

EDIZIONE ——— NOVEMBRE 2022

A CURA DI ——— EMILIANO FASANO

Creative Europe Desk Italy MEDIA

presenta:

ANIMARE IN EUROPA

Vademecum rivolto ai professionisti italiani, finalizzato all'analisi delle opportunità che Creative Europe rivolge al settore dell'audiovisivo in animazione

INDICE

INTRODUZIONE

Silvia Sandrone - **CREATIVE EUROPE Desk Italy MEDIA Torino**
Emiliano Fasano - **Media Consultant / Curatore ANIMARE IN EUROPA**

LE ISTITUZIONI GUARDANO I CARTONI ANIMATI

Nicola Borrelli - **DG Cinema e Audiovisivo MINISTERO DELLA CULTURA**
Francesco Rutelli - **ANICA**
Luca Milano - **RAI KIDS**
Enrico Bufalini - **CREATIVE EUROPE Desk Italy MEDIA**
Annick Maes - **CARTOON MEDIA**
Anne-Sophie Vanhollebeke - **CARTOON ITALIA**
Marino Guarnieri - **ASIFA ITALIA**

CREATIVE EUROPE MEDIA 2021-2027

CREATIVE EUROPE MEDIA PER L'INDUSTRIA DELL'ANIMAZIONE

L'ANIMAZIONE RACCONTA

LINK E CONTATTI UTILI

ANIMARE IN EUROPA

si rivolge ai professionisti del mondo dell'animazione, in particolare agli studi di produzione, con l'obiettivo di accompagnare le imprese nel loro percorso di crescita e internazionalizzazione.

*Questo vademecum illustra le azioni e gli strumenti che la Commissione europea, tramite il Programma **MEDIA** di Europa Creativa, mette in campo a sostegno del settore dell'animazione da oltre trent'anni; presenta contributi video con interviste ai beneficiari del Programma nel corso delle ultime generazioni e alcune riflessioni di rappresentanti di Istituzioni e realtà che rivestono un ruolo rilevante in Italia per lo sviluppo dell'industria dell'animazione.*

*Abbiamo voluto progettare questo vademecum come uno strumento in costante aggiornamento che si aggiunge alle attività del **Creative Europe Desk Italy MEDIA** a sostegno della produzione indipendente. Il CED Italy MEDIA infatti, oltre alla sua attività di informazione, orientamento e assistenza tecnica alle imprese in fase di candidatura ai bandi **MEDIA**, promuove e organizza attività volte a fornire strumenti di approfondimento e a incoraggiare la cooperazione tra professionisti di Paesi diversi. **Animare in Europa** viene presentato in occasione di **InBetween - Match your Business in Animation!** terza edizione di un'iniziativa di networking volta a incoraggiare la coproduzione tra studi di animazione italiani ed europei, ideata dall'Ufficio **MEDIA** di Torino in sinergia con **Cartoon Italia - Associazione Nazionale dei produttori di animazione**.*

SILVIA SANDRONE

Project Officer CREATIVE EUROPE DESK ITALY MEDIA - TORINO

*Nel settembre 2017 **Creative Europe MEDIA** ha presentato il suo «Animation Plan for Europe» basando le sue raccomandazioni da un lato sul dialogo tenuto dalla Commissione europea con i diversi attori del settore e, dall'altro, sulle informazioni contenute nel rapporto dell'Osservatorio europeo dell'industria audiovisiva «Mapping the Animation Industry in Europe». Nel frattempo l'industria italiana dell'animazione è tornata a crescere grazie a interventi legislativi e a strumenti finanziari a lungo attesi.*

*Nel 2020, con l'approvazione del Quadro Finanziario Pluriennale, l'Unione Europea ha rinnovato Creative Europe per il 2021-2027 con un **ampliamento di budget senza precedenti**. Ci sono dunque tutte le condizioni Affinché le aziende italiane si rivolgano (anche) all'Europa per sostenere i propri progetti.*

*Questo vademecum vuole essere una possibile porta di accesso a questi finanziamenti. L'intenzione inoltre è quella di renderlo sempre attuale con costanti aggiornamenti e implementando il contributo di interviste. La pubblicazione si apre con le riflessioni dei rappresentanti di alcune tra le principali istituzioni e associazioni di settore cui segue un prologo alla struttura dell'attuale Programma MEDIA di Creative Europe. Vengono messe in evidenza le possibilità per l'animazione siano essi progetti di produzione, formazione, networking, mercato, film education, festival. Infine **abbiamo voluto dare voce ai produttori italiani** che nel recente passato hanno già visto in Creative Europe un'opportunità di crescita. L'auspicio è che un sempre maggior accesso ai fondi europei sia da stimolo per elevare la qualità delle proposte, della progettazione, del prodotto e della sua fortuna internazionale.*

EMILIANO FASANO

Media Consultant/Curatore Vademecum ANIMARE IN EUROPA

LE ISTITUZIONI GUARDANO I CARTONI ANIMATI



*La **Direzione Generale Cinema e Audiovisivo** pone grande attenzione all'animazione, un genere fondamentale per la crescita del settore, tra i prodotti più vendibili all'estero, l'unico che porta al cinema tutta la famiglia, ma soprattutto quello che più di tutti abitua i giovani, fin da piccoli, a frequentare le sale, contribuendo in maniera decisiva allo sviluppo della cultura cinematografica.*

*Secondo recenti indagini, **nel 2022 il mercato globale dell'animazione** (serie e lungometraggi) varrebbe **391 miliardi** di dollari, il 5% in più rispetto al 2021 e nel 2030 sfiorerà i 590 miliardi. In Italia, la produzione cine-audiovisiva registra percentuali di crescita elevate, che non hanno riguardato in misura proporzionale questo genere, che meriterebbe, soprattutto per la categoria dei lungometraggi, una maggiore visibilità anche a livello internazionale.*

*La mancanza di un reale committente ha infatti fatto sì che nel nostro paese negli ultimi anni si producesse un numero ancora ridotto di film con tecnica di animazione. Il problema non riguarda tanto le politiche pubbliche che intervengono nel cinema e audiovisivo – inclusa l'animazione – e che hanno visto quasi triplicare le risorse a disposizione dal 2017 ad oggi (l'attuale dotazione minima del fondo per l'audiovisivo è 750 milioni di euro). Bisogna, al contrario, **intervenire in altri ambiti, ad esempio incentivando i potenziali committenti** – broadcaster, piattaforme e distributori – ad investire maggiormente su questo genere.*

NICOLA BORRELLI

Direttore DG Cinema e Audiovisivo – MINISTERO DELLA CULTURA

*Il comparto dell'animazione è all'origine di un modello economico dinamico di crescita, con le sue competenze creative, artistiche e commerciali, la capacità di co-produrre velocemente con tutti i Paesi del mondo, la sua esperienza nel creare cooperazioni europee, il suo adattamento alle evoluzioni tecnologiche, la sua attitudine a pensare e ad agire nell'interesse generale della filiera, la sua disposizione a vendere all'estero. Questo modello, grazie alla **collaborazione tra ANICA e Cartoon Italia**, è sostenuto anche dalle istituzioni attraverso fondi di sostegno e crediti d'imposta.*

Gli effetti di queste misure sono stati immediati: sono nati nuovi studi di animazione e molti produttori hanno rimpatriato per intero o in parte le loro produzioni in Italia; in questi ultimi due anni più di 1000 posti di lavoro sono stati creati.

*A livello culturale, i programmi in animazione raggiungono un pubblico giovane in tutto il mondo e sono portatori di valori che aiutano le nostre società a progredire. In un mondo caratterizzato dalla sovrabbondanza di contenuti globali, è importante per **ANICA** la creazione di sinergie tra tutti gli operatori del settore a livello italiano e internazionale, per **promuovere la diversità culturale europea e consolidare l'identità e lo sviluppo delle industrie culturali e creative** italiane e europee.*

La collaborazione tra autori, produttori e broadcaster, o meglio operatori di servizi media, europei alcuni anni fa era importante. Adesso è divenuta essenziale. L'arrivo delle grandi piattaforme, perlopiù americane, ha cambiato radicalmente il mercato.

*Al di là degli aspetti legati alla concorrenza e ai nuovi monopoli, il tema cruciale è quello della **promozione del pluralismo** dal punto di vista della creazione e della produzione.*

*La pluralità **non solo di stili, forme, linguaggi e contenuti, ma anche dei centri decisionali editoriali**, è ancor più importante se si pensa al pubblico giovane: i media hanno per loro un valore formativo primario. Sviluppo del settore audiovisivo e formazione delle nuove generazioni di cittadini consapevoli sono strettamente intrecciati. Per la Rai la dimensione europea della produzione è un obiettivo strategico.*

***Rai Kids** è uno dei principali player a livello europeo nella produzione di animazione e contenuti per ragazzi e intende promuovere sempre più la **collaborazione tra produttori indipendenti italiani ed europei**. Abbiamo bisogno di progetti forti, spettacolari ed emozionanti, che sappiano affermarsi in un pubblico continentale. In questa azione anche i broadcaster, che ai tempi delle prime direttive europee sulla tv senza frontiere erano visti come la controparte dei produttori, svolgono ormai un ruolo di partner per la crescita e la pluralità del settore. **Rai Kids è un produttore europeo basato in Italia**, che promuove lo sviluppo di storie universali con il gusto del nostro continente.*

Europa Creativa ha da sempre avuto un'attenzione particolare per le opere di animazione e più in generale per le opere destinate al giovane pubblico, sin da quando fu lanciato nel 1991. Da oltre trent'anni dunque **Media** è al fianco dei produttori di animazione con diverse tipologie di sostegno, che vanno dal **sostegno allo sviluppo con i bandi European Co-development e Slate Funding e alla produzione, con il bando TV Content & online** per i prodotti destinati alla diffusione televisiva. Sono bandi molto competitivi ma che registrano una crescente partecipazione degli studi italiani, che auspichiamo possa migliorare ulteriormente anche grazie agli strumenti e alle misure nazionali e regionali.

Media accompagna inoltre i professionisti anche con **percorsi di formazione** continua e di aggiornamento, che contribuiscono a rendere gli studi più competitivi e internazionali e supporta mercati di coproduzione europei dedicati al mondo dell'animazione.

Nel 2017 la DG Cnect ha lanciato l'Animation Plan, con cui ha sancito l'importanza accordata a questa industria da parte della Commissione europea, che negli anni ha facilitato il dialogo tra i professionisti e i decision maker, affrontando in particolare le opportunità e le sfide che l'industria deve affrontare per promuovere e distribuire le opere di animazione in Europa e nel mondo, con una sempre crescente interconnessione con la virtual production e quindi anche col cinema di finzione.

Da oltre 30 anni **Cartoon** sostiene l'industria dell'animazione europea con progetti e iniziative che sono diventati un **punto di riferimento** per produttori indipendenti, emittenti, investitori e piattaforme di streaming.

Cartoon Forum è una delle nostre iniziative principali, e probabilmente quella che ha contribuito maggiormente alla crescita dell'animazione europea. Cartoon Forum è l'evento per trovare coproduttori e finanziamenti per le serie TV animate. Accoglie ogni anno 1000 produttori e 280 compratori. Promuove gli scambi tra tutti gli attori europei dell'industria dell'animazione, portando a numerose partnership di successo. Dalla sua creazione, Cartoon Forum ha aiutato 935 serie TV a trovare finanziamenti, per un budget di 4 miliardi di euro.

Cartoon organizza anche **Cartoon Movie**, l'evento dedicato ai lungometraggi di animazione. Con l'ascesa dell'animazione per adulti, vengono presentati progetti sempre più ambiziosi che hanno bisogno di trovare un budget adeguato.

Cartoon Movie è il posto dove entrare in contatto con potenziali coproduttori europei, espandere la distribuzione in tutta Europa e coinvolgere più investitori nel progetto. Dalla sua prima edizione, Cartoon Movie ha aiutato 430 film a trovare finanziamenti, per un budget di 2,85 miliardi di €. Ultimo ma non meno importante, il percorso verso il successo prevede apprendimento e un costante aggiornamento. Cartoon offre 3 serie di eventi di formazione: **Cartoon Business** con un focus su imprenditorialità, gestione del budget, licensing e finanziamenti, **CartoonNext** con un focus sul futuro dell'animazione e le ultime evoluzioni del settore, e **Cartoon Springboard**, dedicato ai giovani talenti, per prepararli al mercato.

ANNICK MAES

Direttore Generale CARTOON MEDIA

Cartoon Italia è l'Associazione Nazionale dei Produttori di Animazione, fondata nel 1998 con l'obiettivo specifico di **sostenere e promuovere il comparto dell'animazione in Italia e all'estero**. Nel 2015 Cartoon Italia è entrata a far parte di **ANICA** e nel 2017 è stata tra i soci fondatori di Animation in Europe, con sede a Bruxelles, un'associazione creata con lo scopo di definire le strategie di sviluppo del settore in sede comunitaria. Da sempre ha un rapporto di stretta collaborazione con **ASIFA Italia**, l'associazione degli autori di animazione, per favorire l'incontro tra impresa e autore e dare vita a iniziative che incentivino lo sviluppo di nuovi progetti e promuovano la produzione di contenuti italiani. In Italia vengono prodotte circa **cento ore all'anno** di programmi in animazione.

Per sostenere gli alti costi di produzione, il modello industriale dell'animazione è improntato da sempre sulla co-produzione europea, con uno share del partner europeo che va dal 20 al 40% del budget di produzione. Parallelamente, il comparto dell'animazione che comprende **80 società di produzione e servizi con più di 5000 addetti** è sostenuto dalle istituzioni. L'attività di Cartoon Italia svolta ai tavoli istituzionali per la **riforma del Cinema e dell'Audiovisivo** ha prodotto un benefico effetto sul settore con l'espansione delle risorse finanziarie grazie a un **tax credit portato fino al 40%** in caso di coproduzione internazionale e a fondi selettivi e automatici. Questi ultimi anni, le imprese di produzione e l'occupazione professionale sono cresciute. Oggi l'animazione italiana dispone di tutti gli strumenti finanziari per competere sul mercato europeo e internazionale.

ANNE-SOPHIE VANHOLLEBEKE
Presidente CARTOON ITALIA

La **relazione tra produttore e autore** è vitale per la riuscita di un'opera artistica. Quando questa relazione si basa sul reciproco beneficio e se è chiaro ad entrambi che in modo diverso l'opera appartiene a pari merito ad entrambi, a beneficiarne sarà l'opera stessa. Mentre l'**autore** ricerca, studia, si aggiorna, si evolve, il **produttore** agisce in modo parallelo affinché l'opera veda la luce. All'autore il mezzo di espressione, al produttore il sostentamento.

In Italia esistono molti modi per raccogliere forme di sostentamento per produrre animazione, modi che sono diversi per ogni Paese. Autori e produttori di Paesi diversi possono incontrarsi per condividere progetti e idee in modo da generare opere ancora più interessanti. In Europa la situazione è attualmente favorevole, con occasioni di incontro per confrontarsi, trovare i budget adatti ai progetti da sviluppare, e una buona quantità di festival e rassegne per godere di queste opere, ma non è sempre stato così.

Basti pensare che a **metà degli anni '90**, quando il cinema d'animazione europeo era quasi del tutto fermo, un autore da solo, **Michel Ocelot**, ha cambiato le sorti dell'animazione nel nostro continente. Con caparbia da artista libero ed indipendente, Ocelot dà vita a **"Kirikù e la strega Karabà"** e, d'un tratto, l'Europa comprende che andavano garantiti dei fondi per la salvaguardia, lo sviluppo e la coproduzione di questo tipo di progetti. A distanza di 25 anni, anche se la strada è ancora lunga, noi autori abbiamo molte più possibilità di ottenere le risorse per poter realizzare i nostri progetti e di certo più interlocutori per fare in modo che ciò si realizzi.

CREATIVE EUROPE MEDIA 2021-2027





A seguito dell'approvazione del Parlamento europeo del 17 dicembre 2020, il Consiglio ha adottato il regolamento che stabilisce il **Quadro Finanziario Pluriennale per il periodo 2021-2027**.

Il bilancio integra anche il Fondo europeo di sviluppo che, insieme al bilancio di Next Generation EU, consentirà all'UE di fornire nei prossimi anni **finanziamenti senza precedenti** a sostegno della ripresa dalla pandemia di COVID-19 e della **transizione verso un'Europa moderna** e più sostenibile.

NEL 2021-27 IL BILANCIO UE SARÀ ORIENTATO A RAGGIUNGERE 5 OBIETTIVI PRINCIPALI

Un'**Europa più intelligente** e competitiva attraverso la promozione di una trasformazione economica intelligente, innovativa e basata sul digitale.

Un'**Europa più verde** in transizione da un'economia a basse emissioni di carbonio verso una net economy a zero emissioni e resiliente, attraverso la promozione di una transizione verso un'energia pulita ed equa, di investimenti verdi e blu, dell'economia circolare, della mitigazione e dell'adattamento ai cambiamenti climatici e della gestione e prevenzione dei rischi.

Un'**Europa più connessa** attraverso il rafforzamento della mobilità.

Un'**Europa più sociale e inclusiva** che sostenga l'occupazione di qualità, l'istruzione, le competenze professionali, l'inclusione sociale.

Un'**Europa più vicina**, che sostenga l'occupazione di qualità, l'istruzione, le competenze professionali, l'inclusione sociale.

CREATIVE EUROPE 2021-27

Creative Europe è il programma dell'UE che supporta i settori creativi e culturali e che si pone gli obiettivi di:

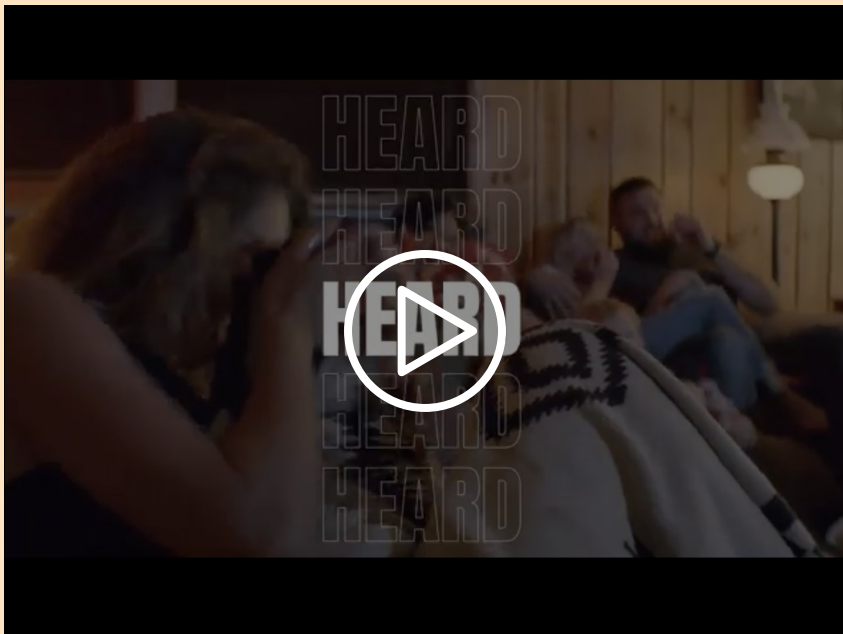
Salvaguardare, sviluppare e promuovere la diversità culturale e linguistica e il patrimonio culturale europei.

Rafforzare la competitività dei settori culturali e creativi, in particolare di quello audiovisivo.

Promuovere sforzi e migliori pratiche che contribuiscono alla realizzazione delle principali priorità della Commissione europea quali il **Green Deal**, l'**inclusività**, la **diversità** e l'**equilibrio di genere**.

La **dotazione finanziaria** per *Creative Europe* 2021-2027 è pari a **2.5 miliardi di euro** con un incremento del 50% rispetto al programma 2014-2020.

Creative Europe è suddiviso nei sottoprogrammi **CULTURA** **MEDIA** e **INTERSETTORIALE**



L'Unione Europea sostiene il cinema e le industrie audiovisive dal 1991 con diverse generazioni di programmi:

MEDIA

MEDIA II

MEDIA Plus

MEDIA 2007

Creative Europe 2014-2020

Creative Europe 2021-2027

I 30 anni del Programma sono stati celebrati con numerose iniziative e un **sito dedicato**.

MEDIA 2021-27

Il sottoprogramma **MEDIA 2021-2027** sostiene il cinema europeo e le industrie audiovisive con un budget di 1.4 miliardi di euro e si realizza attraverso alcune azioni di sostegno suddivise in cluster tematici:

CONTENT

Incoraggiare la collaborazione e l'innovazione nella creazione e nella **produzione di opere di alta qualità.**

BUSINESS

promuovere l'innovazione imprenditoriale, la competitività, la scalabilità e i talenti per rafforzare l'industria europea rispetto ai concorrenti globali.

AUDIENCE

rafforzare l'accessibilità e la visibilità delle opere per il pubblico, attraverso canali di distribuzione e iniziative per l'allargamento e la diversificazione del pubblico.

Questo cluster è stato progettato per accompagnare il settore a:

promuovere la **circolazione transfrontaliera delle opere** audiovisive europee

adattare i contenuti a nuovi segmenti di pubblico e piattaforme

implementare **modelli di business più solidi**, aiutando a far fronte ai costi di produzione e all'aumento della concorrenza

Destinatari: Imprese di produzione indipendenti europee

Le azioni di supporto nell'ambito del Content cluster sono:

EUROPEAN
CO-DEVELOPMENT

EUROPEAN SLATE
DEVELOPMENT

TV AND ONLINE
CONTENT

VIDEO GAMES
AND IMMERSIVE CONTENT
DEVELOPMENT

EUROPEAN CO-DEVELOPMENT

Sostegno per permettere a produttori di Paesi diversi di iniziare a lavorare insieme sullo **sviluppo di un'opera singola** (one-off o serie), con un incremento della qualità e del potenziale di distribuzione. E' incoraggiata la coproduzione tra società provenienti da Paesi di capacità produttiva e area linguistica diversa, al fine di contribuire a favorire condizioni più eque, promuovere il talento, da qualsiasi parte provenga, preservando e stimolando così la diversità culturale.

Hai un progetto in animazione?

EUROPEAN SLATE DEVELOPMENT

Sostegno progettato per le società di produzione in grado di sviluppare contemporaneamente un catalogo da 3 a 5 opere, aumentando così le opzioni creative e favorendo la qualità. Ciò dovrebbe anche consentire alle società di **ridurre i rischi e aumentare la loro capacità di attrarre e trattenere i talenti**, promuovendo strategie di crescita a lungo termine. I beneficiari saranno inoltre incoraggiati a sostenere i talenti emergenti con l'incentivo a produrre anche un cortometraggio.

Hai un catalogo di progetti che include anche l'animazione?

TV AND ONLINE CONTENT

Bando annuale con 2 scadenze, progettato per fornire l'opportunità ai produttori indipendenti di **sviluppare le proprie produzioni originali ideate per una diffusione televisiva o su piattaforma**. Questa possibilità è fondamentale per promuovere la libertà creativa e l'indipendenza finanziaria. **MEDIA** intende rafforzare la capacità dei produttori indipendenti europei di mantenere i diritti di proprietà intellettuale per sfruttarli a livello globale. E' richiesto il coinvolgimento di almeno 2 emittenti televisive/piattaforme europee.

Hai un progetto tv o online in animazione?

VIDEO GAMES AND IMMERSIVE CONTENT DEVELOPMENT

Sostegno progettato per **incrementare la capacità** dei produttori di videogiochi europei, delle società che investono nello sviluppo di contenuti in realtà aumentata (XR) e degli studi di produzione audiovisiva di **sviluppare videogiochi ed esperienze immersive interattive** affinché abbiano il potenziale per raggiungere un pubblico globale aumentando la competitività dell'industria europea dei videogiochi.

Consulta la guida sui fondi europei per il settore dei Video Games

Nel Business Cluster si prevede di:

coltivare i talenti audiovisivi con attività incentrate sul tutoraggio e sulle competenze digitali e ecologiche

incoraggiare gli **scambi tra imprese** che coprono tutte le parti della catena del valore e mirano a una portata globale

promuovere la **distribuzione transnazionale** di contenuti attraverso i confini e le piattaforme

Destinatari: enti di formazione, distributori e agenti di vendita, società tecnologiche, servizi VOD, aggregatori, espositori, mercati cinematografici.

Le azioni di supporto:

EUROPEAN MEDIA
TALENTS AND SKILLS

MARKETS AND
NETWORKING

EUROPEAN FILM DISTRIBUTION AND
EUROPEAN FILM SALES

INNOVATIVE TOOLS AND
BUSINESS MODELS

MEDIA STANDS

MEDIA 360

EUROPEAN MEDIA TALENTS AND SKILLS

Sostegno rivolto a **promotori di corsi di formazione** che intendano rafforzare la capacità dei professionisti dell'audiovisivo di adattarsi ai nuovi processi creativi e ai nuovi modelli di business al fine di sfruttare appieno le opportunità dell'innovazione digitale.

Questo bando sostiene **programmi di aggiornamento** per professionisti dell'audiovisivo provenienti da tutta Europa. Inoltre, vengono sostenuti **programmi di tutoraggio** per rafforzare la diversità e l'equilibrio di genere nel settore.

Guarda le opportunità di formazione rivolte all'animazione sostenute da Creative Europe

MARKETS AND NETWORKING

Sostegno promosso al fine di **favorire le opportunità business-to-business** sia fisiche che digitali e, in particolare, facilitare le coproduzioni e la visibilità, la presenza e l'acquisizione di **opere europee sui mercati internazionali**.

Vengono supportati eventi e mercati del settore, nonché attività promozionali.

Guarda le opportunità di mercato rivolte all'animazione sostenute da Creative Europe

EUROPEAN FILM DISTRIBUTION AND EUROPEAN FILM SALES

Bando destinato a società di distribuzione europee sulla base della loro precedente performance nella distribuzione di film europei non nazionali. Il sostegno è un **incentivo per promuovere i film europei** non nazionali mitigando il rischio commerciale che tali film possono avere nella distribuzione nelle sale cinematografiche e sulle piattaforme.

INNOVATIVE TOOLS AND BUSINESS MODELS

Sostegno promosso al fine di **migliorare la visibilità e la disponibilità delle opere europee** e aumentare il pubblico nell'ambiente digitale. I progetti si focalizzano sulle sfide specifiche del settore audiovisivo come la rilevabilità, la sequenza delle finestre di rilascio, il finanziamento e la territorialità. Verrà inoltre fornito supporto per rendere più verde l'industria audiovisiva.

MEDIA STANDS

Sostegno promosso per **incoraggiare gli scambi transnazionali tra imprese** nei principali mercati dell'audiovisivo fornendo servizi che includono attività promozionali e facilitando l'accesso dei nuovi professionisti, in particolare dai Paesi a bassa capacità di produzione audiovisiva.

Trova i Mercati con uno stand MEDIA

MEDIA 360

Sostegno rivolto a grandi **stakeholder** al fine di **sfruttare le sinergie tra ecosistemi esistenti, sviluppare un ulteriore potenziale di cooperazione, raggiungere economie di scala** attraverso le diverse attività sostenute e creare un impatto lungo la catena del valore. L'azione deve sostenere un pacchetto che includa attività di formazione, di networking e fondi di coproduzione internazionali.

L'obiettivo dell'Audience Cluster è sostenere lo sviluppo del pubblico in tutta Europa e oltre. Il programma mira a raggiungere questi obiettivi:

aumentare il pubblico su tutte le piattaforme

coinvolgere il pubblico più giovane attraverso strumenti educativi e di promozione

garantire l'accesso ai contenuti attraverso il supporto alla sottotitolazione

Destinatari: operatori cinematografici, festival, reti e operatori di video on demand, distributori teatrali, agenti di vendita, istituzioni del patrimonio.

Le azioni di supporto nell'ambito del Content cluster sono:

VIDEO-ON-DEMAND
(VOD) NETWORK

FILMS
ON THE MOVE

AUDIENCE DEVELOPMENT
& FILM EDUCATION

EUROPEAN FESTIVALS
NETWORK

VIDEO-ON-DEMAND (VOD) NETWORK

Sostegno promosso al fine di **aumentare il pubblico per le opere europee** attraverso incentivi, cura di cataloghi, progetti collaborativi e analisi dei dati sull'audience. Saranno sostenute reti di **piattaforme VOD** in Europa che programmano una quota significativa di **film europei non nazionali** e cooperano per promuovere la circolazione delle opere europee.

FILMS ON THE MOVE

Sostegno promosso per **aumentare la circolazione delle opere europee** e ampliare il loro pubblico paneuropeo sostenendo la distribuzione nelle sale e online di film europei non nazionali. Il sostegno si concentra sulle **strategie di distribuzione paneuropee coordinate da società europee** per la distribuzione di film europei, con particolare attenzione ai talenti emergenti e ai film per un nuovo pubblico.

AUDIENCE DEVELOPMENT & FILM EDUCATION

Sostegno promosso al fine di **stimolare l'interesse del pubblico**, in particolare del pubblico giovane, per i film e le opere audiovisive europee. E' incoraggiata la **cooperazione tra le istituzioni cinematografiche e le piattaforme online**. I progetti supportati devono raggiungere un pubblico paneuropeo e comprendere iniziative innovative di sviluppo del pubblico o di educazione cinematografica transfrontaliera.

EUROPEAN FESTIVALS AND FESTIVALS NETWORK

Europa Creativa **sostiene sia i singoli festival cinematografici europei** che i **network di festival** che programmino una percentuale significativa di opere europee non-nazionali, preservando allo stesso tempo la propria identità e il proprio profilo unico. I festival europei dovranno puntare ad **aumentare l'interesse del pubblico** per i **contenuti audiovisivi europei non-nazionali**, promuovere la **circolazione e la visibilità delle opere europee** e realizzare attività per **espandere e rinnovare il pubblico**.

Trova i festival europei di animazione sostenuti da Creative Europe

CREATIVE EUROPE MEDIA PER L'INDUSTRIA DELL'ANIMAZIONE



EUROPEAN CO-DEVELOPMENT PER L'ANIMAZIONE

(1/3)

Stai sviluppando un progetto di animazione (one-off o serie)
in coproduzione con una società di un altro Paese europeo o partecipante al Programma **MEDIA**?

Verifica se sei eleggibile per fare richiesta di contributo nell'ambito di questa call:

La tua società è una **società europea indipendente e ha già prodotto** (in percentuale maggioritaria) **almeno un'opera recente distribuita a livello internazionale** ovvero in almeno 3 Paesi diversi dall'Italia?

Sei eleggibile!

Diversamente hai ancora una possibilità:

Puoi dimostrare che uno dei soci o l'AD, risulta producer o delegate producer di un'opera con le stesse caratteristiche sopra elencate?

Sei eleggibile!

Se non rientri in una di queste due casistiche, purtroppo non potrai candidarti come Coordinator/Project leader ma potrai sempre partecipare come Partner, mantenendo la maggioranza dei diritti sull'opera e con la possibilità di ottenere il medesimo contributo finanziario dell'applicant (60.000 euro).

EUROPEAN CO-DEVELOPMENT PER L'ANIMAZIONE

(2/3)

A questo punto dovrai verificare che sia il **progetto giusto per MEDIA**:

Un progetto di animazione deve avere una **durata minima** di 60' se destinato alla sala cinematografica o di 24' se concepito per la diffusione TV o su piattaforma;

L'inizio della produzione non deve avvenire prima di 10 mesi dalla data di scadenza del bando;

Il progetto deve essere un progetto di qualità, innovativo e avere un **forte appeal internazionale**;

Il Coordinator o uno dei partner deve essere in **possesso della maggioranza dei diritti**;

Deve essere firmato un accordo di co-sviluppo tra le due società che dettagli la suddivisione dei compiti e una concreta collaborazione sugli aspetti creativi.

EUROPEAN CO-DEVELOPMENT PER L'ANIMAZIONE

(3/3)

Il tuo dossier creativo potrà includere:

Logline (max. 2 to 3 sentences); **link** to trailer/teaser; **Synopsis** (max. 1 page); **Description** of characters, backgrounds/worlds, themes, sound treatment, visual approach, artistic approach, mood board, concept art/graphic pitch bible (max. 15 pages); **Treatment** (max. 10 pages); **Episode outline in case of a series** (max. 10 pages in total); **Director's and/or producer's note** (max. 3 pages); A sample of **the latest script**, with dialogue samples (max. 20 pages).

**Infine non trascurare le strategie sulle priorità di Creative Europe 2021-2027:
Industria più Green e più inclusiva!**

Per approfondire, [leggi le linee guida](#) e contatta gli [uffici MEDIA](#) (Torino, Roma, Bari).

EUROPEAN SLATE FUNDING PER L'ANIMAZIONE

(1/2)

Se sei una società che opera a livello internazionale, con una solida capacità finanziaria e operativa che ti permetta di sviluppare più progetti contemporaneamente destinati a un'ampia distribuzione, questo bando potrebbe essere perfetto per permetterti di diversificare, innovare e consolidare ulteriormente la posizione della tua società sul mercato.

Verifica se sei eleggibile per fare richiesta di contributo nell'ambito di questa call:

La tua società è una **società europea indipendente e ha già prodotto** (in percentuale maggioritaria) **almeno due opere recenti distribuite a livello internazionale** ovvero in almeno 3 Paesi diversi dall'Italia?

Sei eleggibile!

Diversamente hai ancora una possibilità:

Puoi dimostrare che uno dei soci o l'AD, risulta producer o delegate producer di un'opera con le stesse caratteristiche sopra elencate?

Sei eleggibile!

EUROPEAN SLATE FUNDING PER L'ANIMAZIONE

(2/2)

A questo punto dovrai **costruire il tuo catalogo da un minimo di 3 a un massimo di 5 opere** con la possibilità di includere un cortometraggio di un talento emergente.

La società candidata deve detenere la maggioranza dei diritti su tutti i progetti del catalogo, disporre di risorse stabili e del know-how sufficiente a implementare l'azione. I progetti one-off di animazione possono ottenere 55.000 euro mentre le serie 60.000 e il cortometraggio 10.000.

Materiale del dossier creativo da allegare a seconda del livello di sviluppo dei progetti:

Logline (max. 2 to 3 sentences); **Link** to trailer/teaser; **Synopsis** (max. 1 page);
Description of characters, backgrounds/worlds, themes, sound treatment, visual approach, artistic approach, mood board, concept art/graphic pitch bible (max. 15 pages);
Treatment (max. 10 pages); **Episode outline in case of a series** (max. 10 pages in total);
Director's and/or producer's note (max. 3 pages);
A sample of **the latest script**, with dialogue samples (max. 20 pages).

Per approfondire, [leggi le linee guida](#) e contatta gli [uffici MEDIA](#) (Torino, Roma, Bari).

TV AND ONLINE CONTENT PER L'ANIMAZIONE

(1/2)

Se stai sviluppando un'opera di animazione destinata alla diffusione televisiva o allo sfruttamento online, verifica se puoi richiedere un contributo finanziario a copertura dei costi di produzione nell'ambito di questa call che è compatibile anche con l'European Co-development e l'European Slate.

Il progetto, che deve avere una **durata minima di 24 min.**, **non deve ancora essere entrato in produzione al momento della candidatura e:**

Deve essere **confermato l'investimento di almeno 2 emittenti** di Paesi europei diversi tramite pre-acquisto o contratto di coproduzione;

I diritti devono tornare al produttore dopo 7 anni in caso di pre-acquisto e 10 in caso di coproduzione;

Minimo il 40% del piano finanziario deve essere confermato da **fonti terze**;

Minimo il 50% del piano finanziario stimato deve provenire da **Paesi MEDIA**.

TV AND ONLINE CONTENT PER L'ANIMAZIONE

(2/2)

Un progetto di animazione può ottenere fino al 20% del costo totale di produzione, entro un tetto massimo di 500.000 euro.

Se stai co-producendo con un altro studio di animazione europeo, il tuo co-produttore può essere anche co-beneficiario!

Materiale del dossier creativo da allegare:

Director's note, booklet, graphic presentation, sample of script, etc. including a **link** to the trailer/teaser.

Per approfondire, [leggi le linee guida](#) e contatta gli **uffici MEDIA** (Torino, Roma, Bari).

CORSI DI FORMAZIONE DEDICATI ALL'ANIMAZIONE FINANZIATI DA CREATIVE EUROPE

(1/2)

3D Character Animation and Creative Simulation Technologies

The Animation Workshop (DK)

Programma di quindici settimane che accompagna i partecipanti attraverso le fasi di realizzazione dell'animazione 3D.

ACE Animation

ACE Producers (NL)

Programma di formazione che si concentra su aspetti creativi e strategie finanziarie.

AniDox:Lab

VIA University College (DK)

Laboratorio di sviluppo di progetti di documentario animato.

Animation sans Frontières

Filmakademie Baden-Württemberg (DE)

MOME - Moholy-Nagy University of Art and Design (HU)

The Animation Workshop in (DK)

GOBELINS, l'école de l'image (FR)

Corso rivolto a giovani professionisti dell'animazione europea che approfondisce l'intero processo di produzione.

Cartoon Business

Cartoon – European Association of Animation Film (BE)

Workshop di tre giorni dedicato all'analisi di modelli innovativi di finanziamento e gestione delle risorse.

CORSI DI FORMAZIONE DEDICATI ALL'ANIMAZIONE FINANZIATI DA CREATIVE EUROPE

(2/2)

Cartoon Next

Cartoon – European Association of Animation Film (BE)

Workshop di tre giorni incentrato sugli ultimi sviluppi nell'intrattenimento e nell'animazione digitale.

Cartoon Springboard

Cartoon – European Association of Animation Film (BE)

Evento di pitching e workshop per nuovi talenti del settore per favorire il loro accesso ai mercati audiovisivi e digitali.

CEE Animation Workshop

Društvo Slovenskega Animiranega Film (CZ)

Programma dedicato ai Paesi MEDIA a ridotta capacità di produzione incentrato sullo sviluppo di progetti animati o ibridi.

Next Lab

Paramotion Films (ES)

Programma di formazione dedicato alle tecnologie per la produzione di animazioni e VFX.

Scriptwriting and Concept Development

La Poudrière (FR)

Programma incentrato sullo sviluppo di adattamenti letterari e di progetti di serie web e tv.

StopMoLab

Momakin Sp. z o.o (PL)

Programma di formazione per l'industria dell'animazione stop-motion.

MERCATI RIVOLTI ALL'ANIMAZIONE FINANZIATI DA CREATIVE EUROPE

(1/1)

Cartoon Forum

Cartoon – European Association of Animation Film (BE)

Piattaforma di co-produzione, distribuzione e pitching forum rivolta a progetti televisivi di animazione per facilitare partenariati internazionali.

Cartoon Movie

Cartoon – European Association of Animation Film (BE)

Piattaforma di co-produzione e co-finanziamento per lungometraggi di animazione. L'evento offre ai produttori l'opportunità di fare un pitch del loro progetto a potenziali partner europei.

CEE Animation Support Industry Programme

Asociace Animovaneho Filmu (CZ)

Piattaforma di networking tra produttori e broadcaster promossa al fine di trovare nuovi finanziamenti e potenziali distribuzioni. Prevede pitching per ogni formato: cortometraggi, serie e film.

Marché International du Film d'Animation (MIFA)

CITIA (FR)

Mercato dedicato all'industria dell'animazione che si svolge parallelamente all'Annecy International Animation Film Festival.

FESTIVAL RIVOLTI ALL'ANIMAZIONE FINANZIATI DA CREATIVE EUROPE

(1/2)

CINANIMA - International Animated Film Festival of Espinho

7-13 novembre 2022, Espinho (PT)

Anilogue International Animation Festival

23-27 novembre 2022, Budapest (HU)

Festival Anima

17-26 febbraio 2023, Bruxelles (BE)

International Leipzig Festival for Documentary and Animated Film

8-15 ottobre 2023, Lipsia (DE)

Animateka International Animated Film Festival

28 novembre - 4 dicembre 2022, Lubiana (SI)

Festival of Animated Film Stuttgart

25-30 aprile 2023, Stoccarda (DE)

FESTIVAL RIVOLTI ALL'ANIMAZIONE FINANZIATI DA CREATIVE EUROPE

(2/2)

MECAL - Barcelona International Short and Animation Film Festival

8-12 novembre 2022, Barcellona (ES)

World Festival of Animated Film - Animafest Zagreb

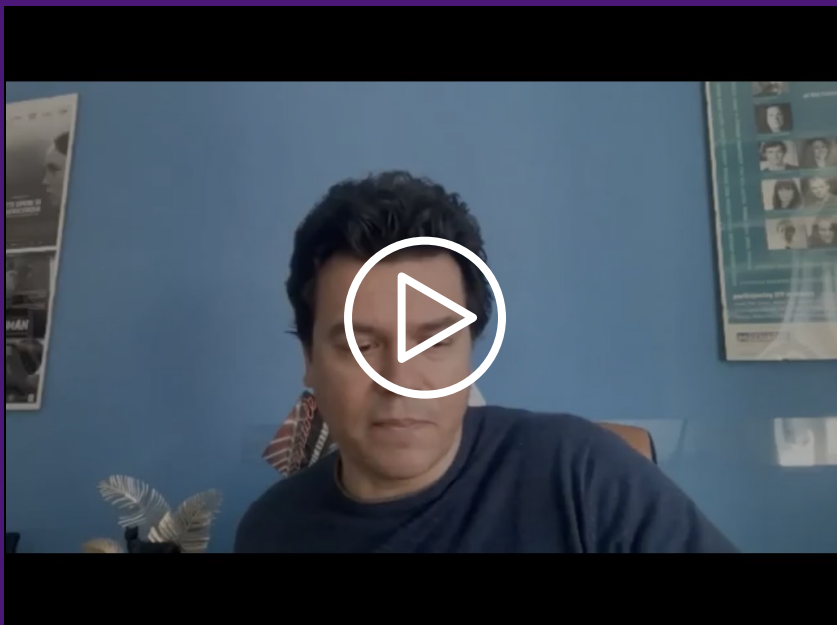
5-10 giugno 2023, Zagabria (HR)

Animest International Animation Film Festival

6-15 ottobre 2023, Bucarest (RO)

L'ANIMAZIONE RACCONTA

Terremoto



Alessandro Borrelli - Produttore, LaSarraz Pictures

Stato: in sviluppo

Formato: cortometraggio, 7'

Tecnica: 2D

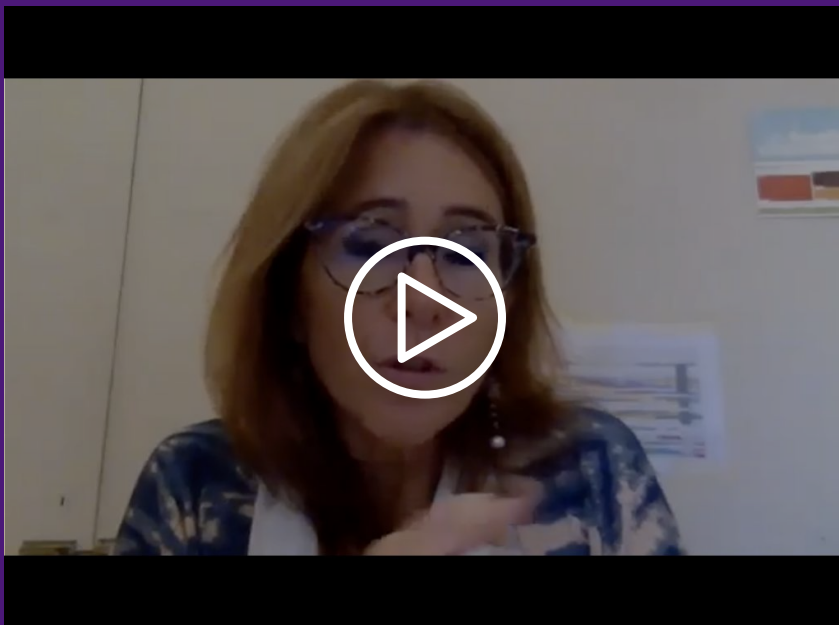
Bando: Creative Europe - MEDIA
European Slate Development

Anno: 2021

Contributo assegnato: 10.000€

[Dossier di presentazione](#)

The Kiddy Crunchers (it. La Famiglia Skrokkiazeppi)



Elena Toselli - CEO, Animatò

Stato: in produzione

Formato: serie TV, 52x11'

Tecnica: 2D

Partner: Je suis bien content
(FR - Project Leader), Zmei (BG)

Bando: Creative Europe - MEDIA TV
and online content

Anno: 2021

Contributo assegnato: 99.773€

[Trailer](#)

[Website](#)

SMALL BOSS

45

The Tree of Ears (it. L'albero delle orecchie)



Matteo Pecorara - Produttore, Small Boss

Stato: in sviluppo
Formato: lungometraggio
Tecnica: 2D

Partner: Red Kite Animation (UK),
Fabian&Fred (DE), Apeman Studio (ES)

Bando: Creative Europe - MEDIA
Support for Development of Audiovisual
Content - Single Project

Anno: 2019

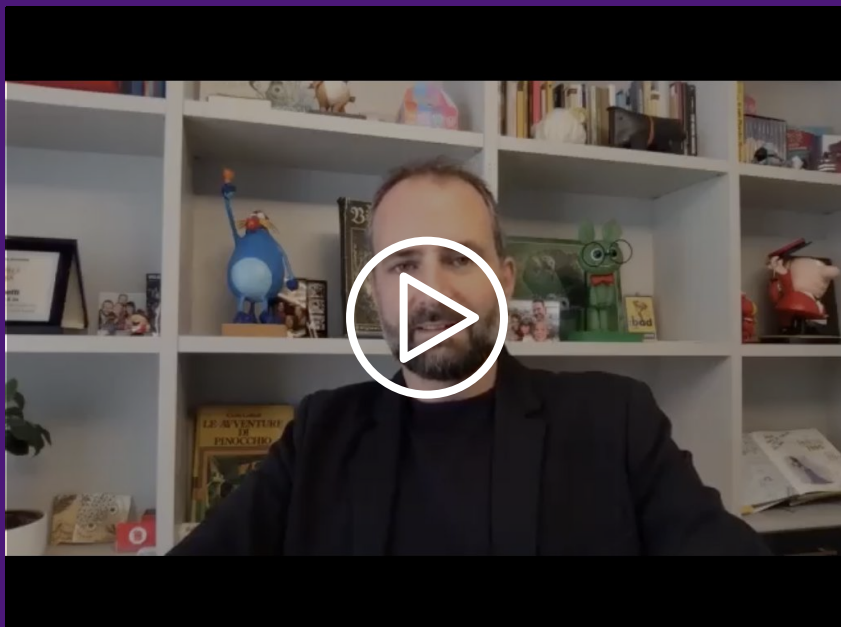
Contributo assegnato: 60.000€

[Dossier di presentazione](#)

STUDIO BOZZETTO

Beasties (it. Bestiacce!)

46



Pietro Pinetti - CEO, Studio Bozzetto

Stato: in sviluppo

Formato: serie TV, 52x11'

Tecnica: 3D

Partner: Cyber Group Studios (FR)

Bando: Creative Europe - MEDIA
Support for Development of Audiovisual
Content - Single Project

Anno: 2019

Contributo assegnato: 60.000

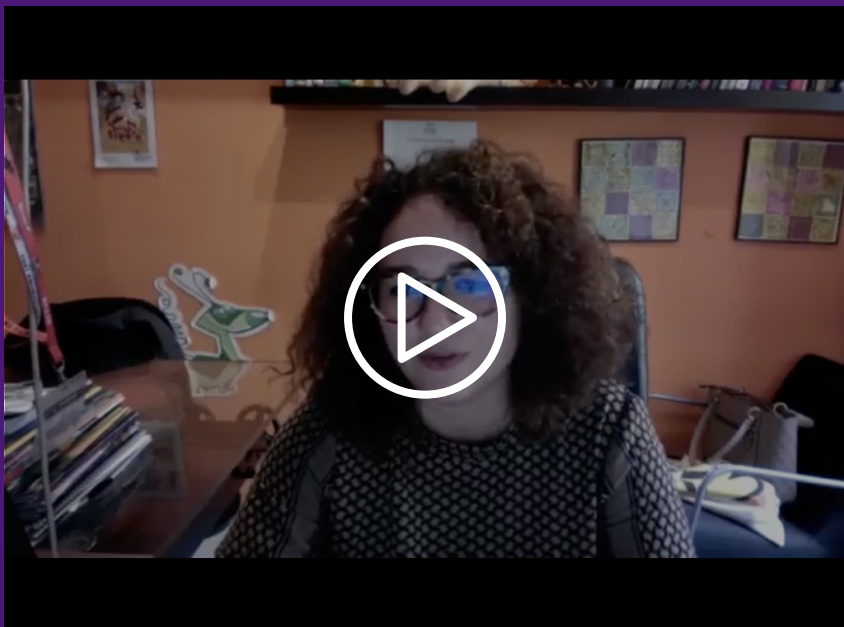
[Trailer](#)

[Website](#)

GRAPHILM ENTERTAINMENT

47

Nefertine on the Nile (it. Nefertina sul Nilo)



Anna Lucia Pisanelli - CEO, Graphilm Entertainment

Stato: in programmazione TV

Formato: serie TV, 52x11'

Tecnica: 3D

Partner: Waooh! (BE),
Cyber Group Studios (FR)

Bando: Creative Europe - MEDIA
Support for the Content Development
of Single Project

Anno: 2016

Contributo assegnato: 60.000€

[Trailer 2D](#)

[Trailer 3D](#)

[Website](#)

Red Hands (it. Mani rosse); Il seme del declino; Metamorphosis



Michele Fasano - Produttore, Sattva Films

Mani rosse

Stato: in programmazione TV e festival

Formato: special TV

Bando: MEDIA Development - Single Project 2014

Contributo assegnato: 60.000€

Il seme del declino

Stato: in sviluppo

Formato: documentario in animazione

Bando: MEDIA Development - Single Project 2013

Contributo assegnato: 20.000€

Metamorphosis

Stato: in distribuzione ai festival

Formato: documentario in animazione

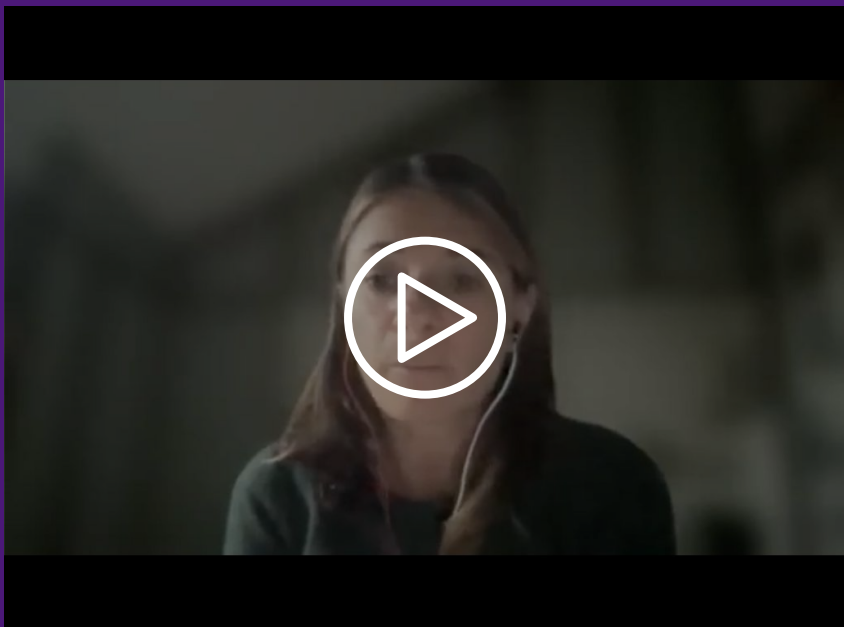
Bando: MEDIA Development - Single Project 2008

Contributo assegnato: 38.000€

[Teaser Mani rosse](#)

[Trailer Metamorphosis](#)

Bat Pat



Stato: in programmazione TV
Formato: serie TV, 52x11'
Tecnica: 2D
Partner: Imira Entertainment (ES)

Bando: Creative Europe - MEDIA
TV Programming
Anno: 2014
Contributo assegnato: 350.000€

[Trailer](#)

Caterina Vacchi - Produttore esecutivo, Atlantica Entertainment

LINK E CONTATTI UTILI



LINK

European Commission

il sito della Commissione Europea.

Creative Europe

il sito di Creative Europe.

Funding and Tenders Portal

la piattaforma di accesso a tutti i bandi europei compreso il programma Creative Europe.

European Education and Culture Executive Agency (EACEA)

l'Agenzia esecutiva incaricata di pubblicare i bandi per proposte, valutare i progetti e selezionare i beneficiari.

Creative Europe Project Results

la piattaforma con tutti i progetti finanziati da Creative Europe.

Creative Europe MEDIA

il sito europeo del programma MEDIA.

Creative Europe Desk Italy MEDIA

il sito di promozione del programma MEDIA in Italia.

Dal 2014 il **Creative Europe Desk Italy** è coordinato dal MiC in cooperazione con Cinecittà SPA.
Fa parte del network europeo dei Creative Europe Desks, co-finanziato dalla Commissione Europea per promuovere il Programma in ogni Paese partecipante.

Gli Uffici **MEDIA** di Roma, Torino e Bari si occupano di:

Fornire assistenza gratuita agli operatori del settore audiovisivo sul Programma **MEDIA**.

Promuovere il Programma MEDIA su tutto il territorio nazionale attraverso infoday, seminari e workshop.

UFFICIO MEDIA DI TORINO

Via Cagliari 32 - 10153 Torino

+39 011 539853
+39 334 6750963

torino@europacreativa-media.it

UFFICIO MEDIA DI ROMA

Via Tuscolana 1055 - 00173 Roma

+39 06 72286409
+39 06 72286293

roma@europacreativa-media.it

UFFICIO MEDIA DI BARI

c/o Cineporti di Puglia/Bari Fiera
del Levante Lungomare Starita 1- Bari

+39 080 9752900
+39 340 7703392

bari@europacreativa-media.it



Co-funded by
the European Union



Creative
Europe
MEDIA

