

MEDIA 2024 PRZEWODNIK PO SCHEMATACH



Kreatywna
Europa
MEDIA

**PROGRAM
KREATYWNA
EUROPA**



SPIS TREŚCI

Informacje ogólne	3
Harmonogram naborów MEDIA 2024	6
KLASTER CONTENT	7
• <i>European Co-Development</i>	8
• <i>European Slate Development</i>	10
• <i>European Mini-Slate Development</i>	12
• <i>Video Games and Immersive Content Development</i>	14
• <i>TV and Online Content</i>	15
KLASTER BUSINESS	16
• <i>Markets & Networking</i>	17
• <i>European Film Distribution</i>	18
• <i>European Film Sales</i>	20
• <i>Innovative Tools and Business Models</i>	22
KLASTER AUDIENCE	23
• <i>Networks of European Cinemas</i>	24
• <i>Networks of European Festivals</i>	25
• <i>Films on the Move</i>	26
• <i>European VoD Networks and Operators</i>	27

Zdjęcia na okładce:

„Chłopi”, reż. DK Welchman, Hugh Welchman, mat. New Europe Film Sales

Festiwal filmowy Millenium Docs Against Gravity, mat. Against Gravity

„Nawet myszy idą do nieba”, reż. Jan Bubeníček, Denisa Grimmová, mat. Animoon

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 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.

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.

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, Mołdawia, Ukraina, Tunezja* – udział w schematach: *Networks of European Festivals*, *Markets & Networking*

* 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 złożenia wniosku. Oznacza to, że do rozliczenia w ramach dotacji kwalifikują się tylko wydatki poniesione w trakcie realizacji umowy (lub w okresie od złożenia wniosku do końca trwania projektu).

HARMONOGRAM NABORÓW MEDIA 2024

OBSZAR DOFINANSOWANIA:	TERMIN APLIKACJI:
<i>European Co-Development</i>	6 marca 2024
<i>European Slate Development</i>	13 grudnia 2023
<i>European Mini-Slate Development</i>	10 września 2024
<i>Video Games and Immersive Content Development</i>	24 stycznia 2024
<i>TV and Online Content</i>	I termin: 7 grudnia 2023 II termin: 14 maja 2024
<i>European Film Distribution</i>	25 kwietnia 2024
<i>European Film Sales</i>	20 czerwca 2024
<i>Innovative Tools and Business Models</i>	25 stycznia 2024
<i>Networks of European Cinemas</i>	16 lipca 2024
<i>Networks of European Festivals</i>	11 kwietnia 2024
<i>Films on the Move</i>	I termin: 14 marca 2024 II termin: 18 lipca 2024
<i>Markets & Networking</i>	18 stycznia 2024
<i>European VoD Networks and Operators</i>	9 kwietnia 2024

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 służą 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 nieliniowym (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 nieliniowym (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!

Aplikujący mogą składać więcej niż jeden wniosek na wsparcie developmentu w ramach schematów: *European Co-Development*, *European Slate Development*, *European Mini-Slate Development* oraz *Video Games and Immersive Content Development* pod warunkiem, że zaprezentowane projekty audiowizualne we wnioskach będą różne.

WNIOSKODAWCA MUSI UDOWODNIĆ, ŻE:

- od 2017 r. wyprodukował utwór referencyjny – animowany, dokumentalny lub fabularny (film lub serial) o łącznej długości 24 minut (w przypadku projektów nieliniowych 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 festiwalu 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

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 łącznie 120 000 euro, dla każdego kolejnego partnera - 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 200 000 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 festiwalu 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 serie) o całkowitej długości minimum 90 minut,
 - filmy animowane (pojedyncze lub serie) o całkowitej długości minimum 24 minut,
 - kreatywne filmy dokumentalne (pojedyncze lub serie) o całkowitej długości minimum 50 minut;
- w przypadku projektów w formacie nieliniowym (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.

Aplikujący mogą składać więcej niż jeden wniosek na wsparcie developmentu w ramach schematów: *European Co-Development*, *European Slate Development*, *European Mini-Slate Development* oraz *Video Games and Immersive Content Development* pod warunkiem, że zaprezentowane projekty audiowizualne we wnioskach będą różne.

WNISKODAWCA MUSI UDOWODNIĆ, ŻE:

- od 2017 r. wyprodukował 2 utwory referencyjne – animowane, dokumentalne lub fabularne (filmy lub serie), każdy z nich o łącznej długości 24 minut (w przypadku projektów nieliniowych 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 festiwalu nie są akceptowane jako dystrybucja komercyjna;



„Lany poniedziałek”, reż. Justyna Mytnik, mat. Lava Films

- 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 festiwalu 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 nieliniowym (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.

Aplikujący mogą składać więcej niż jeden wniosek na wsparcie developmentu w ramach schematów: *European Co-Development*, *European Slate Development*, *European Mini-Slate Development* oraz *Video Games and Immersive Content*



„Matylda”, reż. Konrad Szolajski, mat. ZK Studio

Development pod warunkiem, że zaprezentowane projekty audiowizualne we wnioskach będą różne.

WNIOSKODAWCA MUSI UDOWODNIĆ, ŻE:

- od 2017 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 festiwalu nie są akceptowane jako dystrybucja komercyjna;
- firma wnioskodawcy była jedyną firmą produkującą albo – w przypadku koprodukcji – firma wnioskodawcy była większością w koprodukcji 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 łamigłówekowe, pamięciowe, sportowe, wycieczkowe, 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. Aplikacje mogą być składane również przez konsorcja składające się minimum z dwóch podmiotów.

Uwaga! Aplikujący mogą składać więcej niż jeden wniosek na wsparcie developmentu w ramach schematów: *European Co-Development*, *European Slate Development*, *European Mini-Slate Development* oraz *Video Games and Immersive Content Development* pod warunkiem, że zaprezentowane projekty audiowizualne we wnioskach będą różne.

WNIOSKODAWCA MUSI UDOWODNIĆ, ŻE:

- wyprodukował lub przeprowadził development gry lub projektu immersyjnego, które były komercyjnie dystrybuowane w okresie od 1 stycznia 2021 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 60% całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu;
- maksymalnie 200 000 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: fabuła, 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:

- 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 36 miesięcy.

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

KLASTER BUSINESS

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

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 koprodukcję 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.

Zapewniając dostęp do rynków, komponent MEDIA wzmacnia współpracę międzynarodową i stwarza przedstawicielom sektora audiowizualnego i profesjonalistom możliwości działania na rynkach w Europie i poza nią. Schemat *Markets & Networking* ma także wspierać profesjonalistów z krajów o niskiej zdolności produkcyjnej i zapewniać różnorodność kulturową oraz rozwój innowacyjności, kreatywności i talentów.

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.



Młode Horyzonty Industry, mat. Stowarzyszenie Nowe Horyzonty

MARKETS & NETWORKING

PROJEKTY:

Inicjatywy przeznaczone przede wszystkim dla profesjonalistów sektora audiowizualnego, które mają potwierdzony wpływ na promocję i wymianę europejskich profesjonalistów. Działania te służyć mają także zwiększeniu obiegu utworów audiowizualnych, w tym filmów fabularnych, krótkometrażowych, gier wideo, seriali telewizyjnych i projektów cross-mediowych oraz ułatwiać międzynarodowe koprodukcje.

Działania powinny zachęcać do tworzenia sieci i wymiany informacji oraz dobrych praktyk między profesjonalistami w zakresie obiegu utworów europejskich w Europie i poza nią, na wszystkich platformach i we wszystkich formatach.

Szczególne uwagi zostaną zwrócone na aplikacje przedstawiające odpowiednie strategie służące zapewnieniu bardziej zrównoważonego i bardziej przyjaznego dla środowiska przemysłu oraz zapewnienia równowagi płci, integracji, różnorodności i reprezentatywności.

RODZAJE PROJEKTÓW:

- **Markety:**
 - wydarzenia branżowe, fizyczne, online lub hybrydowe, skupione na wymianie B2B między europejskimi profesjonalistami z branży audiowizualnej, ułatwiające koprodukcje oraz mające wpływ na widoczność oraz sprzedaż europejskich utworów audiowizualnych na rynkach międzynarodowych. Działania i wydarzenia powinny być dostosowane do aktualnych trendów rynkowych oraz mogą obejmować innowacyjne treści (gry wideo, VR, XR, AI oraz utwory wykorzystujące różne media);
 - sieci marketów, organizowane tematycznie lub geograficznie, które mogą obejmować kilka targów filmowych w danym regionie i/lub targów skupionych wokół wybranych utworów audiowizualnych (filmy dla młodego widza, filmy dokumentalne, filmy animowane, gry wideo, AR, VR).

• Działania networkingowe:

- działania, które odnoszą się do różnych targów działających w krajach uczestniczących w komponencie MEDIA. Działania te mogą obejmować działania promocyjne B2B, w tym wsparcie finansowe dla stron trzecich, mające na celu ułatwienie dystrybucji i rozpowszechnianie europejskich utworów audiowizualnych lub wymianę dobrych praktyk, ze szczególnym nastawieniem na innowacyjne technologie oraz praktyki biznesowe;
- działania związane z koprodukcją seriali, przyczyniające się do zwiększenia konkurencyjności europejskich seriali na rynku.

W przypadku wszystkich działań, wnioskodawcy powinni uwzględnić odpowiednie strategie zapewniające bardziej zrównoważony i szanujący środowisko przemysł. Jeśli działania obejmują wydarzenia fizyczne, proces uzyskiwania certyfikatu zrównoważonego rozwoju powinien zostać uruchomiony w okresie trwania projektu.

Następujące działania nie są uznawane za kwalifikujące się: transmisje na żywo, teledyski, artystyczne utwory nienarracyjne (między innymi video-art, filmy eksperymentalne itd.), utwory komercyjne i promocyjne (między innymi reklamy), programy typu reality tv i talk show.

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 24 miesięcy.



„Blisko”, reż. Lukas Dhont, mat. Stowarzyszenie Nowe Horyzonty

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 minimalnym metrażu 60’;
- z pierwszymi prawami autorskimi ustanowionymi najwcześniej w 2020 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 31 grudnia 2023 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 2020 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 DYSTRYBUCJI	KRAJ POCHODZENIA FILMU		
	Francja	Niemcy, Hiszpania, Włochy	Inny kwalifikujący się kraj
Francja, Niemcy, Włochy, Hiszpania	1,1	1,3	2,3
Austria, Belgia, Holandia, Polska	1,3	1,6	2,3
Czechy, Dania, Finlandia, Grecja, Węgry, Norwegia, Portugalia, Szwecja	1,8	2,0	2,3
Inny kwalifikujący się kraj	2,0	2,3	2,3

Ze względu na priorytet jak najszerzego 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:

12-24 miesiące.

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 2020 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 2023 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 2020 r.

WYLICZANIE WYSOKOŚCI FUNDUSZU:

Krok 1: fundusz w wysokości 20 000 euro jest przydzielany, jeżeli:

- w 2023 r. wnioskodawca nabył prawa kinowe do 2 filmów (europejskich lub nie);
- w 2023 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.



„Kochanica króla Jeanne du Barry”, reż. Maïwenn, 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	0,75
Inny kwalifikujący się kraj	1

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:

12-24 miesiące.



Pompéi, l'expérience VR, mat. GEDEON Programmes – RMN Grand Palais

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 zwiększając 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.

KLASTER AUDIENCE

- *Networks of European Cinemas*
- *Networks of European Festivals*
- *Films on the Move*
- *European VoD Networks and Operators*

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 zachęceni do wyświetlania niekrajowych filmów europejskich oraz zwiększania zainteresowania publiczności niekrajową kinematografią. Ponadto zachęceni są do wdrażania projektów dla młodej widowni.

Festiwale filmowe wspierane w ramach *Networks of 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.

W ramach schematu *European VoD Networks and Operators* komponent MEDIA dofinansowuje międzynarodowe działania marketingowe i dystrybucję utworów audiowizualnych poza obiegiem kinowym. Wspiera także promocję nowych sposobów dystrybucji, dotyczących tworzenia innowacyjnych modeli biznesowych, co ma prowadzić do zwiększenia atrakcyjności legalnych serwisów VoD i wzmocnienia konkurencyjności europejskiej branży audiowizualnej.

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.

EUROPEAN 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.



23. Międzynarodowy Festiwal Filmowy mBank Nowe Horyzonty, mat. Stowarzyszenie Nowe Horyzonty

NETWORKS OF EUROPEAN FESTIVALS

PROJEKTY:

Wspieranie współpracy w ramach europejskich sieci festiwali, służące rozwojowi widowni i zaangażowania w europejskie filmy i utwory audiowizualne.

KWALIFIKUJĄCE SIĘ DZIAŁANIA SIECI TO:

- skoordynowane i wspólne działania, służące rozwojowi widowni i zainteresowania europejskimi filmami i utworami audiowizualnymi;
- koordynacja członków sieci i działań związanych z jej zrównoważonym ustrukturyzowanym rozwojem (np. wspólne wydarzenia, dzielenie się *know-how*, wymiana informacji, komunikacja między członkami);
- skoordynowane i oparte na współpracy działania promujące zrównoważone i przyjazne dla środowiska praktyki;
- wsparcie festiwali audiowizualnych odbywających się w krajach uczestniczących w programie MEDIA.

Szczególna uwaga zostanie zwrócona na aplikacje przedstawiające odpowiednie strategie służące zapewnieniu bardziej zrównoważonego i bardziej przyjaznego dla środowiska przemysłu oraz zapewnienia równowagi płci, integracji, różnorodności i reprezentatywności.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Schemat jest otwarty dla sieci europejskich festiwali składających się koordynatora oraz co najmniej 3 organizacji członkowskich. Nie więcej niż 20% członków sieci (w tym podmiot koordynujący) może pochodzić z tego samego kraju.

Dany festiwal może być członkiem maksymalnie 2 sieci.

FESTIWAL SPEŁNIA KRYTERIA, JEŚLI:

- w swoim programie zawiera europejskie utwory audiowizualne, które są wyświetlane szerokiej widowni, jak również akredytowanym międzynarodowym profesjonalistom i prasie;
- ma sformułowany regulamin oraz jasne zasady selekcji;
- jego repertuar w minimum 50% stanowią niekrajowe filmy europejskie, pochodzące z co najmniej 15 krajów uczestniczących w komponencie MEDIA.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

- do 90% całkowitych kwalifikowalnych kosztów projektu;
- maksymalna roczna kwota dotacji na członka sieci wynosi 100 000 euro na działania dwuletnie.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:

do 24 miesięcy.



„Saint Omer”, reż. Alice Diop, mat. Stowarzyszenie Nowe Horyzonty

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 2022 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 nie mogą przekroczyć 70% kosztów P&A.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:

12-24 miesiące.

EUROPEAN VOD NETWORKS AND OPERATORS

PROJEKTY:

Wspólne międzynarodowe działania mające na celu poprawę konkurencyjności i atrakcyjności europejskich platform VoD, oferujących znaczną część niekrajowych europejskich utworów audiowizualnych. Rolą schematu jest zwiększenie dostępności, widoczności i znaczenia europejskich utworów oraz rozwijanie międzynarodowej publiczności.

KWALIFIKUJĄCE SIĘ DZIAŁANIA:

Wspólne inicjatyw dotyczące:

- promowania i rozwijania atrakcyjnej oferty treści europejskich dla odbiorców międzynarodowych;
- poprawy dostępności, widoczności i znaczenia treści europejskich;
- opracowywania innowacyjnych cyfrowych strategii promocji, marketingu i budowania marki;
- wdrażania mechanizmów służących lepszemu zrozumieniu zachowania konsumentów na poziomie europejskim i docieraniu do nowych odbiorców;
- wspierania wymiany wiedzy i najlepszych praktyk;
- wspólnego udostępniania i współdzielenia kosztów projektów mogących poprawić jakość i konkurencyjność europejskich platform VoD, w tym ich rozwój technologiczny, linię redakcyjną, ułatwienie procesu licencjonowania praw autorskich itd.

Działania powinny przedstawiać innowacyjne, spójne strategie, dotyczące promowania europejskich utworów i zwiększenia globalnej widowni europejskich platform VoD.

Szczególne uwagi zostaną zwrócone na aplikacje przedstawiające odpowiednie strategie służące zapewnieniu bardziej zrównoważonego i bardziej przyjaznego dla środowiska przemysłu oraz zapewnienia równowagi płci, integracji, różnorodności i reprezentatywności.

KTO MOŻE APLIKOWAĆ:

Wniosek musi zostać złożony przez grupę wnioskodawców (konsorcjum) obejmującą co najmniej 2 operatorów usługi VoD z co najmniej 2 różnych krajów uczestniczących w komponencie MEDIA lub przez platformę VoD, która oferuje swoje usługi w co najmniej 2 krajach uczestniczących w komponencie MEDIA.

WSPÓLNY KATALOG PLATFORM MUSI ZAWIERAĆ:

- co najmniej 500 dostępnych utworów audiowizualnych;
- co najmniej 30% utworów audiowizualnych z krajów uczestniczących w komponencie MEDIA;
- utwory audiowizualne z co najmniej 5 krajów uczestniczących w komponencie MEDIA, reprezentujących co najmniej 5 różnych języków urzędowych Unii Europejskiej.

Kryteria dotyczące wymiaru europejskiego muszą zostać spełnione na początku i przez cały czas trwania działania.

WYSOKOŚĆ DOFINANSOWANIA:

do 60% całkowitych kosztów kwalifikowanych działania.

CZAS TRWANIA DZIAŁANIA:

do 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



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego



Współfinansowane przez
Unię Europejską