



Creative
Europe
Desk Polska

Magazyn

Creative Europe Desk Polska



Kreatywna
Europa

Imagine
Create
Share

Creative
Europe
Desk Polska



ILMTERACTIVE

clive.eu

09



32. Europejskie Nagrody Filmowe w Berlinie

16



Info Day programu Kreatywna Europa 2019, fot. Adam Stępień / ©CED Polska

20



Festiwal innowacji Filminteractive 2019 / ©Fundacja Media Klaster

27



2. edycja European Cinema Night

05

VARIA

- 05 Olga Tokarczuk laureatką Nagrody Nobla w dziedzinie literatury
- 06 Galway i Rijeka – Europejskie Stolice Kultury 2020
- 08 Lumiere VOD – katalog europejskich filmów służący zwiększeniu przejrzystości rynku VOD w Europie
- 09 32. Europejskie Nagrody Filmowe w Berlinie
- 12 Monitor miast kultury i kreatywności 2019
- 14 Europejski rynek gier wideo

I6

INICJATYWY I WSPÓŁORGANIZACJE

- 16 Info Day programu Kreatywna Europa – relacja z wydarzenia
- 20 Festiwal innowacji Filmteractive 2019 – podsumowanie wydarzenia
- 22 Jesienne spotkania informacyjne komponentu MEDIA
- 27 Druga edycja European Cinema Night

23

DOFINANSOWANE PROJEKTY

- 23 Industry Club na 67. Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w San Sebastián

24

NADCHODZĄCE W PROGRAMIE

- 24 Zapowiedź konkursu wniosków w obszarze grantowym Tłumaczenia literackie
- 26 Projekty współpracy z Bałkanami Zachodnimi

Szanowni Państwo,

dobiega końca kolejny rok. Na mroźne zimowe wieczory proponujemy Państwu lekturę ostatniego w tym roku „Magazynu”.

Na łamach tego wydania opowiadamy o europejskich inicjatywach – Europejskich Stolicach Kultury 2020, gali rozdania nagród filmowych w Berlinie oraz European Cinema Night, w ramach której pokazy świetnych produkcji ze Starego Kontynentu odbyły się w Polsce w trzech miastach: w Poznaniu, Warszawie i we Wrocławiu.

Zwracamy Państwa uwagę na uruchomiony w tym roku „Lumiere VoD” – katalog europejskich filmów służący zwiększeniu przejrzystości rynku VoD. Przybliżamy również rynek gier video, zestawiając szereg statystyk dotyczących tego jednego z najszybciej rozwijających się segmentów sektora kreatywnego w Europie.

Na stronach magazynu odnajdą Państwo również podsumowanie projektu „Monitor miast kultury i kreatywności” – kompendium wiedzy o potencjale kulturowym i twórczym miast, w którym przedstawiono analizę 190 ośrodków z 30 krajów, w tym dziewięciu z Polski: Gdańska, Torunia, Poznania, Łodzi, Warszawy, Wrocławia, Lublina, Katowic oraz Krakowa.

W tym wydaniu „Magazynu CED Polska” spoglądamy zarówno w przeszłość, jak i przyszłość. Relacjonujemy nasze jesienne wydarzenia – Info Day programu Kreatywna Europa, festiwal innowacji Filmteractive oraz dwa spotkania informacyjne dla przedstawicieli sektora audiowizualnego. Przybliżamy też nadchodzący nabór w obszarze grantowym Tłumaczenia literackie oraz opowiadamy o specjalnym konkursie Komisji Europejskiej dotyczącym projektów współpracy państw członkowskich Unii Europejskiej i krajów regionu Bałkanów Zachodnich.

Życzymy przyjemnej lektury
Zespół Creative Europe Desk Polska



OLGA TOKARCZUK

© Trending Topics 2019, Flickr, CC BY 2.0

Olga Tokarczuk laureatką Nagrody Nobla w dziedzinie literatury

Olga Tokarczuk została uhonorowana Nagrodą Nobla w dziedzinie literatury za 2018 rok. Akademia Szwedzka wyróżniła pisarkę za „narracyjną wyobraźnię, która wraz z encyklopedyczną pasją reprezentuje przekraczanie granic jako formę życia”. Druga nagroda, przyznana za rok 2019, powędrowała do Petera Handkego. W 2018 roku pisarka otrzymała również prestiżową nagrodę Man Booker International Prize za powieść „Bieguni”.

Olga Tokarczuk jest autorką powieści, zbiorów opowiadań, esejów, a także scenariuszy filmowych. Twórczość pisarki wielokrotnie była przekładana dzięki wsparciu programu Kreatywna Europa, komponentu Kultura, w ramach obszaru grantowego Tłumaczenia literackie. Tłumaczenia literackie to schemat programu Kreatywna Europa wspierający działania związane z tłumaczeniem, publikacją, dystrybucją i promocją utworów literackich. Obszar powstał z myślą o zwiększeniu dostępu do wysokiej klasy literatury europejskiej oraz wsparciu kulturowej i językowej różnorodności w Unii Europejskiej i innych krajach uczestniczących w programie.

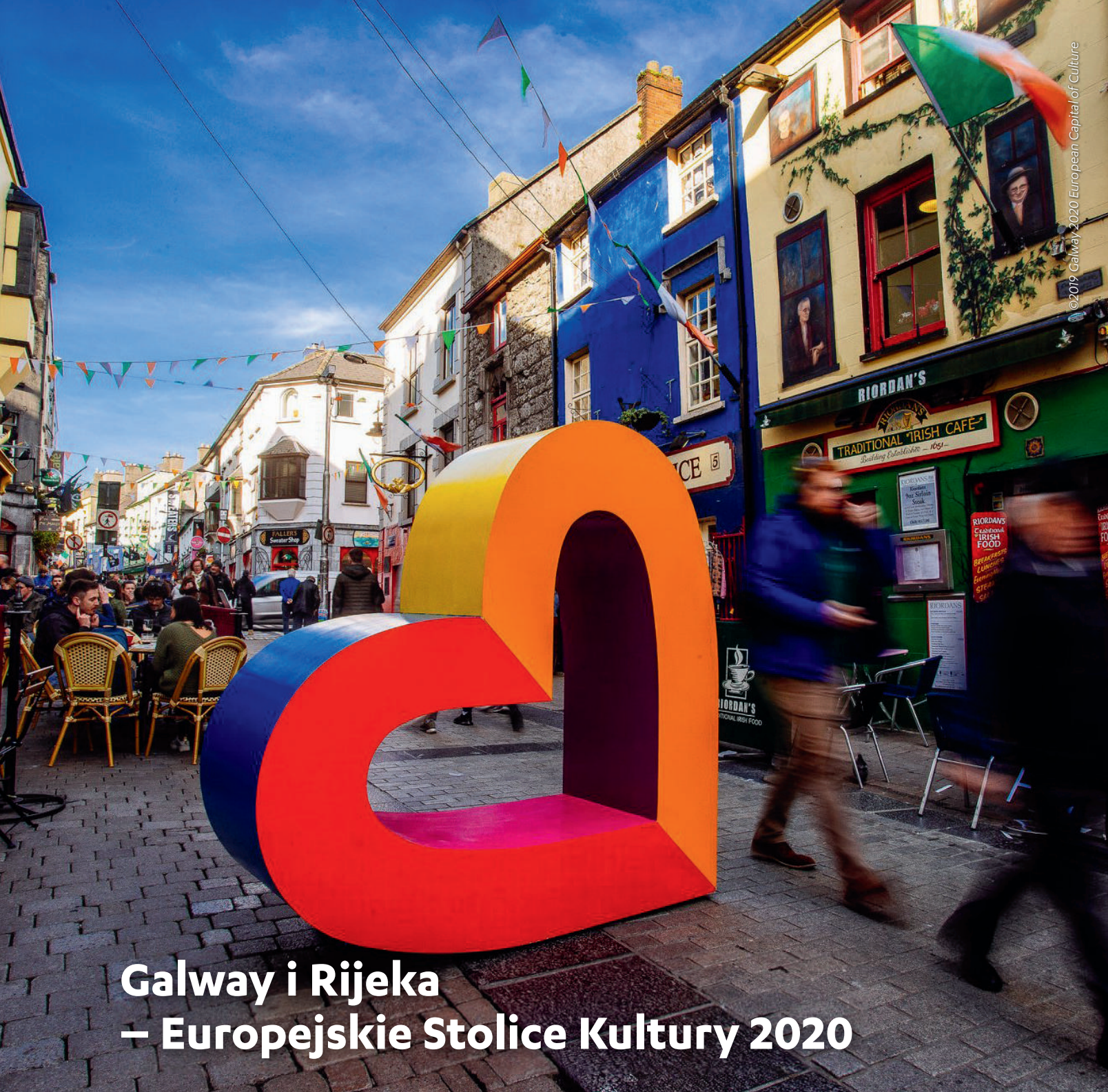
W ramach obszaru Tłumaczenia literackie w programie Kreatywna Europa, komponente Kultura oraz w jego poprzedniej edycji – programie Kultura 2007–2013 – z języka polskiego na języki europejskie przełożonych zostało pięć powieści Olgi Tokarczuk:

- „Bieguni” – na języki albański, fiński, niderlandzki, macedoński,

- „Dom dzienny, dom nocny” – na język węgierski,
- „Gra na wielu bębenkach” – na języki albański i turecki,
- „Księgi Jakubowe” – na języki chorwacki, angielski, niderlandzki i słoweński,
- „Prowadź swój pług przez kości umarłych” – na języki angielski, hiszpański i węgierski.

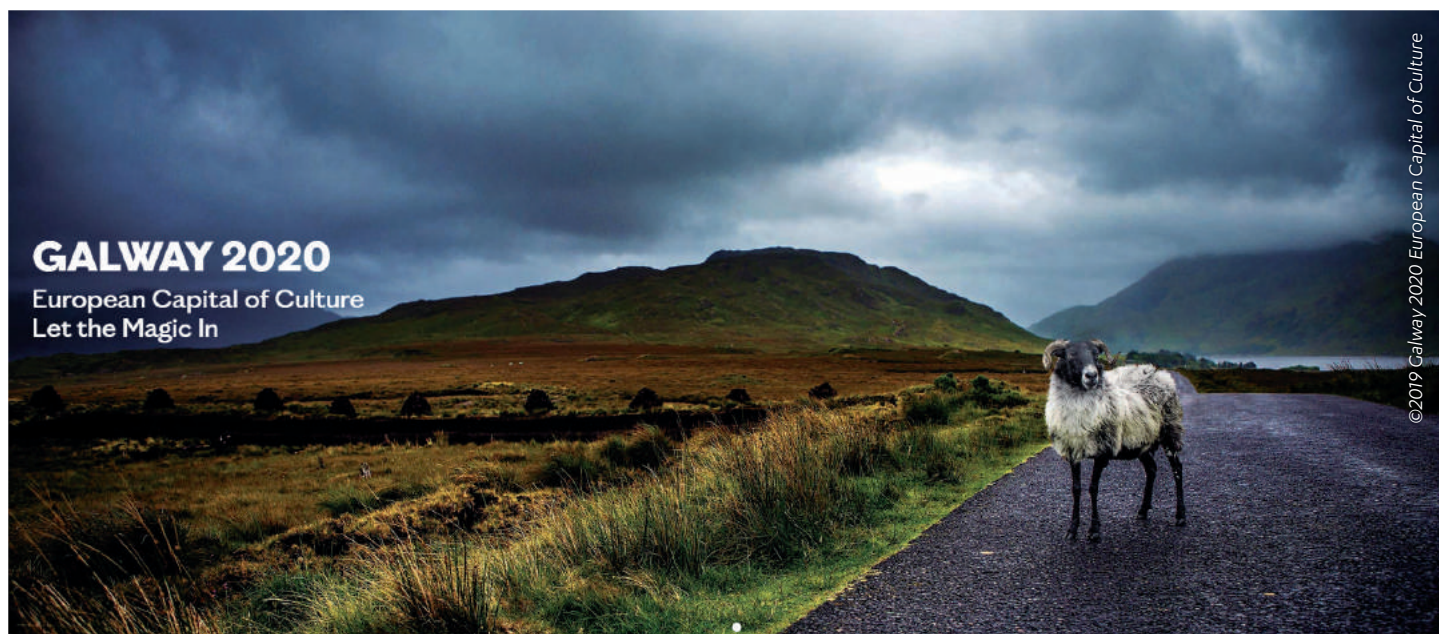
Mamy nadzieję, że dzięki przyznaniu Nagrody Nobla wzrośnie zainteresowanie twórczością Olgi Tokarczuk i powstaną kolejne przekłady w ramach obszaru grantowego Tłumaczenia literackie.

Ponadto, na podstawie powieści „Prowadź swój pług przez kości umarłych” powstał film „Pokot” w reżyserii Agnieszki Holland, który również otrzymał wsparcie ze środków programu Kreatywna Europa w ramach komponentu MEDIA w obszarze grantowym Development – projekt pojedynczy oraz w obszarach związanych z dystrybucją.



Galway i Rijeka – Europejskie Stolice Kultury 2020

Od 1 stycznia 2020 roku tytuł Europejskiej Stolicy Kultury współdzielić będą Galway (Irlandia) oraz Rijeka (Chorwacja). Program Europejskiej Stolicy Kultury ma na celu promowanie bogactwa i różnorodności kultur oraz wzmocnienie u obywateli poczucia przynależności do wspólnego, europejskiego obszaru kulturowego. Tytuł ten jest doskonałą szansą promocji miast i regionów, zaprezentowania ich wkładu kulturalnego i artystycznego w europejską kulturę i sztukę, jak również wpływu kultury i sztuki na ich rozwój; przyciągnięcia międzynarodowej publiczności i turystów, a także aktualizacji strategii rozwoju poprzez działalność kulturalną. Wybór danego miasta jako Europejskiej Stolicy Kultury ma długofalowy i wielowymiarowy wpływ nie tylko na kulturę, lecz również na sytuację społeczną i gospodarczą zarówno samego miasta, jak i całego regionu.



©2019 Galway 2020 European Capital of Culture



Galway 2020
Gaillimh European Capital of Culture

Tematami przewodnimi Europejskiej Stolicy Kultury 2020 Galway będą **język**, **krajobraz** oraz **migracja**. W programie kulturalnym zaplanowano ponad 1900 wydarzeń artystycznych tworzonych i realizowanych w ramach współpracy lokalnych, krajowych, europejskich i międzynarodowych twórców i organizacji

kultury z ponad 30 krajów – m.in. instalacje artystyczne, koncerty, spektakle teatralne i warsztaty twórcze. Działania w ramach ESK 2020 Galway odbywać się będą nie tylko w samym mieście, lecz w pobliskich miasteczkach i na wyspach w Zatoce Galway. Program działań będzie realizowany w rytmie czterech pór roku celtyckiego: Imbolc, Bealtaine, Lughnasa oraz Samhain.



RIJEKA 2020
EUROPEAN CAPITAL OF CULTURE

Tematami przewodnimi Europejskiej Stolicy Kultury 2020 Rijeka będą **woda**, **praca** oraz **migracja**. W programie kulturalnym przewidziano ponad 1500 wydarzeń artystycznych opartych na współpracy artystów międzynarodowych, organizacji sektora kultury i lokalnej społeczności – m.in. instalacje artystyczne, wystawy,

spektakle teatralne i muzyczne, warsztaty twórcze. Działania w ramach ESK 2020 Rijeka odbywać się będą nie tylko w samym mieście, ale w całym regionie i zostaną podzielone na siedem głównych bloków tematycznych, a każdy dotyczyć będzie wybranego zagadnienia, m.in. zrównoważonego rozwoju, różnorodności i dialogu międzykulturowego, migracji, integracji poprzez kulturę i sztukę.

Zachęcamy do odwiedzenia Galway i Rijeki w 2020 roku i wzięcia udziału w wydarzeniach kulturalnych przygotowanych w ramach programu Europejskich Stolic Kultury 2020.

Programy wydarzeń ESK 2020 są dostępne na oficjalnych stronach: www.galway2020.ie/en/ oraz www.rijeka2020.eu/en/.

Europejska Stolica Kultury jest przedsięwzięciem realizowanym i finansowanym w ramach programu Kreatywna Europa. Tytuł Europejskiej Stolicy Kultury po raz pierwszy został przyznany Atenom w 1985 roku. Pomysłodawczynią inicjatywy oraz aktywną promotorką działań na rzecz ochrony dóbr kultury była grecka minister kultury Melina Mercouri. Od początku celami przyznawania tytułu były prezentacja i promocja na arenie międzynarodowej dorobku kulturalnego i artystycznego danego miasta oraz budowanie poczucia przynależności do europejskiej wspólnoty kulturowej, przy jednoczesnej trosce o zachowanie różnorodności.

Idea Europejskiej Stolicy Kultury wciąż ewoluuje. Początkowo tytuł przyznawany był jednemu miastu. Ważnym momentem w historii inicjatywy był rok 2000, w którym, wyjątkowo, dla uczczenia nowego tysiąclecia, aż dziewięć europejskich miast, w tym Kraków, mogło cieszyć się tym prestiżowym tytułem. To wydarzenie dało początek nowym zasadom, które stanowiły przyznawanie tytułu dwóm miastom leżącym w granicach Unii Europejskiej. W 2016 roku tytuł Europejskiej Stolicy Kultury współdzieliły Wrocław i San Sebastián.

Lumiere VOD – katalog europejskich filmów służący zwiększeniu przejrzystości rynku VOD w Europie

Wiosną tego roku zainicjowany został nowy projekt Komisji Europejskiej realizowany we współpracy z Europejskim Obserwatorium Audiowizualnym. Lumiere VOD to katalog europejskich filmów dostępnych w serwisach VOD w Europie, umożliwiający wyszukiwanie produkcji prezentowanych na płótnach, legalnie działających serwisach. Katalog ma służyć profesjonalistom w znalezieniu informacji o europejskich filmach i ich dostępności w internecie na terenie całej Unii Europejskiej. Baza danych zawiera informacje o ponad 35 tysiącach filmów europejskich, oferowanych łącznie 150 tysięcy razy na platformach VOD. Dane te pochodzą z niespełna 300 katalogów platform VOD dostępnych w 28 krajach europejskich.

Zgodnie z informacjami zaprezentowanymi przez Europejskie Obserwatorium Audiowizualne obecnie zaledwie 29% filmów oferowanych przez serwisy VOD na terenie Unii Europejskiej to produkcje ze Starego Kontynentu. Do tej pory nie istniały bazy danych wszystkich europejskich filmów dostępnych w serwisach VOD, widzowie mogli korzystać jedynie z narzędzi online dostępnych w danym kraju. Portal skupiający produkcje europejskie odpowiada na potrzeby światowego rynku, który w dużej mierze opiera się na produkcjach pochodzących z krajów Unii Europejskiej. W latach 2007–2017 w tym regionie wyprodukowanych zostało ponad 18 tysięcy filmów, a produkcja wzrosła o 47%.

Ogłaszając utworzenie Lumiere VOD, Marija Gabriel, komisarz ds. gospodarki cyfrowej i społeczeństwa cyfrowego, powiedziała, że Europa pozostaje ważnym graczem, jeśli chodzi o produkcję filmową. Docieranie do szerokiej publiczności jest jednym z ważniejszych kroków podejmowanych w ramach unijnej strategii #Digital4Culture, która wykorzystuje połączenie technologii cyfrowych i kultury. Susanne Nikoltchev, dyrektor wykonawcza Europejskiego Obserwatorium Audiowizualnego, dodała, że Lumiere VOD jest konsekwentnym rozwinięciem badań tej instytucji w kontekście wiedzy dotyczącej rynków wideo na żądanie w Europie.

Inicjatywa zapewni większą przejrzystość na europejskim rynku serwisów VOD oraz pomoże zwiększyć obecność i widoczność filmów europejskich oraz ich międzynarodowy obieg. Lumiere VOD jest przeznaczony przede wszystkim dla profesjonalistów z branży audiowizualnej: autorów, producentów, dystrybutorów, funduszy filmowych i organów regulacyjnych, aby pomóc im w śledzeniu wykorzystania filmów w VOD i ocenie składu tych katalogów. Narzędzie to może zostać dodatkowo wykorzystane do sprawdzania postępów przy wdrażaniu dyrektywy o audiowizualnych usługach medialnych (AVMSD), w ramach której 30% utworów audiowizualnych dostępnych na europejskich platformach VOD powinny stanowić filmy wyprodukowane na Starym Kontynencie. Tym samym zostanie zrealizowany cel dyrektywy polegający na zwiększeniu obecności europejskich utworów w serwisach VOD dostępnych na terenie Unii Europejskiej.

Wprowadzenie Lumiere VOD było możliwe dzięki wsparciu: Amazon Prime Video, Ampere Analysis, Apple, CNC, EuroVOD, FilmDoo, Filmin, Filmtoro JustWatch, Kino Fondas, La Cinetek, La Pantalla Digital, Le Kino.ch, Mediathèque Numérique, Netflix, realeyz, uncut, UniversCiné, VOD Club, VOD.lu, Vodeville.



32. Europejskie Nagrody Filmowe w Berlinie

FILMY MEDIA W GRZE O NAJWAŻNIEJSZE STATUETKI

7 grudnia br. w Berlinie odbędzie się kolejna ceremonia wręczenia nagród Europejskiej Akademii Filmowej. Jak zawsze wśród tytułów ubiegających się o te najważniejsze na naszym kontynencie statuetki znalazły się filmy dofinansowane w komponencie MEDIA, zarówno w schematach związanych z developmentem, jak i tych wspierających dystrybucję i agentów sprzedaży.

Wśród produkcji ogłoszonych 9 listopada 2019 roku podczas Międzynarodowego Festiwalu Filmowego w Sewilli 13 filmów z dofinansowaniem MEDIA otrzymało łącznie 25 nominacji.

O najważniejszą statuetkę – najlepszego filmu europejskiego – zawalczą cztery tytuły wsparte w programie Kreatywna

Europa: „Ból i blask” w reżyserii Pedro Almodóvara, „Zdrajca” w reżyserii Marca Bellocchio, „Faworyta” w reżyserii Jorgosa Lantimosa oraz „Nędznicy” w reżyserii Ladja Ly.

Pierwsze trzy z wymienionych produkcji otrzymały po cztery nominacje. Trzy nominacje otrzymały filmy „Nędznicy” oraz „Portret kobiety w ogniu” w reżyserii Céline Sciammy. Po jednej nominacji w głównych kategoriach uzyskały również „Biały, biały dzień” w reżyserii Hlynura Pálmasona oraz „Tel Aviv w ogniu” w reżyserii Sameha Zoabiego.

Warto również odnotować, że aż trzy filmy animowane ubiegające się o nagrodę dla najlepszej europejskiej pełnometrażowej animacji powstały z udziałem komponentu MEDIA.



PIERWSI LAUREACI JUŻ OGŁOSZENI

Europejska Akademia Filmowa oraz EFA Productions 19 listopada ogłosili pierwsze nazwiska twórców, którzy zostaną uhonorowani podczas tegorocznej gali rozdania Europejskich Nagród Filmowych. Specjalne ośmioosobowe, obradujące w Berlinie jury, z puli filmów fabularnych w selekcji, wytypowało zwycięzców w ośmiu kategoriach – zdjęcia, montaż, scenografia, kostiumy, fryzura i makijaż, muzyka oraz efekty dźwiękowe i wizualne. Aż pięć z tych nagród powędrowało do dwóch obrazów z dofinansowaniem programu Kreatywna Europa. Film „Faworyta” uhonorowany został za najlepsze zdjęcia (statuetka dla Robbiego Ryana), najlepszy montaż (dla Jorgosa Mavropsaridisa), najlepsze kostiumy (dla Sandy Powell) oraz najlepsze fryzury i makijaż (dla Nadii Stacey). „Ból i blask” nagrodzony został w kategorii najlepsza scenografia (dla Antxóna Gómeza). Pozostali nagrodzeni to: John Gürtler w kategorii najlepsza muzyka oryginalna za film „Błąd systemu”, Eduardo Esquide, Nacho Royo-Villanova i Laurent Chassigne w kategorii najlepsze efekty dźwiękowe za film „Noc przez dwanaście lat” oraz Martin Ziebell, Sebastian Kaltmeyer, Néha Hirve, Jesper Brodersen i Torgeir Busch w kategorii najlepsze efekty specjalne za film „About Endlessness”.

EFA HONORUJE „BABYLON BERLIN”

W 2019 roku po raz pierwszy przyznana zostanie nagroda w nowej kategorii – za osiągnięcia w produkcji seriali fabularnych (European Achievement in Fiction Series Award). Pierwsza w historii statuetka trafi do twórców dofinansowanego w komponencie MEDIA, schemacie TV Programming serialu „Babylon Berlin” Achima von Borriesa, Henka Handloegtena i Toma Tykwera.

Europejska Akademia Filmowa wprowadza tę nową kategorię, aby odzwierciedlić zmiany, jakie zachodzą we współczesnym krajobrazie filmowym oraz uhonorować osiągnięcia w pro-

dukcji europejskich seriali fabularnych. Jak zauważa przewodnicząca EFA Agnieszka Holland: „Dla młodszych pokoleń serie są znacznie bardziej popularnym formatem niż filmy kinowe i jeśli chcemy pozostać w zgodzie z naszymi odbiorcami, EFA musi te zmiany odzwierciedlać”.

„Babylon Berlin” jest pełnym pasji i precyzji obrazem politycznej i społecznej sytuacji Berlina lat dwudziestych XX wieku. Oczami detektywów pozwala obserwować kluczowe wydarzenia polityczne i społeczne na różnych poziomach społecznych w Republice Weimarskiej.

PEOPLE’S CHOICE AWARD

Co roku w ramach Europejskich Nagród Filmowych przyznawana jest także nagroda publiczności (EFA People’s Choice Award). W tym roku głosowanie trwało od 2 września do 31 października, a wśród puli 12 tytułów, z której miłośnicy kina z całej Europy mogli wybierać swoich faworytów, znajdowało się aż osiem tytułów ze znakiem MEDIA – „Faworyta”, „Ból i blask”, „Zimna wojna”, „Dogman”, „Dziewczyna”, „Szczęśliwy Lazzaro”, „Granica” oraz „Żywiciel”. Ulubiony film europejskiej publiczności ogłoszony zostanie 7 grudnia podczas gali rozdania Europejskich Nagród Filmowych.

Zeszłorocznym wielkim wygranym był Paweł Pawlikowski z filmem „Zimna wojna”. 15 grudnia 2018 roku w Sewilli ta polska produkcja otrzymała aż pięć statuetek, w tym najważniejszą – za najlepszy film europejski. Podczas 31. ceremonii rozdania Europejskich Nagród Filmowych łącznie aż 11 filmów z dofinansowaniem programu Kreatywna Europa komponentu MEDIA zostało uhonorowanych 17 statuetkami.

To wydanie magazynu Creative Europe Desk Polska zostało zamknięte tuż przed ceremonią rozdania Europejskich Nagród Filmowych.





LISTA TYTUŁÓW DOFINANSOWANYCH W MEDIA W WYŚCIGU O NAGRODY EUROPEJSKIEJ AKADEMII FILMOWEJ:

W GŁÓWNYCH KATEGORIACH:

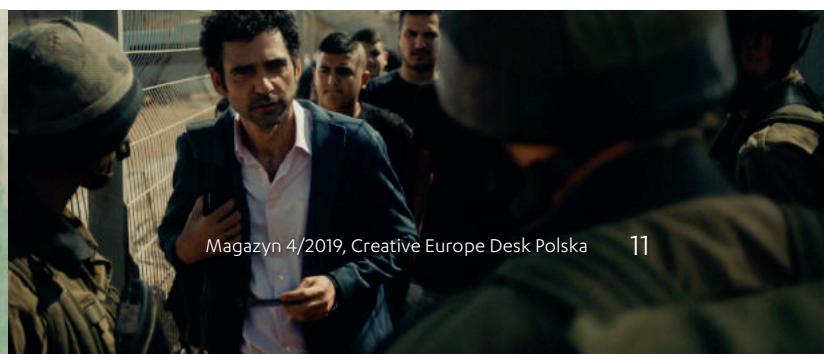
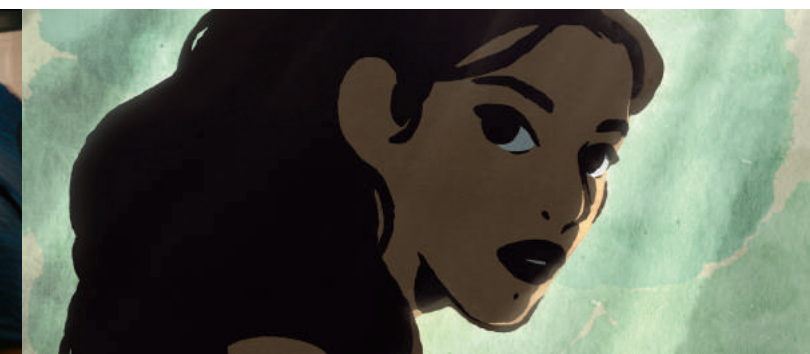
- **„Ból i blask”**, reż. Pedro Almodóvar (Hiszpania, 2019)
– 4 nominacje: europejski film, europejski reżyser, europejski aktor (Antonio Banderas), europejski scenarzysta (Pedro Almodóvar);
- **„Zdrajca”**, reż. Marco Bellocchio (Włochy, 2019)
– 4 nominacje: europejski film, europejski reżyser, europejski aktor (Pierfrancesco Favino), europejski scenarzysta (Marco Bellocchio, Valia Santella, Ludovica Rampoldi, Francesco Piccolo);
- **„Faworyta”**, reż. Jorgos Lantimos (Irlandia, Wielka Brytania, USA, 2018)
– 4 nominacje: europejski film, europejska komedia, europejski reżyser, europejska aktorka (Olivia Colman);
- **„Portret kobiety w ogniu”**, reż. Céline Sciamma (Francja, 2019)
– 3 nominacje: europejski reżyser, europejska aktorka (Adèle Haenel oraz Noémie Merlant), europejski scenarzysta (Céline Sciamma);
- **„Nędznicy”**, reż. Ladj Ly (Francja, 2019)
– 2 nominacje: europejski film, europejski scenarzysta (Ladj Ly, Giordano Gederlini, Alexis Manenti);
- **„Biały, biały dzień”**, reż. Hlynur Pálmason (Islandia, Dania, Szwecja, 2019)
– 1 nominacja: europejski aktor (Ingvar Eggert Sigurðsson);
- **„Tel Aviv w ogniu”**, reż. Sameh Zoabi (Belgia, Francja, Luksemburg, Izrael)
– 1 nominacja: europejska komedia.

W KATEGORII EUROPEJSKIE ODKRYCIE 2019 – NAGRODA FIPRESCI:

- **„Aniara”**, reż. Pella Kågerman i Hugo Lilja (Szwecja, Dania, 2018);
- **„Ray i Liz”**, reż. Richard Billingham (Wielka Brytania, 2018);
- **„Nędznicy”**, reż. Ladj Ly (Francja, 2019);
- **„Irina”**, reż. Nadejda Koseva (Bułgaria, 2018).

W KATEGORII PEŁNOMETRAŻOWE FILMY ANIMOWANE:

- **„Buñuel en el laberinto de las tortugas”**, reż. Salvador Simó (Hiszpania, Niemcy, Holandia, 2019);
- **„Marona – psia opowieść”**, reż. Anca Damian (Francja, Rumunia, Belgia, 2019);
- **„Jaskółki nad Kabulem”**, reż. Zabou Breitman i Éléa Gobbé-Mévellec (Francja, Luksemburg, Szwajcaria, 2019).



Monitor miast kultury i kreatywności 2019



Jesienią 2019 roku Komisja Europejska zainaugurowała drugą edycję „Monitora miast kultury i kreatywności”, będącego kompendium wiedzy o potencjale kulturowym i twórczym miast. W publikacji przedstawiono analizę 190 ośrodków z 30 krajów, w tym dziewięciu z Polski: Gdańska, Torunia, Poznania, Łodzi, Warszawy, Wrocławia, Lublina, Katowic oraz Krakowa.

Ogłaszając publikację „Monitora miast kultury i kreatywności” Tibor Navracsics, komisarz do spraw edukacji, kultury, młodzieży i sportu, odpowiedzialny za Wspólne Centrum Badawcze, powiedział: „Pierwsza edycja okazała się sukcesem i umożliwiła miastom w całej Europie pobudzanie rozwoju dzięki lepszemu wykorzystaniu ich atutów kulturowych. Jestem przekonany,

że druga, rozszerzona edycja będzie równie przydatna dla władz miast, sektorów kultury i kreatywnego oraz dla samych obywateli. Monitor jest doskonałym przykładem na to, w jaki sposób Wspólne Centrum Badawcze może wzmocnić pozycję decydentów i przyczynić się do poprawy jakości życia obywateli poprzez konkretne narzędzia sprawdzone empirycznie”.

Monitor służy analizie porównawczej oraz wzmocnieniu kreatywnego i kulturowego potencjału europejskich miast, który ma zasadnicze znaczenie dla stymulowania wzrostu gospodarczego i spójności społecznej. Informacje ilościowe zawarte w publikacji ujęto w ramach dziewięciu aspektów polityki, które odzwierciedlają trzy główne przejawy żywotności kulturowej i społeczno-gospodarczej miasta:

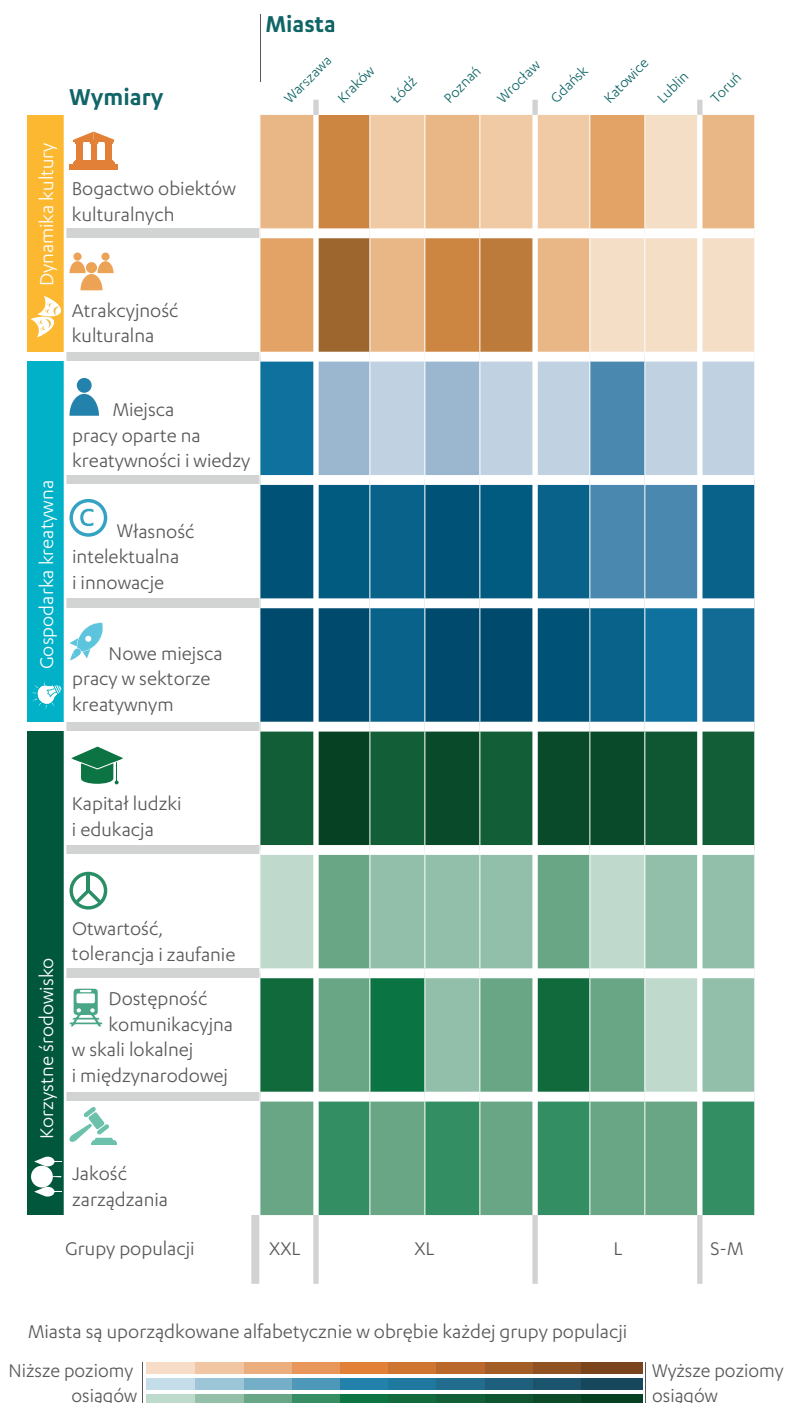
- dynamika kultury – mierzy kulturowy „puls” miasta pod kątem infrastruktury kulturalnej i udziału w życiu kulturalnym,
- gospodarka kreatywna – ukazuje zakres, w jakim sektory kultury i kreatywny przyczyniają się do rozwoju gospodarki miasta pod względem zatrudnienia i innowacji,
- korzystne środowisko – określa aktywa materialne i niematerialne, dzięki którym miasto przyciąga kreatywne talenty i pobudza zaangażowanie kulturalne.



Wyniki poszczególnych miast oblicza się jako średnią ważoną punktacji w kategoriach „dynamika kultury” (40%), „gospodarka kreatywna” (40%) i „korzystne środowisko” (20%). Wartości te zostały opracowane przez grupę 15 specjalistów z międzynarodowym doświadczeniem w zakresie polityki lub badań w dziedzinie kultury, kreatywności i rozwoju obszarów miejskich. Dane pochodzą z ośmiu źródeł: audytu miejskiego i statystyk regionalnych (Eurostat), badania Eurobarometru dotyczącego jakości życia w miastach, Dyrekcji Generalnej ds. Polityki Regionalnej i Miejskiej Komisji Europejskiej, rankingów szkół wyższych, rejestru europejskiego szkolnictwa wyższego, TripAdvisor oraz Open Street Map.

„Monitor miast kultury i kreatywności” ma stanowić wsparcie dla zarządców miast w identyfikowaniu ich mocnych stron, ułatwiać ocenę skutków działań politycznych oraz zachęcać do wzajemnej wymiany wiedzy i doświadczeń. Zgodnie z wytycznymi nowego europejskiego programu na rzecz kultury, przyjętego w maju 2018 roku, oraz unijnego planu prac w dziedzinie kultury na lata 2019–2022 ważna rola przypadła kulturze na szczeblu lokalnym. Rozkwit lokalnej kultury i działalności kreatywnej poprawia jakość życia obywateli, wzmacnia spójność społeczną i zwiększa konkurencyjność przedsiębiorstw.

Publikacja jest jedną z aktywności przewidzianych w „Europejskich ramach działania w zakresie dziedzictwa kulturowego”, mających pomóc w zapewnieniu trwałego wpływu Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego 2018. Monitor ma być aktualizowany co dwa lata.



Grupy populacji:

- XXL >1 mln mieszkańców
- XL 500 tys. – 1 mln mieszkańców
- L 250–500 tys. mieszkańców
- S–M 50–250 tys. mieszkańców

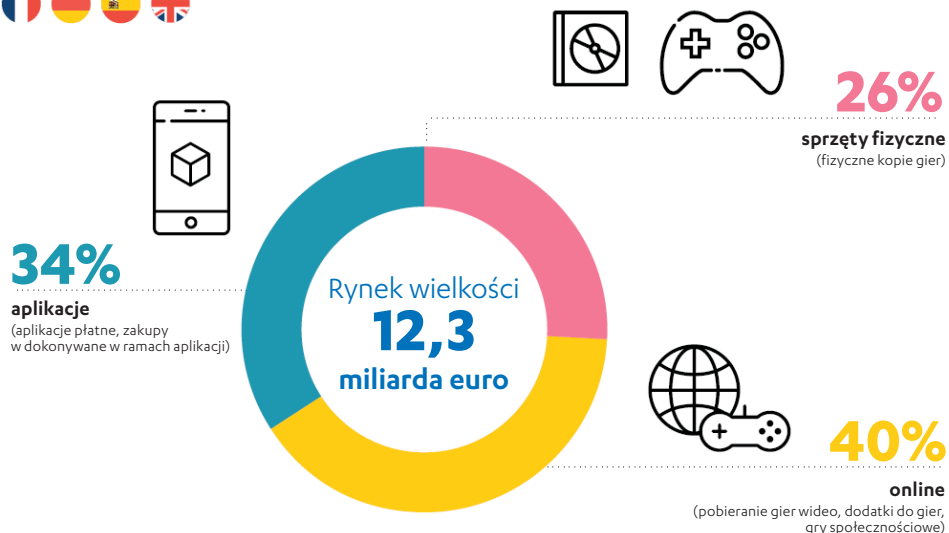
Europejski rynek gier wideo

Rynek gier wideo jest jednym z najszybciej rozwijających się segmentów sektora kreatywnego w Europie, ze wzrostem popytu na gry na poziomie 15% w 2018 roku. Europejski ekosystem gier komputerowych, szacowany na 21 miliardów euro, opiera się na rozwoju technologicznym oraz na kreatywnych twórcach, wyznaczających nowe standardy w dziedzinie innowacji, wartości artystycznych oraz interesujących opowieści. Przemysł gamingowy uznawany jest za wiodącego udziałowca w dziedzinie europejskiej kultury cyfrowej. Branża ta zatrudnia łącznie ponad 55 tysięcy pracowników w Europie.

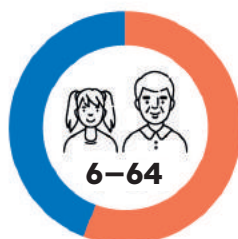
Rynek gier komputerowych generuje nowe modele biznesowe oraz dostarcza technologie o potencjale międzysektorowym. Od lat siedemdziesiątych XX wieku ulega ciągłej zmianie, odpowiadając na potrzeby użytkowników – poza tradycyjnymi modelami, jak gry komputerowe czy na konsole, obecnie silnie rozwijają się formy przeznaczone na urządzenia przenośne, gry online czy projekty VR (ang. *virtual reality* – rzeczywistość wirtualna) oraz AR (ang. *augmented reality* – rzeczywistość rozszerzona). Gry wideo dostarczają rozrywki ponad 54% Europejczyków, ułatwiają poznawanie otaczającego świata oraz interakcji międzyludzkich. W branży rozrywki gry komputerowe są drugą najchętniej wybraną formą spędzania czasu. Żadna inna forma ekspresji nie łączy tak dobrze wartości artystycznych z technologicznymi, dając przy tym możliwości aktywnego uczestniczenia w opowiadanej historii.

W celu usystematyzowania ratingów wiekowych dotyczących gier wideo wiosną 2003 roku został powołany Ogólnoeuropejski System Klasyfikacji Gier (PEGI), którego celem jest wsparcie w podejmowaniu świadomych decyzji podczas zakupu tych produktów. System został opracowany przez Europejską Federację Interaktywnego Programowania (ang. Interactive Software Federation of Europe) i zastąpił szereg krajowych systemów klasyfikacji wiekowej. Obecnie stanowi jeden system, używany na prawie całym terytorium europejskim (w ponad 35 krajach). PEGI dzieli gry na te dostępne dla ogółu graczy oraz na produkcje skierowane do grup powyżej: 3, 7, 12, 16 oraz 18 lat.

Podział przychodów na czołowych rynkach europejskich



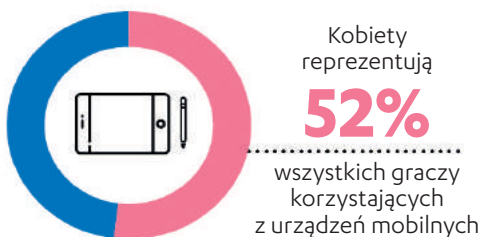
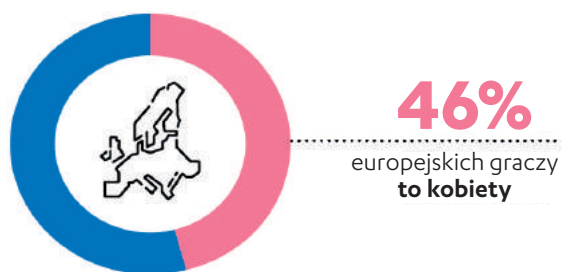
Średni wiek użytkowników gier wideo



Średnio europejscy gracze grają
8,7 godziny tygodniowo

Dla porównania: mieszkańcy Unii Europejskiej oglądają telewizję
22,8 godziny tygodniowo

(źródło: Europejskie Obserwatorium Audiowizualne)



Dziewczyny, które grają w gry wideo



związane z nauką, technologią, inżynierią i matematyką*

* Anesa Hosein, „Girls’ video gaming behaviour and undergraduate degree selection: A secondary data analysis approach”, „Computers in Human Behavior”, Uniwersytet w Surrey, vol. 91, luty 2019, s. 226–235.

Na podstawie danych Europe’s Video Games Industry oraz European Games Developer Federation.



Info Day programu Kreatywna Europa – relacja z wydarzenia

Info Day programu Kreatywna Europa odbył się 4 października 2019 roku w Warszawie. Podczas niego zaprezentowane zostały działalność Creative Europe Desk Polska oraz główne założenia Programu, zarówno komponentu Kultura, jak i komponentu MEDIA. Zorganizowano też dwa bloki dyskusyjne z udziałem przedstawicieli sektora bankowego oraz beneficjentów programu Kreatywna Europa.



Tegoroczny Info Day programu Kreatywna Europa poświęcony był możliwościom wsparcia finansowego polskich sektorów kultury, audiowizualnego i kreatywnych oraz perspektywom rozwoju Programu na kolejne lata. Organizowane co roku ogólnopolskie wydarzenie ma na celu przedstawienie założeń Programu i aktualnych wytycznych w ramach komponentów Kultura i MEDIA. Po raz drugi spotkanie odbyło się podczas Dni Kreatywności organizowanych przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego we współpracy z Narodowym Centrum Kultury.

Spotkanie otworzyła Małgorzata Kiełkiewicz, dyrektor Creative Europe Desk Polska, która podsumowała tegoroczne sukcesy polskich beneficjentów programu Kreatywna Europa.

Dotychczasowe osiągnięcia polskich beneficjentów

W 2019 roku komponent MEDIA może pochwalić się szeregiem sukcesów polskich beneficjentów. Do nich zalicza się z pewnością pierwszy w historii Programu polski projekt wirtualnej rzeczywistości dofinansowany w schemacie Development – projekt pojedynczy. MEDIA doceniło bowiem dokument kreatywny „Człowiek z kamerą VR” w reżyserii Jacka Nagłowskiego, Poli Borkiewicz i Miłosza Hermanowicza.

To nie koniec sukcesów polskich producentów – już w pierwszym terminie naboru w ramach tego schematu dofinansowane zostały aż cztery projekty filmowe – oprócz utworu w technice VR doceniono dwa dokumenty kreatywne: projekt Pawła Łozińskiego „Film balkonowy” oraz film „Wika!” w reżyserii Agnieszki Zwiefki, w produkcji My Way Studio, a także film fabularny „Salt Lake”, którego producentem jest Mañana. Co więcej, w tym roku dofinansowanie w bardzo wymagającym schemacie Development – pakiet projektów otrzymała polska firma produkcyjna Lava Films. Jak co roku docenione zostały polskie festiwale filmowe. Do wspieranych od lat przez MEDIA imprez Millenium Docs Against Gravity, MFF Nowe Horyzonty oraz Kino Dzieci ponownie dołączył krakowski MFF Etiuda&Anima. Także w tym roku New Europe Film Sales Polska – jedyny agent sprzedaży z Europy Środkowo-Wschodniej – dofinansowany został w schematach związanych z dystrybucją i sprzedażą filmów. Polska pozostaje jednym z zaledwie siedmiu europejskich krajów, którego beneficjenci uzyskali dofinansowanie dla agentów sprzedaży.

W komponencie Kultura z roku na rok wzrasta liczba polskich beneficjentów. Od 2014 roku polscy beneficjenci wzięli udział jako liderzy lub partnerzy w ponad 100 projektach w ramach obszaru Projekty współpracy europejskiej i otrzymali dofinansowanie ze środków programu Kreatywna Europa na ponad 7 milionów euro. Około 60 podmiotów z Polski – m.in. uczelnie artystyczne, ośrodki kultury, muzea, fundacje i stowarzyszenia – działa obecnie w ramach europejskich



sieci współpracy organizacji i instytucji kultury, a 11 podmiotów z Polski współpracuje międzynarodowo w ramach Platform europejskich. W samym 2019 roku w ramach obszaru Projekty współpracy europejskiej, dofinansowanie otrzymały aż 24 podmioty z Polski. Wśród nich jest aż czterech polskich liderów partnerstw międzynarodowych. Od 2014 roku aż 51 polskich tytułów przetłumaczonych zostało na 19 języków dzięki wsparciu programu Kreatywna Europa, komponentu Kultura.

Perspektywy rozwoju Programu

O przyszłości programu Kreatywna Europa – jego kolejnej edycji w latach 2021–2027 – opowiedział Maciej Szymanowicz, specjalista ds. polityki przemysłu audiowizualnego i programów wsparcia mediów, z dyrekcji generalnej ds. sieci komunikacyjnych, treści i technologii Komisji Europejskiej.

Podczas spotkania omówiono także nadchodzący rok w programie Kreatywna Europa. Na 2020 planowany będzie program mobilności twórców i profesjonalistów sektora kultury i-Portunus. Rozwijana będzie również pilotażowa inicjatywa Music Moves Europe, czyli wsparcie europejskiego sektora muzyki w obszarach takich jak: mobilność artystów, nowe technologie cyfrowe, ponadnarodowa dystrybucja i zwiększanie dostępu odbiorców do różnych gatunków muzycznych, edukacja i szkolenia oraz rozwój kariery młodych muzyków.

Ogłoszony zostanie również specjalny nabór projektów współpracy z regionem Bałkanów Zachodnich, mający na celu zacieśnienie współpracy Unii Europejskiej i tego regionu oraz rozwój współpracy instytucji kultury z państw członkowskich Unii Europejskiej i Bałkanów Zachodnich. Planowane jest również ogłoszenie przetargu na opracowanie pilotażowego programu mobilności i obiegu dzieł performatywnych (*Circulation of European Performing Arts*) – na wzór programu mobilności artystów i pracowników sektora kultury i-Portunus, wspierającego ponadnarodowy obieg wykonań na żywo sztuk performatywnych (teatr, taniec, festiwal, cyrk, street art, z wyłączeniem muzyki). Inicjatywa ma wspomóc sektor kultury w organizacji i kosztach podejmowania przedsięwzięć artystycznych poza granicami kraju oraz w docieraniu do zagranicznej publiczności. Przetarg

na pilotażowy program obiegu dzieł performatywnych ma zostać ogłoszony w pierwszej połowie nadchodzącego roku. Dodatkowo ogłoszony zostanie przetarg na opracowanie programu wsparcia dla sektora teatru (*Sectorial support to the theatre sector*). Pilotaż ma pomóc zidentyfikować problemy, trudności, możliwości i ograniczenia sektora teatru oraz zaproponować jego wsparcie w aspektach takich jak np. obieg dzieł, podnoszenie kwalifikacji, cyfryzacja. Przetarg na opracowanie strategii dla europejskiego sektora teatru ma zostać ogłoszony w pierwszej połowie 2020 roku.

Zaprezentowane zostały również podział i kompetencje komponentów programu Kreatywna Europa, który formuje sektory kulturalny i kreatywny w Europie, oraz nowe priorytety założone przez Komisję Europejską na przyszłe lata, które dotyczą migracji, starzenia się społeczeństwa i włączania marginalizowanych grup w sektor kreatywny. Maciej Szymanowicz przybliżył propozycję Komisji Europejskiej przesłaną do Parlamentu Europejskiego, zakładającą o 30% większy budżet na działania w obszarze sektorów kultury i kreatywnego. Unia Europejska, mimo zbliżającej się recesji, wciąż za jeden z priorytetów uważa promocję europejskiej kultury i sztuki, zwiększanie mobilności artystów i dzieł europejskich. Kładzie również nacisk na budowanie współpracy kulturalnej na poziomie ponadnarodowym, rozwijanie europejskiej publiczności, dostosowywanie sektorów kultury i kreatywnych do technologii cyfrowych i wdrażania innowacji. Za priorytet uznaje także dynamiczny rozwój sektora audiowizualnego poprzez wspieranie producentów filmów i gier komputerowych, dystrybutorów filmów europejskich, agentów sprzedaży, organizatorów szkoleń, festiwali filmowych, targów branżowych, wydarzeń budujących i rozwijających widownię oraz projektów współpracy między inicjatywami edukacyjnymi, twórców platform internetowych przeznaczonych dla profesjonalistów branży audiowizualnej, a także kin oferujących europejski repertuar.

Ponadto kontynuowane będą dotychczasowe działania komponentów, które pozytywnie wpisały się w program Kreatywna Europa. Utrzymane zostanie ponadnarodowe działanie w obszarach kultury i kreatywnym, ale wprowadzone zostaną również kolejne akcje związane z nowymi technologiami, ułatwianiem dostępu do kultury dla grup marginalizowanych.



Info Day programu Kreatywna Europa 2019
fot. Adam Strępień / © CED Polska

Panele dyskusyjne

Gośćmi pierwszego panelu „Instrument Gwarancyjny Sektorów Kultury i Kreatywnych Programu Kreatywna Europa”, prowadzonego przez Macieja Dydo, byli Monika Fabjan (Alior Bank), Grzegorz Dymek (Anshar Studios), Mateusz Olszak (Bank Gospodarstwa Krajowego) oraz Maciej Szymanowicz (Komisja Europejska). Ostatni z wymienionych prelegentów przedstawił perspektywę Komisji Europejskiej oraz informacje dotyczące mechanizmów działania i perspektyw rozwoju instrumentu gwarancji, a także innych dostępnych narzędzi finansowych w krajach Unii, z których część wprowadziła instrument gwarancyjny już kilka lat temu. Nakreślił kontekst powstania pomysłu wprowadzenia instrumentu gwarancyjnego dla sektorów kultury i kreatywnego oraz początkowe założenia, które spotkały się z bardzo pozytywnym odzewem ze strony tych sektorów.

Przedstawiciele Banku Gospodarstwa Krajowego oraz Alior Banku opowiedzieli o budowaniu i rozwijaniu systemu pośrednictwa dla sektora kultury i kreatywnego, m.in. poprzez poszerzenie katalogu potencjalnych kredytobiorców kwalifikujących się do programu o kolejne branże kreatywne. Reprezentant BGK, Mateusz Olszak, opisał, jak rozbudowuje się sieć banków oferujących instrument gwarancyjny oraz w jaki sposób jego instytucja monitoruje i dostosowuje go do specyfiki docelowych sektorów. Zaznaczył również, że kierunek rozwoju i proponowana oferta zależą będzie od popytu na ten właśnie produkt wśród instytucji działających w sektorach kultury i kreatywnym.

Monika Fabjan, przedstawicielka Alior Banku, opowiedziała o procedurach ubiegania się o kredyt oraz gwarancję programu Kreatywna Europa z punktu widzenia banku kredytującego oraz o indywidualnym podejściu, jakie stosuje bank, oceniając każdy z projektów. Nie odnosi się jedynie do branży czy gałęzi, w jakiej działa kredytobiorca, ale także do specyfiki samego projektu. Reprezentantka banku odpowiedziała na wiele pytań i wątpliwości dotyczących formalności, wymaganych dokumentów oraz obowiązujących procedur.

Praktykalnia składania wniosków w ramach instrumentu gwarancyjnego z perspektywy kredytobiorcy przedstawił Grzegorz Dymek ze studia Anshar Studios, które zajmuje się produkcją gier wideo. O instrumencie gwarancyjnym

dowiedział się na jednym ze spotkań organizowanych przez Creative Europe Desk Polska. Podczas panelu opowiedział o wyzwaniach związanych z wnioskiem i niezbędnym zaangażowaniu całego zespołu.

Pierwszy panel zakończył się sesją pytań i odpowiedzi, podczas której obecni na sali przedstawiciele sektorów zadawali zaproszonym gościom pytania dotyczące tego nowego narzędzia finansowego.

Kolejny panel został poświęcony zrealizowanym już przedsięwzięciom, aby zainspirować potencjalnych wnioskodawców i dać im szansę zadania pytań obecnym na sali realizatorom projektów. Gośćmi tej części spotkania byli Karolina Juzwa (Fundacja Wytwórnia – projekt „Jazz Connective”), Katarzyna Ślesicka (My Way Studio – projekt „Wika!”), Jacek Nagłowski (Centrala Film – projekt „Człowiek z kamerą VR”) oraz Grzegorz Reske (Galeria Labirynt – projekt „Meet the Neighbours”). Podczas dyskusji podzielili się ideami stojącymi za projektami, które realizują, oraz doświadczeniami współpracy z międzynarodowymi partnerami w ramach tych przedsięwzięć, a także refleksjami dotyczącymi ubiegania się o dofinansowanie w programie Kreatywna Europa.

Wydarzenie zakończyło się przedstawieniem przez pracowników Creative Europe Desk Polska założeń i możliwości współpracy w ramach komponentów Kultura oraz MEDIA. Podczas prezentacji przekazane zostały informacje o aktualnych i przyszłych naborach, a także o najbliższych wydarzeniach organizowanych przez biuro. Spotkanie było okazją do zdobycia informacji o Programie, skonsultowania swoich projektów i pomysłów, a także do nawiązania nowych kontaktów i wymiany doświadczeń.

Na zakończenie tegorocznego spotkania informacyjnego Małgorzata Kiełkiewicz zaprosiła wszystkich uczestników wydarzenia do śledzenia strony internetowej oraz kanałów społecznościowych Creative Europe Desk Polska, a także do subskrypcji e-newslettera, gdzie publikowane są aktualności i informacje związane z działaniem biura oraz inicjatywami Programu, zaproszenia na organizowane wydarzenia oraz wiadomości dotyczące poszczególnych schematów dofinansowania w ramach obu komponentów.



4.10
WARSZAWA

Festiwal innowacji Filminteractive 2019 – podsumowanie wydarzenia

7-8.10
ŁÓDŹ

FILMINTERACTIVE 2019

Transformacja cyfrowa nabiera tempa – to, co było niewyobrażalne wczoraj, dzieje się dziś, a jutro przejdzie do historii. Nowe technologie to nowe możliwości produkcji i dystrybucji treści. To także nowe formy angażowania odbiorców. Dzisiaj nie wystarczy już działać tylko w swoim polu zainteresowań. Biznes, sztuka i technologia przestały być samowystarczalne – by wszyscy mogli odnosić sukcesy i przejść przez ciągle trwającą transformację cyfrową, muszą powstawać nowe modele współpracy. Filminteractive jest miejscem dyskusji na tematy z pogranicza nowatorskiego marketingu, kreatywności i nowych technologii. To tutaj można otworzyć swój umysł na nowe idee i trendy, nauczyć się, jak sprawnie funkcjonować w teraźniejszości i jak dobrze przewidzieć zmiany nadchodzące w przyszłości.

W tym roku spotkaliśmy się, żeby porozmawiać o tym, jak digital wpływa na twórców i przemysły kreatywne oraz jak wskutek tych zmian ewoluuje biznes. Pokazaliśmy, jak wykorzystać nowoczesne technologie, m.in VR czy AR, w branży rozrywkowej, reklamowej, edukacyjnej. Na tegoroczną odsłonę festiwalu Filminteractive złożyły się dwie konferencje – w Warszawie i w Łodzi, a także interaktywna wystawa „Strefa innowacji” oraz przegląd produkcji VR „Czasoprzestrzeń 2019”.

Filminteractive w liczbach: 2 miasta, 3 dni konferencyjne, 2 dni interaktywnej ekspozycji w „Strefie innowacji”, 25 prezentacji, 12 stanowisk kina VR z najciekawszymi produkcjami ostatnich lat, 872 osoby zarejestrowane, 454 seanse w ramach kina VR.

I. FILMINTERACTIVE 2019 | DIGITAL’N’CREATIVES

Warszawska odsłona wydarzenia odbyła się 4 października w przestrzeni Ms Mermaid, w ramach Dni Kreatywności, organizowanych przez Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego i poświęconych rozwojowi branż kreatywnych. Filminteractive był także jednym z wydarzeń Festiwalu Cyfryzacji, organizowanego przez Fundację Digital Poland

w dniach 1–10 października. Współorganizatorem Filminteractive w Warszawie było Creative Europe Desk Polska. Prelegenci, którzy wystąpili podczas tegorocznej edycji Filminteractive, to reprezentanci różnych dziedzin: marketingu, biznesu, kultury. Ich misją było zainspirowanie uczestników festiwalu oraz przekazanie praktycznej wiedzy, która pozwoli zmienić pomysły biznesowe w kreatywne rozwiązania. W minionej już edycji, prowadzonej przez Edytę Kowal, udział wzięli: Maciej Szymanowicz (Komisja Europejska), Susan Butler (Music Confidential), Borys Szyk (TheMuBa), Kamil Pohl (Platige Image), Michał Michalski (newonce), George Legrady (California Nanosystems Institute), Gaëlle Mourre (reżyserka i scenarzystka), Sanam Gharagozlou (MUBI), Sina Stieding (Google/YouTube), Vincent van de Wetering (MediaMonks). Konferencję zakończyła dyskusja „Bitwa na content”, w której uczestniczyli Jacek Amsterdamski (Grupa Wirtualna Polska), Iza Łopuch (HBO Polska), Maciej Gozdowski (player.pl, Grupa TVN), Agata Gwizdała (Radio Łódź).

II. FILMINTERACTIVE 2019 | NEW VISUAL NARRATIVES

Łódzka odsłona wydarzenia została zorganizowana 7–8 października na terenie Szkoły Filmowej w Łodzi – współorganizatora konferencji. Program składał się z trzech części: konferencji „Nowe narracje wizualne”, interaktywnej ekspozycji „Strefa innowacji” oraz przeglądu produkcji VR „Czasoprzestrzeń 2019”.

„Nowe narracje wizualne” były pierwszą edycją konferencji stanowiącej punkt wyjścia działalności **Laboratorium Narracji Wizualnych: vnLab**. Nowoczesne i multimedialne Laboratorium przy Szkole Filmowej w Łodzi powstało w ramach pilotażowego konkursu Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa „Regionalna inicjatywa doskonałości”, zorganizowanego w wyniku rozpoznania, że rewolucja cyfrowa w mediach nie tylko jest faktem, lecz także w coraz większym stopniu oddziałuje na pole praktyk artystycznych (w tym na film, animację i fotografię, w których Szkoła Filmowa się

specjalizuje). Piętnastu prelegentów, w tym uznani artyści, eksperci i badacze z obszarów narracji, takich jak *cinematic VR*, stereoskopia, interaktywny dokument i inne interaktywne formy wizualne, prezentowało rozwój nowych form narracji wizualnej we współczesnym krajobrazie medialnym. Wśród nich znaleźli się: Sylvia Rothe (Ludwig-Maximilians Universität München), Domna Banakou (Universitat de Barcelona), Pola Borkiewicz (Polska Akademia Nauk, Szkoła Filmowa w Łodzi), Ludger Pfanz (ZKM Karlsruhe Center for Art and Media), Kuba Mikurda (Szkoła Filmowa w Łodzi), Kevin B. Lee (Merz Akademie, Hochschule für Gestaltung, Kunst und Medien, Stuttgart, staatlich anerkannt), Sara Kolster (projektantka UX), Roderick Coover (artysta), Marta Materska-Samek (Szkoła Filmowa w Łodzi), Patrick von Sychowski (Celluloid Junkie), Grzegorz Mazurek (Akademia Leona Koźmińskiego), Piotr Francuz (Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II), Katja Schupp (Johannes Gutenberg-Universität Mainz), George Legrady (Universitat de Barcelona), Gaëlle Mourre (reżyserka i scenarzystka). W dyskusji po konferencji głos zabrali także Ryszard W. Kluszczyński (Uniwersytet Łódzki) oraz Grzegorz Pochwatko (Polska Akademia Nauk). Wystąpienia i dyskusje pozwoliły na rozpoznanie aktualnego stanu badań nad zmieniającą się pod wpływem technologii narracją wizualną oraz prezentację najważniejszych osiągnięć artystycznych w tym polu.

W praktyce uczestnicy mogli wszystko przetestować w „**Strefie innowacji**” – interaktywnej ekspozycji, umożliwiającej poznanie i doświadczenie najnowszych osiągnięć technologii, wpływających na zmiany w procesach tworzenia i doświadczenia treści. Kuratorami odpowiedzialnymi za wybór prezentowanych projektów byli w tym roku: Jacek Nagłowski i Marcin Marczyk. Podczas trwania wystawy można było zobaczyć dziewięć projektów i porozmawiać z ich twórcami:

- **Sufferosa** – The Kissinger Twins (Polska)
- **Sublimation** – Karolina Markiewicz & Pascal Piron (Luksemburg)
- **Drawing Room**, Temporary Contract, Love Radio Rwanda – Sara Kolster (Holandia)
- **Time Song** (fragment „Key To Time”), Toxicity – Roderick Coover (USA)
- **Bodyless** – Hsin-Chien Huang (Taiwan)

- **MOCAP** (Polska)
- **Virtual House** (Polska)
- **ActumLab** (Polska)
- **ArtShare** (Polska).

Ponadto uczestnicy w specjalnie do tego celu przygotowanym pomieszczeniu mogli zapoznać się z przeglądem najciekawszych produkcji VR z całego świata „Czasoprzestrzeń 2019”, w tym z premierami z takich festiwali jak Sundance, Wenecja czy Tribeca. Do dyspozycji uczestników było 12 stanowisk z goglami i słuchawkami oraz 11 specjalnie wyselekcjonowanych filmów stworzonych z myślą o immersyjnym doświadczeniu kinowym. Wśród nich znalazł się film „The Real Thing”, podróż do zbudowanych w Szanghaju kopii europejskich stolic, takich jak Paryż, Wenecja i Londyn, oraz „-22,7°C”, doświadczenie VR zainspirowane przygodą producenta muzyki elektronicznej Molécule, który pojechał na Grenlandię, aby uchwycić dźwięki Arktyki. Wszystkie projekty, które zostały pokazane w tym roku to:

- **Szepty** – Jacek Nagłowski (Polska)
- **Limbo** – Shehani Fernando (Wielka Brytania)
- **The Last Chair** – Jessie van Vreden i Anke Teunissen (Holandia)
- **The Real Thing** – Benoit Felici i Mathias Chelebourg (Francja)
- **The Passenger** – Isobel Knowles & Van Sowerwine (Australia)
- **The Bridge** – Nikita Shalleney (Ukraina)
- **-22,7°C** – Jan Kounen, Molécule i Amaury La Burthe (Francja)
- **Bloodless** – Gina Kim (USA)
- **The Equator** – Nicolas Jolliet (Francja)
- **Stellar Entanglement** – The Kissinger Twins oraz Instytut B61 (Polska)
- **Time Song** (fragment „Key To Time”) – Roderick Coover (USA).

Materialem rezultatem konferencji będzie wielomedialna publikacja zawierająca zapisy debat toczonych podczas wydarzenia, teksty powstałe w odpowiedzi na nie, artykuły zaproszonych autorów oraz badawcze utwory audiowizualne.

Konferencja „Nowe narracje wizualne” była współfinansowana ze środków programu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego pod nazwą „Regionalna inicjatywa doskonałości”, realizowanego w latach 2019–2022.





foto: Anna Liminowicz / ©CED Polska

Jesienne spotkania informacyjne komponentu MEDIA

Wraz z początkiem jesieni Agencja Wykonawcza ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego ogłosiła nabory na rok 2020 we wszystkich schematach komponentu MEDIA. W związku z przedstawionymi wytycznymi i terminami zgłoszeń 29 października i 8 listopada 2019 roku odbyły się w Warszawie dwa spotkania informacyjne dla zainteresowanych tym komponentem programu Kreatywna Europa. Obydwa spotkania skierowane były do konkretnych grup potencjalnych wnioskodawców, planujących aplikować o dofinansowanie w ramach jednego z dostępnych 13 obszarów grantowych.

Zorganizowane 29 października wydarzenie było adresowane do producentów audiowizualnych, zainteresowanych wsparciem MEDIA dla projektów w fazie rozwoju oraz produkcji. Tematem przewodnim były wytyczne obowiązujące w 2020 roku w schematach Development – projekt pojedynczy, Development – pakiet projektów oraz TV Programming. Podczas spotkania przedstawicielka Creative Europe Desk Polska zaprezentowała szczegółowe wytyczne tych obszarów grantowych, omówiła zasady aplikowania oraz kryteria oceny wniosków. Duży nacisk został położony na omówienie skutecznych strategii marketingowych i dystrybucyjnych rozwijanych projektów, budowanie doświadczenia firmy oraz europejski wymiar projektu, a także na potencjał budowania publiczności. Ważnym punktem wydarzenia było przedstawienie możliwości rozwoju zawodowego producentów poprzez udział w warsztatach dla profesjonalistów organizowanych ze wsparciem programu Kreatywna Europa, a także targów i wydarzeń networkingowych odpowiadających na potrzeby twórców różnych gatunków filmowych. Wydarzenie to było również okazją do spotkania i wymiany doświadczeń oraz dobrych praktyk.

Do udziału w spotkaniu informacyjnym odbywającym się 8 listopada zaproszeni zostali organizatorzy festiwali filmowych oraz wydarzeń branżowych, liderzy projektów edukacji filmowej oraz dystrybucji niekinowej. W jego trakcie omówio-

ne zostały szczegółowe wytyczne związane z aplikowaniem o dofinansowanie w komponencie, cele i priorytety obszarów grantowych: Festiwale filmowe, Edukacja filmowa, Dostęp do rynków oraz Promocja on-line. Przedstawicielka Creative Europe Desk Polska przybliżyła obecnym działania komponentu MEDIA, jego cele i priorytety. Duży nacisk położony został na zmiany w omawianych schematach, w tym na tak ważną w programie Kreatywna Europa współpracę międzynarodową, polegającą na tworzeniu sieci festiwali filmowych oraz platform VOD, jak również na nowe działania dotyczące innowacyjnych strategii promocji oraz dystrybucji online i offline. Uczestnicy spotkania dowiedzieli się, jak ważne w ramach komponentu MEDIA są działania skierowane na budowanie i rozwój publiczności, w tym na tworzenie rozwiązań w kontekście pokonywania barier językowych oraz przedstawiających nowe modele biznesowe.

W trakcie obu spotkań informacyjnych uczestnicy podzielili się swoimi uwagami i pytaniami dotyczącymi programu Kreatywna Europa. Wydarzenia te były też dobrą okazją do skonsultowania z reprezentantką Creative Europe Desk Polska aplikacji, nad którymi pracują wnioskodawcy, podzieleniem się pomysłami oraz zweryfikowania planowanych działań. Ważnym punktem przy okazji spotkań był także networking – wymiana doświadczeń w ramach realizowanych projektów.



The Industry Club

Donostia Zinemaldia
Festival de San Sebastián
International Film Festival

Industry Club na 67. Międzynarodowym Festiwalu Filmowym w San Sebastián

Sekcja Industry Club na festiwalu filmowym w San Sebastián, w tym roku odbywająca się w dniach 20–28 września, kojarzona jest przede wszystkim jako miejsce spotkań branży filmowej nastawionej na współpracę z Ameryką Łacińską.

Podobnie jak na większości festiwali mających osobną sekcję kierowaną do profesjonalistów sektora filmowego intencją Industry Club było zapewnienie gościom możliwości rozwoju swoich projektów w sprzyjających warunkach, nawiązania nowych kontaktów i współpracy pomiędzy profesjonalistami z branży, a także międzynarodowa promocja dzieł filmowych. W tym celu podczas trwania sekcji Industry dostępne były m.in. sale konferencyjne z możliwością wynajmu (wymagana rezerwacja i umowa z Industry Club), festiwalowa biblioteka online, stojaki ekspozycyjne z możliwością pozostawienia ulotek i broszur promocyjnych. Miejsce spotkań zlokalizowane było w centrum festiwalowym w centrum kongresowym Kursaal. Wszyscy goście posiadający akredytację branżową mogli bez ograniczeń z niego korzystać. Podczas Industry Club nie mogło zabraknąć stoiska MEDIA, gdzie przedstawiciele Creative Europe Desk z kilku krajów udzielali informacji na temat możliwości uzyskania współfinansowania na realizowane projekty z komponentu MEDIA programu Kreatywna Europa. Można również było umówić się na indywidualne konsultacje projektów.

Już po raz drugi festiwal gościł Europejskie Forum Filmowe, inicjatywę powołaną przez Komisję Europejską z myślą o ułatwieniu dialogu pomiędzy decydentami i przedstawicielami europejskiego sektora audiowizualnego.

Tematem EFF, które odbyło się 23 września 2019 roku, były „Nowe modele finansowania i współpracy promujące dzieła europejskie”. Celem dyskusji było podkreślenie rosnącego znaczenia współpracy w europejskim przemyśle audiowizualnym na wszystkich poziomach, od finansowania procesu twórczego po jego dystrybucję i promocję.

Uczestnicy pierwszego panelu „Formuły współfinansowania na rzecz lepszego wykorzystania praw” koncentrowali się na możliwości łączenia różnych źródeł finansowania publicznego i pry-

watnego oraz np. Instrumentu Gwarancyjnego dla sektorów kultury i kreatywnych programu Kreatywna Europa (od niedawna dostępnego również dla polskich przedsiębiorców), a w przyszłości InvestEU, które mogą pomóc europejskiemu przemysłowi audiowizualnemu w finansowaniu jego działalności.

Drugi panel poświęcony był współpracy sektora filmowego, a przede wszystkim dystrybutorów i koproducentów filmowych, która może pomóc europejskim dziełom zwiększyć liczbę odbiorców na całym świecie, dzięki wsparciu np. z funduszy koprodukcyjnych. Przykładem takiej współpracy może być film „Grâce à Dieu” (Dzięki Bogu) François Ozona.

Ponadto pod skrzydłami EFF odbyła się druga edycja Zinemaldia & Technology oraz Zinemaldia Startup Challenge, organizowane przez Festiwal Filmowy w San Sebastián i mające na celu nagradzanie nowych projektów biznesowych dotyczących innowacyjnych rozwiązań dla świata audiowizualnego w oparciu o zastosowanie nowych technologii.

Warto również wspomnieć o tym, iż w tym roku w ramach VIII Europe-Latin America Co-Production Forum odbyło się wydarzenie „Focus on Poland”, które miało na celu poszerzenie możliwości współpracy polskiej branży filmowej z przedstawicielami kinematografii hiszpańskiej i latynoamerykańskich. W ramach wydarzenia, w prezentacji „Focus on Poland: funding schemes, talents and co-production opportunities” takie szanse omówiła przedstawicielka Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej Anna E. Dziedzic. Odbył się także panel dyskusyjny z udziałem Klaudii Śmiei-Rostworowskiej (Madants) i Marcina Łuczaja (New Europe Film Sales) prezentujący case study międzynarodowej koprodukcji z polskim udziałem.

Industry Club finansowane jest ze środków Departamentu ds. Rozwoju Gospodarczego i Infrastruktury Rządu Basków oraz komponentu MEDIA programu Kreatywna Europa.

Zapowiedź konkursu wniosków w obszarze grantowym Tłumaczenia literackie

Komisja Europejska – Agencja Wykonawcza ds. Edukacji, Kultury i Sektora Audiowizualnego zapowiedziała otwarcie w pierwszym kwartale 2020 roku ostatniego w edycji 2014–2020 programu Kreatywna Europa konkursu wniosków o dofinansowanie projektów Tłumaczeń literackich.

Głównym celem obszaru grantowego Tłumaczenia literackie jest wsparcie ponadnarodowego obiegu dzieł literatury europejskiej, zwiększenie dostępności wysokiej klasy literatury europejskiej oraz wsparcie kulturowej i językowej różnorodności w Unii Europejskiej i innych krajach uczestniczących w komponencie Kultura programu Kreatywna Europa.

Konkurs adresowany jest do wydawnictw zarejestrowanych w krajach uczestniczących w programie Kreatywna Europa, posiadających osobowość prawną od minimum dwóch lat w dniu złożenia wniosku. Osoby fizyczne nie mogą ubiegać się o dofinansowanie.

Do końca obecnej edycji programu Kreatywna Europa wydawcy będą mogli ubiegać się o dofinansowanie pakietu przekładów o poniższych ramach:

- maksymalny czas realizacji 2 lata,
- projekt zakładający tłumaczenie od 3 do 10 utworów beletrystycznych,
- projekt oparty na strategii przekładu, publikacji, dystrybucji i promocji pakietu tłumaczeń,
- wkład własny – minimum 50%,
- dofinansowanie do 100 tys. euro.

Wydawcy pragnący skorzystać ze wsparcia w ramach Tłumaczeń literackich mogą składać wnioski zakładające tłumaczenie pakietu od 3 do 10 utworów będących fikcją literacką. Mogą to być:

- powieści,
- opowiadania,
- nowele,
- komiksy lub powieści graficzne,
- sztuki teatralne,
- poezja,
- literatura dziecięca i młodzieżowa.

Otrzymane środki należy przeznaczyć nie tylko na samo tłumaczenie, lecz także na publikację i dystrybucję oraz marketing i promocję przełożonych dzieł, ich autorów i tłumaczy (również z wykorzystaniem nowych technologii).

Istotnym aspektem składanego projektu jest dobór utworów do pakietu przekładów: tłumaczone dzieła powinny przyczyniać się do wzbogacenia różnorodności kulturowej krajów, w których są wydawane. Ponadto powinny być powiązane

tematycznie, aby możliwe było opracowanie dla nich i zrealizowanie schematu dystrybucji do wybranych grup odbiorców oraz spójnej strategii promocji, w tym promocji książek na rynku międzynarodowym.

GŁÓWNE ZAŁOŻENIA OBSZARU GRANTOWEGO TŁUMACZENIA LITERACKIE

Celami obszaru Tłumaczeń literackich są:

- wspieranie różnorodności kulturowej i językowej w Unii Europejskiej i krajach uczestniczących w programie Kreatywna Europa – komponent Kultura,
- promowanie międzynarodowego obiegu wysokiej jakości utworów literackich oraz zwiększanie ich dostępności w Unii Europejskiej i poza nią,
- dotarcie do nowych czytelników przetłumaczonych książek,
- zwiększanie widoczności i znaczenia pracy tłumaczy literackich.

Dofinansowania przeznaczone są dla przekładów:

- z jednego języka europejskiego na inny język europejski – kwalifikowane są języki urzędowe krajów uczestniczących w komponencie Kultura programu Kreatywna Europa oraz łacina i starożytna greka,
- z języków rzadziej używanych na bardziej upowszechnione (angielski, francuski, hiszpański, niemiecki),
- utworów obejmujących beletrystykę (fikcja literacka), niezależnie od gatunku (powieść, opowiadanie, sztuka teatralna, poezja, komiks i utwory dla młodych czytelników),
- utworów już wydanych przez autorów będących obywatelami lub rezydentami krajów uczestniczących w programie Kreatywna Europa – komponencie Kultura (nie dotyczy łaciny i starożytnej greki).

Dodatkowe punkty w konkursie w ramach Tłumaczeń literackich można zdobyć poprzez włączenie do pakietu przekładów tytułów wyróżnionych Nagrodą Literacką Unii Europejskiej.

Pełna lista zwycięskich tytułów znajduje się na oficjalnej stronie internetowej nagrody: www.euprizeliterature.eu.

Szczegóły dotyczące konkursu wniosków dostępne będą na stronach internetowych: www.eacea.ec.europa.eu/creative-europe/funding_en oraz www.kreatywna-europa.eu.



EUROPEAN UNION
PRIZE FOR LITERATURE

NAGRODA LITERACKA UNII EUROPEJSKIEJ

Nagroda przyznawana jest od 2009 roku z intencją zwrócenia uwagi na kreatywność i różnorodność bogactwa współczesnej europejskiej fikcji literackiej. Głównymi celami nagrody są wzmocnienie obiegu literatury w Europie, zwiększenie transgranicznej sprzedaży książek, wzbudzenie zainteresowania zagranicznymi utworami literackimi – dzięki wyróżnieniu utwory docierają do szerszej, międzynarodowej publiczności.

Nagroda przyznawana jest autorom powieści, którzy nie zdobyli jeszcze międzynarodowej rozpoznawalności, lecz ich twórczość wnosi dużą wartość do świata literatury, a dotychczasowy dorobek potwierdza ich profesjonalizm. Nagroda umożliwia im promowanie twórczości w Europie, zaś możliwości przekładu na inne języki i wydanie w innych krajach zapewnia program Kreatywna Europa w ramach obszaru grantowego Tłumaczenia literackie.

Dotychczas cztery tytuły polskich autorów zostały uhonorowane Nagrodą Literacką Unii Europejskiej:

- „Lód” Jacka Dukaja (2009);
- „Pensjonat” Piotra Pazińskiego (2012);
- „Magik” Magdaleny Parys (2015);
- „Frajda” Marty Dzido (2019).



Projekty współpracy z Bałkanami Zachodnimi

Komisja Europejska przygotowała specjalny konkurs o dofinansowanie w sektorach kultury i kreatywnym projektów współpracy państw członkowskich Unii Europejskiej i krajów regionu Bałkanów Zachodnich.

Celem konkursu jest odnowienie, wzmocnienie i zacieśnienie współpracy Unii Europejskiej i regionu Bałkanów Zachodnich poprzez aktywną współpracę kulturalną i współtworzenie kultury, sztuki, a także wsparcie konkurencyjności sektora kultury w krajach tego obszaru. Działanie jest elementem budowania międzynarodowych stosunków kulturalnych Unii Europejskiej i państw spoza niej, także w kontekście akcesji bądź preakcesji krajów regionu Bałkanów Zachodnich do Wspólnoty Europejskiej.

Działania projektowe mogą dotyczyć m.in. dziedzictwa kulturowego (materialnego i niematerialnego), integracji poprzez kulturę i sztukę, budowania sieci współpracy międzynarodowej w zakresie wybranych dziedzin sztuki, rozwoju kompetencji twórców i profesjonalistów sektora kultury.

Do priorytetów, które powinny realizować składane projekty, należą:

- budowanie i wzrost potencjału organizacji i instytucji kultury w regionie Bałkanów Zachodnich,
- wsparcie ponadnarodowej mobilności artystów i osób zawodowo związanych z kulturą i sztuką oraz ponadnarodowego obiegu dzieł,
- wzmocnienie dialogu międzykulturowego artystów, operatorów kultury oraz publiczności.

Działania mające na celu budowanie i wzrost potencjału organizacji i instytucji kultury w regionie Bałkanów Zachodnich mogą dotyczyć m.in. tworzenia nowych i długofalowych part-

nerstw oraz sieci współpracy, rozwoju nowych strategii i rozwiązań dla sektora kultury, wzrostu konkurencyjności sektora, dostosowania do zmiany cyfrowej oraz rozwoju publiczności.

Działania mające na celu wsparcie międzynarodowej mobilności twórców i profesjonalistów oraz obiegu dzieł w regionie Bałkanów Zachodnich lub pomiędzy Bałkanami Zachodnimi a państwami należącymi do Unii Europejskiej mogą dotyczyć m.in. wsparcia mobilności artystów i pracy twórczej, międzynarodowej współpracy artystów i umiędzynarodowienia ich karier.

Działania mające na celu wzmocnienie dialogu międzykulturowego artystów, organizacji i instytucji kultury oraz publiczności w regionie Bałkanów Zachodnich mogą dotyczyć m.in. promowania bogactwa i różnorodności kulturowej i ekspresji twórczej, również w kontekście wzmacniania spójności społecznej, wzrostu ekonomicznego i współpracy międzysektorowej.

Istotne będą również takie aspekty projektów, jak promocja równości płci, wsparcie aktywnego udziału i roli kobiet w przemysłach kreatywnych i kulturze, podnoszenie świadomości dotyczącej nierównego traktowania ze względu na płeć w obszarze sektora kultury.

Przewidywany poziom dofinansowania projektu ze środków Unii Europejskiej: 100–500 tys. euro. Projekty mają trwać maksymalnie 4 lata.

EUROPEAN CINEMA NIGHT

SHARING
STORIES WE LOVE

2-6 GRUDNIA 2019

+40 FILMÓW
WSPARTYCH W MEDIA
54 MIASTA
27 KRAJÓW
+14500 WIDZÓW



#EuropeanCinemaNight #WeAllLoveStories

SPONSORED BY

MEDIA



European
Commission

CO-ORGANISED WITH

EUROPA CINEMAS
CREATIVE CLUSTERS MEDIA SUB-PROGRAMME

Druga edycja European Cinema Night

W dniach 2–6 grudnia 2019 roku odbyła się w Europie druga edycja European Cinema Night, wyjątkowego projektu Komisji Europejskiej prezentującego bogactwo europejskiej kultury filmowej. W ciągu jednego grudniowego tygodnia w 54 miastach w 27 krajach miłośnicy kina mieli okazję obejrzeć ponad 40 znakomitych europejskich produkcji.

W pierwszej, cieszącej się ogromnym zainteresowaniem edycji tej inicjatywy, w 34 miastach w całej Europie udział wzięło ponad 7200 osób, które obejrzały łącznie 21 filmów dofinansowanych w komponencie MEDIA. W tym roku Komisja Europejska zwiększyła liczbę miast do 54 w 27 państwach członkowskich, podwajając potencjalny zasięg wydarzenia i umożliwiając jeszcze większej grupie fanów filmów z naszego kontynentu udział w wydarzeniu.

Wyświetlane przez kina należące do sieci Europa Cinemas filmy pochodzą z puli tytułów dofinansowanych na development bądź dystrybucję w trwającej edycji programu Kreatywna Europa. Każdego roku średnio 400 filmów jest dystrybuowanych dzięki wsparciu MEDIA. W sumie przedstawiciele lokalnych kin należących do sieci wybrali w tym roku 40 różnych filmów zgodnie z zainteresowaniami lokalnej publiczności.

Wśród wyświetlanych tytułów znalazły się zarówno zupełnie nowe, jak i dobrze już znane i lubiane. Uczestnicy ECN brali udział w pokazach takich produkcji jak: „Bóg istnieje, a jej imię to Petrunia” Teony Strugar Mitewskiej, „Zimna wojna” Pawła Pawlikowskiego, „Nie ma nas w domu” Kena Loacha, „Wielkie piękno” i „Oni” Paola Sorrentina, „Dziewczyna” Lukasa Dhonta, „Portret kobiety w ogniu” Céline Sciammy, „Forman vs. Forman” Jakuba Hejny i Heleny

Třeštíkovej, „Królestwo” Larsa von Triera, „Nędznicy” Ladja Ly, „Zdrajca” Marca Bellocchia czy „Lato 1993” Carli Simón.

Po projekcjach widzowie mieli okazję spotkać i posłuchać twórców filmów i krytyków filmowych, którzy opowiadali o wyświetlanych tytułach oraz europejskiej kinematografii. W wydarzeniu brali również udział przedstawiciele Komisji Europejskiej, którzy przybliżali istotę programu Kreatywna Europa, komponentu MEDIA oraz jego znaczenia w kształtowaniu europejskiego krajobrazu audiowizualnego.

W Polsce pokazy w ramach inicjatywy odbyły się w trzech miastach. 4 grudnia na projekcję filmu „Fuga” w reżyserii Agnieszki Smoczyńskiej można było wybrać się do kina Luna w Warszawie, natomiast w poznańskim kinie Muza odbył się pokaz ubiegającego się o nominację do Oscara filmu „Boże ciało” w reżyserii Jana Komasy. Na pokaz w ramach European Cinema Night 6 grudnia wybrali się natomiast mieszkańcy Wrocławia, gdzie w kinie Nowe Horyzonty wyświetlany był film „Tam gdzie musi być niebo” izraelskiego reżysera Elia Suleimana. Wszystkie pokazy cieszyły się ogromnym zainteresowaniem polskiej widowni.

European Cinema Night jest nie tylko świętem bogactwa europejskiej kultury filmowej, ale również sposobem przybliżenia obywatelom Unii Europejskiej idei, że polityka europejska jest nierozdzielnie powiązana z ich życiem. Inicjatywa ta dąży do pokazania, w jaki sposób UE – w tym przypadku poprzez program Kreatywna Europa – nie tylko przynosi korzyści sektorom kultury i kreatywnym, lecz także przysługuje się całemu społeczeństwu, również na szczeblu lokalnym. European Cinema Night ma na celu wzmocnienie więzów między ludźmi wokół wspólnej europejskiej tożsamości opartej na różnorodności.



Kreatywna
Europa

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego.

Creative Europe Desk Polska

Al. Ujazdowskie 41

00-540 Warszawa

tel. + 48 22 44 76 180

www.kreatywna-europa.eu

info@kreatywna-europa.eu