć raportowania działań.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:
- do 90% całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu;
- maksymalne kwoty dofinansowania przypadające na każdego dystrybutora są ograniczone do:
  - 150 000 euro dla Francji, Hiszpanii, Włoch i Niemiec,
  - 60 000 euro dla Austrii, Belgii, Holandii i Polski,
  - 30 000 euro dla Czech, Danii, Finlandii, Grecji, Węgier, Norwegii, Portugalii, Szwecji,
  - 10 000 euro dla pozostałych terytoriów;
- kwoty te mnie mogą przekroczyć 70% kosztów P&A.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:
12-24 miesiące.

KineDok, mat. Institute of Documentary Film

AUDIENCE DEVELOPMENT & FILM EDUCATION

PROJEKTY:
Projekty zapewniające mechanizmy współpracy paneuropejskiej i rozwoju ogólnoeuropejskiej publiczności, które służą wzbudzeniu zainteresowania i poszerzenia wiedzy odbiorców europejskimi filmami i utworami audiowizualnych, w tym programów dotyczących dziedzictwa filmowego. Schemat wspiera inicjatywy promujące rozwój i zaangażowanie widowni, w tym działania z zakresu edukacji filmowej, skierowane w szczególności do młodej widowni.

RODZAJE PROJEKTÓW:
Projekty muszą opierać się na znacznej części (co najmniej 50%) europejskich filmów i utworów audiowizualnych oraz powinny obejmować widownię co najmniej 5 krajów uczestniczących w komponencie MEDIA.

W ramach schematu wspierane będą projekty zapewniające ogólnoeuropejską współpracę i zapewniające innowacyjne podejścia, w szczególności wykorzystujące nowe narzędzia cyfrowe mające na celu:

- wzbudzanie wzrostu zainteresowania i wiedzy widzów europejskimi filmami i utworami audiowizualnymi, w tym programy dotyczące dziedzictwa filmowego;
- zwiększanie ogólnoeuropejskiego wpływu i docierania do publiczności;
- promowanie i zwiększanie wkładu, jaki wnoszą w rozwój i edukację publiczności europejskie filmy i utwory audiowizualne, w tym wyselekcjonowane katalogi filmów.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:
Firmy prywatne, organizacje niekomercyjne, stowarzyszenia, fundacje, NGO, samorządy itp., które są zarejestrowane w jednym z krajów uczestniczących w programie Kreatywna Europa – komponent MEDIA, a ich właścicielem lub głównym udziałowcem musi być obywatel jednego z tych krajów.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:
do 70% całkowitych kosztów kwalifikowanych działania.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:
24-36 miesięcy.

Creative
Europe
Desk Polska

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

Współfinansowane przez
Unię Europejską

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego

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