



STORIES



Kreativní Evropa

4

Institút dokumentárneho filmu



6

CCEA MOBA



8

Bod obnovy



10

SPARSE plus



12

CEEYou



14

Renewable Music



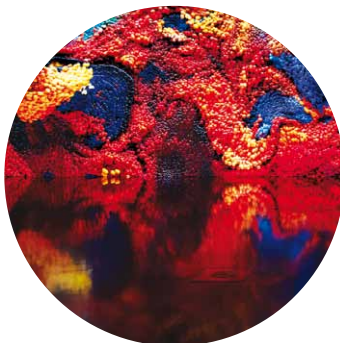
16

Phonopolis



18

Digital Inter/Section



20

CulHerCis22



22

Co je Kreativní Evropa



23

Okruhy podpory



24

Kontakty



Příběhy podpořených projektů

Tyto Stories jsou již třetím vydáním publikace, která přináší příběhy projektů podpořených grantovým programem Evropské unie Kreativní Evropa. Jeho část MEDIA podporuje evropskou kinematografii a audiovizuální průmysl, část Kultura se zaměřuje především na mezinárodní projekty v dalších kulturních a kreativních odvětvích.

V roce 2024 slaví Česká republika výročí 20 let od vstupu do EU. Při této příležitosti jsme do publikace zahrnuli nejen příběhy 7 vybraných podpořených projektů, ale i dva rozhovory s opakovanými příjemci podpory (Institut dokumentárního filmu a architektonické studio MOBA), kteří tak mohou zhodnotit její dlouhodobý přínos a možnosti rozvoje, které jim umožnila.

V příbězích, které jsme pro vás vybrali z oblasti audiovizuálního průmyslu, si můžete přečíst o vzniku filmu *Bod obnovy*, který do kin přinesl v Česku neobvyklý žánr sci-fi, připravované videohře Phonopolis odkazující k meziválečné avantgardě nebo o rozšiřující se nabídce evropských filmů na VOD platformě KVIFF.TV a jejích partnerů (CEEYou). Podpořené mezinárodní kulturní projekty přinesou kulturu na venkov (SPARSE plus), ožíví parky soudobou hudbou (Renewable Music) nebo zprostředkují cisterciácké kulinářské umění současnému publiku (CulHerCis22); známý Signal Festival v rámci mezinárodního projektu hledá byznysový model, který by podobným akcím zaměřeným na digitální umění zajistil ekonomický příjem.

Věříme, že pro vás tyto rozhovory a příběhy budou inspirací a dozvíte se z nich více o významu a dopadu programu Kreativní Evropa, ze kterého české organizace mohou již mnoho let čerpat podporu na své kulturní projekty s mezinárodním přesahem.

Přejeme vám pěkné čtení!

Vladka Chytilová, Magdalena Müllerová

Kancelář Kreativní Evropa



S

nažíme se dostat dokumenty k lidem



Institut dokumentárního filmu (IDF) pomáhá už od roku 2001 filmovým profesionálům z regionu střední a východní Evropy ve všech fázích práce na dokumentárních snímcích od jejich vývoje po distribuci. IDF je jedním z nejstarších a nejstabilnějších příjemců podpory v rámci programu Kreativní Evropa MEDIA, který čerpá podporu už od samého počátku programu v ČR v roce 2002. Pravidelně získává financování ve třech různých okruzích a o jeho aktivitách jste se mohli dočíst už v prvním vydání publikace Stories z roku 2019. Rozhovor s programovým ředitelem Zdeňkem Blahou vedl Vojtěch Rynda.

Jaké programy IDF Kreativní Evropa MEDIA podporuje?

Máme podporu ze tří výzev. Do výzvy Audience Development spadá náš program alternativní distribuce KineDok, z výzvy Markets & Networking dostáváme podporu na propagaci, networking, matchmaking, filmové trhy a připravované filmy, z výzvy pro trainingové programy Talents and Skills čerpáme zdroje pro náš workshop Ex Oriente Film. Tohle jsou zároveň tři hlavní pilíře toho, co IDF dělá: podporuje vznikající projekty, vzdělává profesionály v audiovizí a hledá nové cesty, jak dokumenty dostat k divákům. Dokážeme tedy filmy „ošetřit“ od vývoje po distribuci.

Jaká je v IDF vaše pozice?

Jako programový ředitel mám na starosti vše, co se týká programu, řeším celkovou strategii a dohlížím i na jednotlivé projekty. A stále si při tom ponechávám řízení platformy East Doc Platform: to je naše klíčová akce, market, který zastřešuje ostatní programy a na kterém se v březnu v rámci festivalu Jeden svět setkávají všechny naše aktivity. Jeho hlavní částí je pitching projektů a matchmaking, na které zveme přes stovku decision makerů z festivalů a televizí nebo sales agentů. Jeho součástí je i KineDok, který tam letos představil manuál dobré praxe – online publikaci pro kohokoliv, kdo chce promítat dokumenty.

Kam se IDF posunul od prvního vydání publikace Stories, tedy za posledních pět let?

Velké změny u nás i v kultuře obecně přinesl covid. Dění se výrazně přesunulo online a začalo se řešit, jestli dokument opravdu patří v takové míře do kin a jestli jeho místo není spíš na festivalech a v alternativní distribuci. Covid nám paradoxně poskytl dobrou příležitost k revizi našich programů a k rozhodnutí, kudy pokračovat. Online nástroje víc využíváme napříč všemi našimi programy. Třeba Ex Oriente má doplněk v podobě online konzultací a pracovních skupin. Na East Doc Platform jsme začali ve velkém pořádat koprodukční schůzky online, takže producenti zdaleka nemusejí nutně přijíždět do Prahy. A náš hlavní cíl posledních let je víc se propojovat v rámci Evropy, navazovat větší počet partnerství s dalšími organizacemi, workshopy a festivaly, spojovat síly s dalšími příjemci podpory MEDIA. Jedna část Ex Oriente se tak nyní koná na marketu Sunny Side v La Rochelle, nově bude session ve Varně ve spolupráci s produkcí Agitprop a programem Balkan Documentary Center. Děláme pitch pro připravované krátké filmy v rámci festivalu Millennium Docs Against Gravity ve Varšavě. Tyhle spolupráce jsou pro nás klíčové, jsme díky nim mnohem víc integrováni do evropské struktury a účastníkům našich programů tak otevíráme víc možností.

Na jaké úspěchy IDF z poslední doby jste pyšní?

Například na úspěch filmu *Ještě nejsem, kým chci být* o fotografece Libuši Jarcovjákové, který měl premiéru na Berlinale. Šli jsme s ním úplně od začátku: producent Lukáš Kokeš a režisérka Klára Tasovská s projektem přišli na East Doc Platform v roce 2021 a podařilo se jim sehnat producenta i partnery ze zahraničí. Podobných příkladů je spousta, vždycky máme radost, když filmům můžeme pomoci do velkého světa. V tomhle ohledu bych vyzvedl program East Silver Karavana, jehož prostřednictvím děláme filmům servis, který většinou poskytují sales agenti. Například polsko-gruzínský dokument *The Magic Mountain* o posledním sanatoriu pro pacienty s TBC měl díky Karavaně minimálně 25 uvedení na festivalech a pobral několik cen.

Jak využíváte financování z programu KE MEDIA?

V rámci jednotlivých výzev z MEDIA čerpáme 70 až 80 procent rozpočtu. Práci nám také hodně usnadňuje to, že v koncepci MEDIA 2021-2027 jsou víceleté plány: můžeme plánovat lépe a dále dopředu, znamená to určitou stabilitu, lépe se nám komunikuje s partnery.

Podpora to ale není „jen“ finanční...

Přesně tak. MEDIA je etablovaná instituce a její záštita zavazuje a otevírá dveře. Zakládáme si na tom, že naše projekty a programy pojmáme tak, aby nezůstávaly v lokálním prostředí a měly evropský rozměr a přesah. Kreativní Evropa pořádá setkání, například na Berlinale, na kterých se příjemci podpory mohou propojovat. Třeba v případě KineDoku jsme navázali spolupráci s rakouskými partnery z LET'S CEE Filmfestival, kteří dělají program pro mládež EU Youth Cinema: Green Deal zaměřený na ekologii a sociální otázky. Doporučujeme si navzájem filmy, zveme se na akce jako spítkři, porovnáváme si zkušenosti. Dalším příkladem je výzva Market & Networking, v jejímž rámci si s dalšími trhy a organizacemi sjednáváme agendu v rámci Evropy, řešíme možnosti typu sdílených akreditací, výměny projektů, mobility účastníků našich programů.

Jak se do programů IDF promítají aktuální evropské problémy nebo naopak nadčasové hodnoty?

Máme velkou výhodu v tom, že pracujeme s dokumentárním filmem, což je médium, které se těmhle tématům věnuje skoro z definice. Téma a to, jak ho dostat k divákům a partnerům, pro nás bývá to primární, dokumenty jsou jeho nosičem. Témata jsou pro nás důležitá už ve fázi výběru: zajímají nás projekty, které dávají hlas menšinám, zaměřují se na vyloučené lokality, podporují filmaře v regionu, kde se podpory jinak nedočkají... Třeba v Maďarsku snímek nepohodlným Orbánovu režimu stát mnohdy nepomůže. Naším úkolem pak je pomoci těmhle filmařům najít koproducenty, kteří jim umožní dokončit snímky jinde. Snažíme se být užiteční, soustředíme se na témata jako jsou klimatické změny, LGBTQ+, samozřejmě válka na Ukrajině... V rámci East Silver Karavany dokonce reflektujeme, že festivaly bývají nějak tematicky zaměřené, a tak jim na míru nabízíme třeba filmy s environmentální nebo queer problematikou. A zároveň se snažíme o rovnováhu, aby prostor dostávala i méně evidentní témata. Selektuji projektů a účastníků proto nedělá jenom náš tým, ale zveme si i mnoho expertů ze zahraničí a máme velkou skupinu spolupracovníků, se kterými výběr konzultujeme.

Jaký máte výhled do budoucna?

Kvůli geopolitické situaci hrozí, že se podpora dokumentaristů bude snižovat: fondy škrtají, televize šetří, otázka, zda budou na výrobu dokumentárních filmů přispívat streamingové služby, není dořešená. Proto chceme posilovat spolupráci na producentské úrovni a pokračovat v hledání nových cest distribuce. Čísla z českých kin naznačují, že budoucnost dokumentu je spíše na online platformách, na nichž diváci jdou cíleně za určitými tématy. Jednoduše řečeno – snažíme se dostat dokumentární film k lidem. A je pro nás klíčové, že na to máme pomoc od MEDIA – jak tu finanční, tak to, že jsme skrze ni uznání a vnímání jako program důležitý na úrovni EU. Chceme být i nadále prospěšní evropské audiovizuální komunitě – a bez Kreativní Evropy by to nešlo.



V

kládáme energii do kultivace zastavěného prostředí

Centrum pro střeoevropskou architekturu (CCEA) je alternativní prostor pro vzdělávání a výzkum v oblasti architektury, zaměřený na profesionály a širší veřejnost. Studio MOBA je kancelář založená stejnými členy. CCEA MOBA se věnuje kultivaci vestavěného prostředí prostřednictvím pořádání architektonických a urbanistických soutěží a intervencemi do veřejného prostoru. O důležitosti podpory kvalitní architektury, veřejného prostoru i umění v něm, i zapojení komunit do veřejného dění hovořil Vojtěch Rynda s Yvette Vašourkovou, která stojí v jádrech obou týmů.

Pro rozjezd obou institucí byl klíčový projekt Culburb. Čeho se týkal?

Vznikali jsme kolem roku 2000, po studiích. Chtěli jsme komunikovat se sousedními zeměmi a společně vytvářet kvalitní platformu pro diskusi architektury ve střední Evropě. Tou nerozumíme území definované studenou válkou, ale určité kulturní prostředí, mentální prostor, ve kterém je nám třeba Krakov blíže než Varšava, Berlín blíže než Kolín nad Rýnem. A od Kreativní Evropy jsme v roce 2008 získali velkorysý grant právě na Culburb – Cultural Acupuncture Treatment for Suburbs. Jeho klíčová myšlenka spočívala v tom, že všechny satelity vzniklé po revoluci kolem velkých měst změnit nemůžeme, ale můžeme napomoci tomu, aby se v nich vytvořila nějaká místní identita, aby lidé v těch územích víc žili a ne jen přespávali. Spolupracovalo na tom šest partnerů ze střední Evropy, my jsme si vybrali Psáry a Dolní Jirčany, typické příklady suburbanizace začátku 21. století. Udělali jsme tam pět intervencí, které iniciovaly komunikaci mezi místními obyvateli. Například jsme propojili nejstarší generaci s generací dětí nebo si usedlíci vybrali, za jaký veřejný projekt utratí 50 tisíc Kč. Vybrali si hřiště pro dospívající.

Co bylo pak?

V rámci Culburbu jsme si padli do oka se starostou Psár Milanem Váchou, který se nám svěřil se svými plány pro obec. Usiloval o postavení základní školy, tak jsme mu navrhli, že mu na ni pomůžeme uspořádat architektonickou soutěž. Měli jsme s nimi už zkušenosti, ale dělat soutěž na školy tehdy byla u nás novinka, blížila se silná populační vlna a vědělo se, že škol bude právě v satelitech potřeba víc. Připravili jsme tedy výběrové řízení, kde se vybíralo podle kvality a ne ceny. Na základě toho nás oslovila Univerzita Karlova s projektem nových vědeckých a výukových center na Albertově, což je největší výstavba UK za sto let. Měli špatnou zkušenost se stavbou IKEMu, kde neviděli do projektu a museli proinvestovat velké prostředky na stavební změny. Tyhle kulturní projekty nám pomohly definovat náš byznys model. Kreativní Evropa nám tak dala svobodu pracovat na tématech, která vnímáme jako aktuální pro zkvalitnění naší profese. Díky ní jsme taky vůbec získali zkušenost pohybovat se v prostoru neziskových projektů. Rozhodli jsme se vkládat energii do kultivování a zkvalitňování zastavěného prostředí, což děláme skrze organizování soutěží a tendrů na projekty financované z veřejných zdrojů. Víme, koho oslovovat do porot, jak se zadavatelem upřesnit program, jak zajistit efektivní průběh...





Které z vašich projektů jsou nejvýraznější?

Jsou jich desítky, třeba příprava projektu a architektonická soutěž na novou radnici Prahy 7, ale z těch dlouhodobých, které jsme iniciovali, hlavně Viadukt a Magistrála – Nová pražská třída. V roce 2013 jsme uspořádali uměleckou intervenci Trať galerií u Negrelliho viaduktu, abychom demonstrovali veřejný potenciál místa, kde se tehdy prodávaly drogy nebo tam bylo ilegální parkoviště. Přesvědčili jsme magistrát, aby získal pozemky pod oblouky viaduktu a mohl tak prostory pod oblouky využít pro místní aktivitu. V létě 2016 jsme tam uspořádali akci Léto pod viaduktem, kdy si veřejnost okolí viaduktu zabydlela. Pořádali jsme konference a oslovovali provozovatele a architekty viaduktů v Evropě, abychom si problematiku nastudovali. Zjistili jsme třeba, že hrozí, že se z takových zajímavých míst s potenciálem může stát velmi exkluzivní prostředí; proto městu navrhujeme, aby tam byly různě odstupňované druhy nájmu, od komerčních bister po umělecké rezidence. V současnosti dokončujeme pilotní projekt: prosklilí jsme jeden z oblouků, kde bude infocentrum věnované celému projektu.

A Magistrála?

Té se věnujeme od roku 2010, kdy jsme na téma pražské magistrály uspořádali první velkou konferenci, kde se setkali zástupci městských částí. Se spolkem AutoMat jsme tehdy vytvořili iniciativu, která usiluje o postupné zlepšení prostředí na magistrále, o otevření cyklistům a chodcům. Sbírali jsme data ohledně znečištění, a to i hlukového, uspořádali jsme tam módní přehlídku na přechodech pro chodce. Ve spolupráci se švýcarským studiem AGPS teď pracujeme na strategii proměny: mezi první kroky bude patřit odstranění dálničních prvků jako jsou svodidla nebo velké směrové cedule, rádi bychom přidali cyklopruh a časem třeba i chodník. Magistrálu jsme také v dubnu prezentovali na festivalu Nového evropského Bauhausu v Bruselu. Projekt byl vybrán jako dobrý příklad komunitního plánování.

Na jaké projekty nyní žádáte o podporu u Kreativní Evropy?

Jako hlavní organizátoři usilujeme o získání grantu na projekt Recraft, který vychází z místní kreativity, ze „zlatých českých ručiček“. Usilujeme o to, aby se do oběhu vracely použité stavební materiály. Jedním z výstupů má být online platforma, kde je bude možné pořídit: ve větším objemu to už funguje, recyklovaných materiálů si můžete koupit tuny, ale když potřebujete jedny použité dveře, shání se vám těžko. Součástí projektu je i edukace, zvýšení povědomí o společenském přínosu řemeslných profesí, které u nás mají nízkou prestiž. Studenti z uměleckých škol v rámci propagace vyrobí z recyklovaných materiálů mobiliář do veřejného prostoru. Jako partneři jsme součástí skupiny, která vytváří digitální archiv zajímavých architektonických projektů a realizací z určitých dekád minulého století. A s partnery se ucházíme o projekt v rámci programu Horizont Evropa, který prosazuje vnímání veřejných knihoven jako demokratického prostoru a prostoru pro místní komunitu. Jedním z cílů je, aby dění neorganizovala knihovna, ale aby si ho v ní do značné míry pořádali obyvatelé sami. Zapojili jsme do projektu Knihovnu Ústeckého kraje.

Jak se do vaší práce promítají evropské hodnoty?

Pro nás je důležité, že EU má novou politiku architektury, zmíněný Nový evropský Bauhaus. Mezi jeho cíle patří udržitelnost, sociální rovnováha, estetická hodnota... Třeba právě to poslední jmenované je velké téma: panovalo přesvědčení, že umělci mají své místo v galeriích a muzeích, teď je snaha vkládat umění více do venkovního prostoru i do staveb, a to i skrze jiné formy než realizace monumentů a plastik. Musíme více spolupracovat mezi jednotlivými obory, abychom docílovali nových kvalit. Tyhle hodnoty, se kterými souzníme, se samozřejmě propisují i do priorit grantů Kreativní Evropy.

Bod obnovy – po dlouhé době kvalitní české sci-fi

V české kinematografii posledních let se žánrově daří zejména komediím a dramatům. Příjemným překvapením je proto snímek *Bod obnovy*, který ukazuje, že i ve skromnějších podmínkách může vzniknout ambiciózní žánrový film.

Sci-fi *Bod obnovy* režiséra Roberta Hloze a producenta Jana Kallistu (Film Kolektiv) je zasazen do roku 2041, kdy lidstvo používá velmi vyspělé technologie a ústava všem občanům garantuje právo na „jeden celý život“. Po nepřirozené smrti, jako je například autonehoda nebo teroristický útok, tak může být člověk obnoven ze své digitální zálohy – „bodu obnovy“. Hrdinka filmu agentka Em Trochinowska dostává do rukou případ, kdy byl bod obnovy oběti smazán a ona musí vyšetřit tento výjimečný zločin...

Přípravy filmu trvaly od prvního nápadu devět let. V hlavní roli agentky Em Trochinowske se objeví Andrea Mohylová, dále hrají Jan Vlasák, Matěj Hádek nebo Václav Neužil. Na scénáři se vedle režiséra Roberta Hloze podíleli také Tomislav Čečka a Zdeněk Jecelín.

Bod obnovy vznikl jako koprodukce Česka, Slovenska, Polska a Srbska: koproducenty jsou společnosti DNA (Rastislav Šesták), Film Produkcija (Stanisław Dziedzic) a Mali Budo (Danilo Bečković). „Úspěšně jsme žádali o národní podpory na výrobu, a to jak u českého Státního fondu kinematografie, tak ve všech koprodukčních zemích. Náš projekt podpořily Polský filmový institut, Audiovizuální fond na Slovensku a Film Centre Srbsko spolu se srbským ministerstvem kultury. Naše sci-fi mohla vzniknout také díky koprodukčnímu vstupu České televize i podpoře Pražského audiovizuálního fondu,“ říká producent Jan Kallista.

Potvrzení, že jdeme dobrým směrem

Projekt byl podpořen programem KE MEDIA v okruhu Vývoj jednotlivých projektů. Celkový grant, který společnost Film Kolektiv v roce 2017 získala, činil 30 000 eur. „Získání podpory od KE MEDIA pro nás znamenalo potvrzení, že projekt, který byl a stále je unikem v české kinematografii, co se žánru sci-fi týká, jde v developmentu dobrým směrem a že držíme zajímavý námět s originální vizuální stránkou,“ říká producent filmu Jan Kallista.





„Podpora nám tehdy pomohla v mnoha oblastech: mohli jsme si dovolit zahraničního dramaturga a napsat několik verzí scénáře, měli jsme dostatečné zázemí pro přípravu žádostí o podporu u národních fondů ve dvou koprodukčních zemích, prezentovali jsme film na koprodukčních fórech, podpora nám finančně pomohla v důkladných obhlídkách, v castingu, storyboardingu a dalším... Podpora KE MEDIA je pak hlavně symbolem a potvrzením toho, že se jedná o kvalitní projekt, a přistupují k němu tak i další partneři,“ dodává Kallista.

Společnost Film Kolektiv žádá o podporu pro další projekty i v jiných výzvách, úspěšní byli například v žádosti o minislate development v roce 2021. *„Myslíme si, že právě důraz na mezinárodní koprodukcí a následná podpora takových projektů je velmi prospěšná pro celý evropský prostor. Bez MEDIA programu bychom si nemohli dovolit vyvíjet větší projekty na evropské úrovni, nebylo by to vzhledem k velikosti našeho trhu reálné,“* říká producent Kallista.

Unikátní vizuální stránka filmu naznačuje, že i v České republice může vzniknout světově vypadající dílo. *„Snímek přináší výjimečnou tvůrčí vizi budoucnosti. Existující futuristické budovy jsme našli jak v Čechách, tak v zahraničí, za velkou částí VFX efektů potom stojí česká postprodukční společnost Magiclab,“* osvětlil producent snímku Jan Kallista.

Mezinárodní premiéra *Bodu obnovy* proběhla na festivalu BIFAN v Bucheonu v Jižní Koreji na konci června 2023, začátkem července se film objevil v evropské premiéře na MFF Karlovy Vary, poté putoval na Mezinárodní festival žánrových filmů ve švýcarském Neuchatelu.

V září 2023 film vstoupil do českých kin a jen do konce roku 2023 na něj přišlo přes 115 tisíc diváků. Získal dvě nominace na Ceny České filmové kritiky v kategorii Audiovizuální počin (za scénografii a vizuální efekty). Česká filmová a televizní akademie snímku udělila Cenu filmových fanoušků a na slavnostním udílení Českých lvů pak film z celkových osmi nominací proměnil čtyři (v kategoriích za nejlepší kameru, střih, zvuk a scénografii).

Název projektu: **Bod obnovy**

Název organizace: **Film Kolektiv**

Projekt byl podpořen v rámci výzvy **EACEA/20/2016**

(okruh podpory Vývoj jednotlivých projektů).

R

egionální kulturní síť SPARSE přivede umění na venkov

Téměř třetina evropské populace žije podle statistik na venkově, kde je horší přístup ke službám, včetně kulturních.

Na lepší přístup ke kvalitním profesionálním uměleckým akcím ve venkovských komunitách se zaměřuje projekt SPARSE plus (Supporting & Promoting Arts in Rural Settlements of Europe plus), jehož českým partnerem je Nová síť z. s.

SPARSE plus (navazující na SPARSE) byl podpořen programem KE Kultura v oblasti Evropské projekty spolupráce. Celkový grant, který zapojené organizace čerpaly v roce 2022, byl 1 000 000 eur.

Celkem dvanáct organizací z devíti zemí uskuteční v padesáti venkovských obcích sto padesát představení téměř padesáti uměleckých souborů. Program zahrnuje také poradenství, a to „živé“ i digitální, které má podpořit místní venkovské pořadatele a soubory, aby se naučili základní mechanismy turné, včetně návštěv zkušených pořadatelů.

Díky projektu proběhnou tři klíčové akce: zahajovací setkání pro 50 promotérů a 11 partnerských pracovníků; sympozium pro veřejnost pro 100 delegátů (tvůrci politik, poskytovatelé finančních prostředků, kulturní spolupracovníci) a závěrečná konference, na které se budou sdílet poznatky a bude zahájen navazující čtyřletý program pro 100 delegátů (místní promotéři, umělci, potenciální noví i stávající partneři a sdružení).

Šíření poznatků budou pomáhat nové webové stránky sítě SPARSE se sadami nástrojů pro umělce a místní promotéry, které budou přeloženy do jednotlivých jazyků partnerů. Jeho součástí bude také volně přístupný mentoringový program, výzkumné zprávy a film dokumentující projekt.

Českým partnerem projektu je Nová síť, servisní organizace, která podporuje živé umění a otevřenou kulturu. Nová síť vytváří příležitosti pro spolupráci mezi regiony, Prahou i zahraničím, posiluje komunikaci mezi kulturními subjekty a veřejnou správou, usiluje o decentralizaci, rozvoj a kultivaci občanské společnosti v Česku. Mezi hlavní projekty Nové sítě v roce 2023 patří Český kulturní network Nová síť, festival nového divadla Malá inventura, mezinárodní projekt na podporu rezidenčních pobytů ART-IN-RES a další.





„Novou síť partnerům projektu SPARSE doporučila Kateřina Churtajeva, vedoucí odboru kultury, památkové péče a cestovního ruchu Královohradeckého kraje,“ říká programový ředitel Petr Pola. „Nová síť s její téměř dvacetiletou zkušeností se síťováním regionálních organizací a kulturních hybatelů v Česku byla ideální volbou pro tuto spolupráci,“ dodává Pola.

„Projekt se zaměřuje na rozvíjení potenciálu kulturních center a organizátorů v regionech Evropské unie a podporu umělců a túrování jejich projektů v Česku a dalších 9 partnerských zemích,“ vysvětluje ředitelka Nové sítě Adriana Světlíková. „Cílem té části projektu zaměřené na běžné publikum je uvést v průběhu tří let patnáct českých i zahraničních představení na pěti místech v Česku – v této chvíli máme potvrzená dvě místa – Švestkový dvůr v Malovicích a Theatrum Kuks.“ Světlíková upřesňuje, že projekt je z velké části zaměřený na rozvíjení kompetencí programových pracovníků v daných lokalitách a umělců do projektu zapojených. V rámci projektu proběhne řada aktivit (workshopy, networking, tourování, konference), které přinesou promotérům i umělcům know-how a konkrétní zkušenosti „jak na“ uvádění hodnotných uměleckých produkcí v místech s menší populační hustotou.

Podpora ze strany KE Kultura je podle Světlíkové pro projekt zcela zásadní. *„Bez ní by takto rozsáhlý projekt propojující networky v deseti evropských zemích a UK vůbec nemohl vzniknout. Český kulturní network Nová síť je sice ve SPARSE plus nováčkem, ale vzhledem k dlouhodobému zaměření na síťování zejména v Česku může přinést svým partnerům řadu zkušeností a praktických rad. Projekt přinese zejména řadu příležitostí partnerům Českého kulturního networku Nová síť. Rozšiřuje tak okruh aktivit, které Nová síť poskytuje na úrovni České republiky, o spolupráci s dalšími kulturními aktéry a umělci v zahraničí,“ dodává Světlíková.*



Název projektu: Supporting & Promoting Arts
in Rural Settlements of Europe plus (SPARSE plus)

Název organizace: Nová síť z.s.

Projekt byl podpořen v rámci výzvy CREA-CULT-2022-COOP-2
(okruh podpory Evropské projekty spolupráce).

C

EEYou – více evropských filmů na VOD platformách

4 společnosti, 5 zemí, 1 400 filmů – to je zázemí projektu CEEYou, který sdružuje čtyři evropské VOD platformy zaměřené na evropské artové filmy. Síť CEEYou má členy ze čtyř zemí a pokrývá pět teritorií: New Horizons VOD (Polsko), KVIFF.TV (dříve Aerovod; Česká republika a Slovensko), Cinego (Maďarsko) a TIFF Unlimited (Rumunsko). Cílem projektu je zakoupit 60 filmů během 24 měsíců trvání projektu.

Českým zástupcem v projektu je KVIFF.TV, filmová platforma provozovaná Mezinárodním filmovým festivalem Karlovy Vary a distribuční společností Aerofilms. V knihovně nabízí v současné době kolem 500 titulů, kromě filmů také bonusové materiály a původní pořady. V období festivalu se KVIFF.TV stává oficiální festivalovou televizí, která zprostředkovává dění na festivalu a živě přenáší stěžejní události. Filmy z české i světové distribuce jsou sestaveny do tematických kolekcí, které usnadňují návštěvníkům výběr. K nejsledovanějším filmům léta roku 2023 patřily například filmy *PHS nekonečný příběh*, *Zkouška umění*, *Velryba*, *Východní fronta*, *Falcon Lake* nebo *Osm hor*.

„CEEYou je síť VOD platform, které nabízí především evropské artové filmy a kladou důraz na dramaturgii a kurátorovaný obsah. Všechny zúčastněné platformy byly založeny společnostmi, které mají bohaté zkušenosti na poli filmové distribuce a také ve svých teritoriích pořádají významné filmové festivaly. Konkrétní úloha Aerofilms, jako exkluzivního dodavatele obsahu na KVIFF.TV, je primárně nákup filmů pro všechny platformy,“ říká zástupce KVIFF.TV/Aerofilms Tomáš Žůrek. *„Naším záměrem je přinést divákům mnohem více kvalitního obsahu, rozšířit dosah zúčastněných platform, zvýšit počet uživatelů a posílit platformy na jejich trzích,“* dodává.

„Jednotliví distributoři provozující dané platformy spolu dlouhodobě spolupracují, tudíž šlo o přirozený vývoj v oblasti VOD distribuce na základě sdílených zkušeností a společných cílů, jak dostat současný evropský film blíže k divákům. Zjednodušeně lze říct, že spojením více platform vzniká subjekt, který je konkurenceschopnější na trhu globálních platform,“ vysvětluje Žůrek vznik projektu.





Více filmů za nižší ceny

Českým divákům by měl přinést více kvalitních evropských filmů. Jednou z výhod tohoto projektu je podle Žůrka společný nákup filmů pro více teritorií, díky kterému lze pořídit filmy za nižší ceny a tím pádem jich lze koupit více. **„Zároveň půjde velká část podpory do společné koordinované marketingové podpory uvedení zakoupených filmů,”** dodává Žůrek.

Podporu KE MEDIA získal projekt v roce 2022 v celkové výši 580 650 eur, český zástupce KVIFF.TV získal 147 564 eur. **„Díky podpoře KE MEDIA můžeme vybírat i méně komerční tituly, které by se na ostatní platformy nedostaly, protože by nebyly výdělečné,”** uvádí Tomáš Žůrek. **„Dále se můžeme zaměřit i na širší přehlídky filmů jednotlivých autorů jako jsou například Agnès Varda, Michael Haneke nebo Jean Eustache, a uvést tituly, které dosud nebyly v České republice prezentovány, což je finančně náročnější (nákup materiálů, výroba překladů atd.). Bez dané podpory by to šlo jen těžko.”**

Společnost Aerofilms žádá pravidelně o podporu KE MEDIA také na distribuci filmů v kinech. **„Jedná se o významnou podporu, bez které bychom nemohli některé filmy do českých kin uvést. Významně nám tato podpora pomáhá diverzifikovat místní nabídku kin, VOD platform, ale i televizního vysílání,”** uzavírá Žůrek.

Distribuční společnost Aerofilms funguje od roku 2006, kdy ji založili provozovatelé pražských kin Světozor a Aero. Jejím prvním distribučním počinem byl film *Dítě* režisérského dua bratří Dardennů. V současnosti je Aerofilms kromě Světozoru a Aera spjato s provozem dalších čtyř artových kin v Česku (Bio Oko a Kino Přítomnost v Praze, Bio Central v Hradci Králové a Scala v Brně).



Název projektu: CEEYou – a network of curated, arthouse, Central and Eastern European VOD platforms with innovative ideas on content, marketing development and economic growth

Název organizace: KVIFF.TV

Projekt byl podpořen v rámci výzvy CREA-MEDIA-2022-VODNET (okruh podpory European VOD Networks and Operators).

R

enewable Music – soudobá hudba oživí parky

Současná vážná hudba dostala během covidové epidemie těžkou ránu. Podpořit evropské skladatele, kteří se snaží obnovit své tvůrčí a umělecké aktivity, má projekt Renewable Music („obnovitelná hudba“), jehož českým partnerem je Orchester Berg. Projekt podpoří mezinárodní síťování a povědomí o tématu udržitelnosti a obnovitelných zdrojích.

Orchester Berg se už téměř tři desetiletí specializuje na uvádění současné hudby a podporu českých skladatelů především mladších generací. Za dobu své existence ve světové premiéře uvedl již více než dvě stovky nových děl. Hudbu často kombinuje s divadlem, tancem, filmem či výtvarným uměním, uvádí koncerty mimo tradiční sály, představuje prostorové nebo scénické koncerty, zvukové procházky, site-specific akce a další. Orchester Berg založil v roce 1995 dirigent Peter Vrábel, který je dodnes jeho uměleckým šéfem.

„Renewable Music spojuje organizátory a ansámby, které se věnují současné hudbě, shodou okolností z Polska, Slovenska, Maďarska a České republiky, tedy ze zemí visegrádské čtyřky,” říká Eva Kesslová z Orchester Berg. Dalšími členy jsou polský HashTag Ensemble, slovenský Ensemble Spectrum a maďarský UMZE Ensemble, projekt koordinuje Polská společnost skladatelů (Związek Kompozytorów Polskich). „Díky společné iniciativě vzniknou čtyři nové skladby, které jsou primárně určené k uvádění v prostředí městské zeleně, tedy v městských parcích a zahradách. Později by ale měly mít možnost proměnit se v kompozice, které je možné zahrát také v koncertních sálech, například s doprovodnou nahrávkou původního zvukového prostředí – proto Renewable Music,” vysvětluje Eva Kesslová.

Projekt byl podpořen v programu KE Kultura v oblasti Evropské projekty spolupráce, celkový grant, který organizace získaly v roce 2022, činil 199 999 eur.





Umělecká štafeta

Skladby vytvoří čtyři mladí skladatelé a skladatelky do 35 let, které Berg vybere prostřednictvím otevřené výzvy, do které se může přihlásit kdokoli ze zúčastněných zemí. Z každé země se vybere jedna skladba. Výhodou pro mladé skladatele a skladatelky je, že jejich skladba zazní hned čtyřikrát ve čtyřech zemích v podání čtyř ansámblů. *„Nové skladby totiž často zazní ve světové premiéře a pak na své další uvedení dlouho čekají. Důležité pro rozvoj kariéry je také síť kontaktů, které díky projektu mladí skladatelé získají. Všechny čtyři země navštíví hned dvakrát – poprvé kvůli obhlídce koncertních míst, podruhé absolvují premiérové turné. První prohlídka míst je v každé zemi spojena se setkáním se členy ansámblu a s přednáškami na různá environmentální témata. V rámci premiérového turné, které proběhne v letních měsících roku 2024, budou rotovat i hudebníci – domácí ansámbl doplní vždy dva hudebníci z jednoho z partnerských ansámblů. K nám tedy dorazí dva hudebníci a dva naši hudebníci pojedou na návštěvu jinam. Vznikne tak jakási štafeta, která poslouží k předávání zkušeností z předchozího uvedení nových skladeb a díky které se seznámí specialisté na současnou hudbu z různých zemí. Koncem roku 2024 se uskuteční online konference na téma Současná hudba a udržitelnost,“* říká Kesslová.

„Pro Orchestr Berg jde o velkou premiéru, vůbec první evropský projekt, kterého se účastníme,“ upřesňuje Eva Kesslová. *„Díky úžasné otevřenosti všech partnerů jsme mohli projekt společně naplánovat tak, aby dával smysl všem. Orchestr Berg se díky němu intenzivně seznámí s novými skladateli z Polska, Maďarska a Slovenska a kolegy ze stejné zaměřených ansámblů. Koncert je zařazený do naší pravidelné sezóny, takže nám podpora z Kreativní Evropy pomáhá realizovat sezónu.“*

Název projektu: Renewable Music. V4 Composers for Sustainability (RenMus)

Název organizace: Orchestr Berg z.s.

Projekt byl podpořen v rámci výzvy CREA-CULT-2022-COOP-1
(okruh podpory Evropské projekty spolupráce).



V

ideohra Phonopolis spojuje meziválečnou avantgardu s antiutopickým příběhem

Herní studio Amanita Design má za dvacet let své existence na kontě řadu mezinárodně úspěšných videoher jako *Machinarium*, *Botanicula*, *CHUCHEL* nebo *Happy Game*. Novinka *Phonopolis* přináší vážný námět v hravém pojetí: jde o příběh Vůdce, který chce ovládnout svět pomocí podprahových povelů. Je zpracován ve 3D grafice a vychází z poetiky uměleckých směrů první poloviny 20. století jako je konstruktivismus či futurismus.

Ve 3D grafice tvoří Amanita Design vůbec poprvé, důraz na rukodělnost a špičkovou audiovizuální kvalitu, kterou je studio proslulé, ovšem zůstává. Hra s antiutopickou tematikou je ve vývoji už téměř desetiletí – podporu KE MEDIA ve výši 37 459 eur získal projekt v roce 2014. *„Ve svých počátcích byl Phonopolis projektem studia Hammerware, kterému byl následně udělen i grant od KE MEDIA. Záhy projekt Phonopolis plně přešel pod studio Amanita Design a dále není financován z žádných jiných zdrojů,”* upřesňuje Petr Filipovič z Amanita Design. *„Podpora od KE MEDIA byla pro nás v počátečních fázích vývoje velmi důležitá. Dostali jsme příležitost věnovat dostatek času zejména hledání výtvarné koncepce, příběhu a například také technických řešení rigů a animace, které bylo nezbytné vzhledem k netradičnímu využití 3D animace. Mohli jsme tak definovat solidní a promyšlené základy, na kterých stavíme celou dobu vývoje,”* říká Filipovič.

Hrdinou hry je Felix, nenápadný mladík, jenž spolu se svými spoluobčany čelí velké hrozbě. Autoritářský Vůdce města se totiž chystá pomoci všudypřítomných amplionů rozeznít Absolutní tón a ovládnout kolektivní mysl všech lidí. Jen šťastnou náhodou si Felix jako jediný z obyvatel uvědomí, co se může stát, a pokusí se Vůdcův plán překazit.

„Vůdce, diktátor ve městě Phonopolis, který snad kdysi měl i dobré úmysly, chtěl vytvořit dokonale šťastnou společnost. Vynalezl tedy systém amplionů a podprahových povelů, kterými měl společnost vést k dokonalosti. Ve výsledku ji ale zotročil,” popisuje zápletku hry Petr Filipovič, vedoucí projektu. Povelý totiž zbavují obyvatele vlastní vůle a dělají z nich pouhé součástky v uměle vymyšlené společnosti – stroji. Vývoj *Phonopolis*, která ve své hratelnosti kombinuje rozmanité puzzly s explorační hrou, má na starost debutující tým pod vedením autorské trojice Petr Filipovič, Eva Marková a Oto Dostál. Všichni jsou zároveň bývalí spolužáci z ateliéru Animovaná tvorba UTB ve Zlíně.





Ideově i vizuálně se Phonopolis odkazuje na meziválečné avantgardní umělecké směry jako konstruktivismus, futurismus, suprematismus a jejich celospolečenský ideologický dopad jakožto nástroje propagandy. *„Tyto směry přinesly do společnosti tendenci k odmítání tradice a vyzývání nového revolučního myšlení. Obdiv k pokroku a přesvědčení o možnosti nového nastavení společnosti byly velkou inspirací pro námět naší hry,”* vysvětluje výtvarnice Eva Marková. *„Stylizaci propojujeme s humorem a nadsázkou, která byla pro nás prvořadá. Snažíme se vycházet z avantgardního umění a přetvářet jej v groteskní obsah, který je blízko hravosti dětských hraček a papírových skládaček. Hráči chceme předat nadhled a trochu upřímné dětské veselosti,”* dodává Marková.

„Podpora KE MEDIA má podle mého názoru velký význam, protože dává tvůrcům lepší podmínky k osobitějšímu zpracování jejich projektů. Myslím si, že v oboru počítačových her je stále obrovské neprobádané pole možností, je to ale zároveň obor velmi pracný a časově náročný, který navíc spojuje lidi nejrůznějších profesí, talentů a „druhů inteligencí“. Tím vzniká určitá zranitelnost vůči komerčnímu tlaku a náchylnost k opakování již vyzkoušeným řešení. Herní tvorba se tak stává často, zvláště pak po vizuální stránce, repetitivní. Největší přínos tedy vidím v podpoře kreativity a hledání nových cest, jak herní tvorbu uchopit,” komentuje Filipovič význam podpory KE MEDIA.

Název projektu: **Phonopolis**

Název organizace: **Hammerware** (příjemce grantu v roce 2014) /

Amanita Design (společnost vyvíjející hru v současnosti)

Projekt byl podpořen v rámci výzvy **EAC/S31/2013**

(okruh podpory Videohry).



S

ignal Festival hledá byznysový model pro digitální kulturu

Festival digitální a kreativní kultury Signal začínal před deseti lety v ulicích Prahy jako malá akce, zájem diváků ale raketově rostl a za dobu jeho existence se na díla z oboru nových médií a technologií přišly podívat už více než čtyři miliony lidí. Financování velké akce přístupné zdarma je ale extrémně náročné. I proto se nyní Signal Festival stal partnerem projektu Digital Inter/Section, který se snaží vytvořit funkční byznysový model pro organizace podobného typu.

Signal Festival se rozrostl v multižánrový festival digitálního umění, který zapojuje zahraniční i české umělce z oblasti light designu, vizuálního a digitálního umění, umělé inteligence, ale i konceptuálního umění. Spolupracuje s řadou zahraničních festivalů a kulturních institucí. Jednou ze spoluprací je také projekt Digital Inter/Section, který spojuje několik evropských organizací – festivalů či galerií, které se věnují digitálnímu umění. Cílem projektu je vytvořit pro organizace podobného typu funkční byznysový model, který by jim zajistil ekonomický příjem.

Projekt Digital Inter/Section byl podpořen grantem KE Kultura v okruhu Evropské projekty spolupráce v roce 2021 celkovou částkou 999 791 eur. Vedoucím a iniciátorem projektu je francouzský Zinc, provozující bienále digitálního umění Chromatic v Marseille, dále je zapojena záhřebská galerie Kontejner a festival Kikk v Belgii, který se podobně jako Signal Festival zabývá uměleckými realizacemi ve veřejném prostoru, a navíc pořádá každoročně velkou konferenci pro profesionály zaměřené na technologie a inovace v digitálním umění. Pátým členem projektu je berlínská agentura The Catalysts, která se zabývá byznysovým poradenstvím.





„Hlavní cíl projektu je vytvořit byznysový model, který by mohl být do budoucna použitelný pro organizace, které se zabývají digitálním uměním,“ vysvětluje programový ředitel festivalu Mario Kunovský. „Proto je do projektu zapojená právě agentura The Catalysts, která nám pomáhá vymyslet a vypracovat model, který by měl fungovat na celoevropské úrovni. Momentálně se pokoušíme vytvořit konsorcium, jehož prostřednictvím bychom mohli společně například kupovat nebo nechat vytvářet nová umělecká díla, která by následně mohla být prezentována na našich festivalech nebo v galeriích. Dále bychom mohli společně umělecká díla pronajímat, například developerům nebo jiným soukromým firmám, a generovat tímto způsobem zisk. Zároveň by se nám snižovaly náklady na prezentaci nebo obstarávání uměleckých děl. Variantou je také společné poskytování poradenství,“ říká Kunovský.

Přípravné práce k projektu začaly v červnu 2022, do konce roku 2023 byl testován byznysový model. *„Čekají nás ještě intenzivní koučky s německou agenturou, poté už bychom chtěli model uvést do praxe. Oficiální konec projektu je v první polovině roku 2025,“ upřesňuje Mário Kunovský.*

A jaký bude přínos projektu pro české diváky? *„Pokud vše půjde dobře, mělo by se nám podařit v rámci Signal Festivalu prezentovat umělecká díla, která by se nám možná běžně prezentovat nepodařilo,“ říká Mário Kunovský. „Jinak by měl být výsledek projektu citelný zejména pro profesionály z oboru, kdy se snažíme ulevit organizacím v kulturní sféře, protože všichni bojujeme s podfinancováním. Projekt Digital Inter/Section by nám měl pomoci k stabilnějšímu financování a jistotě do budoucna.“*

Název projektu: Digital Inter/Section

Název organizace: Signal Productions s. r. o.

Projekt byl podpořen v rámci výzvy CREA-CULT-2021-COOP-2
(okruh podpory Evropské projekty spolupráce).

M

odli se, pracuj, a taky vař!

Kulinářské dědictví cisterciáků ve střední Evropě

Návrat ke kořenům a oživení dávno zapomenutých receptů – to jsou některé z cílů projektu CulHerCis22, jehož záměrem je zprostředkovat cisterciácké kulinářské umění současnému publiku. Jedním ze tří partnerů a iniciátorem projektu je česká nezisková organizace MAS Rozkvět, z.s.

Projekt spojuje tři organizace, které jsou všechny součástí mezinárodní sítě cisterciáckých klášterních krajin CISTERSCAPES. Projekt by měl přinášet inspiraci, jak využívat dávno zapomenuté recepty a informace v dnešní moderní době. Pro veřejnost se chystají zážitkové kulinářské akce, vzniknout má online databáze receptur i unikátní kuchařská kniha, která provede čtenáře napříč středoevropskými cisterciáckými klášterními krajinami. V plánu je také dokumentární film a 3D modely a vizualizace klášterních kuchyní a refektářů.

Iniciátorem projektu je nezisková organizace MAS Rozkvět, z.s. „*Vycházíme z unikátních hodnot v řadě oborů lidské činnosti, které vytvořil řád cisterciáků za předchozích tisíc let od svého vzniku doposud. Projektově vycházíme z jádra, které tvoří síť sedmnácti cisterciáckých klášterních krajin v pěti zemích střední Evropy pod společným názvem CISTERSCAPES (Cisterscapes – Cistercian landscapes connecting Europe). Název sítě symbolizuje význam cisterciáků jak při osidlování pustých částí Evropy v rámci zakládání klášterů a rozvoje jejich hospodářské činnosti, tak s tím, jakým způsobem kultivovali ducha i krajinu Evropy,*“ vysvětluje manažerka projektu Marta Krejčíčková.

Řada klášterů tohoto řádu v Evropě je stále funkčních a fungují podle původního hesla Modli se a pracuj (Ora et labora). „*Ve středověku si králové a šlechta zvala cisterciáky, aby zakládali kláštery v pustých částech zemí. Jedním z pravidel řádu je totiž snaha o soběstačnost. Proto na kláštery navazovala rozsáhlá kultivace krajiny počínaje vodním hospodářstvím, přes zemědělství a kompletní zpracování produktů, kamenictví, hutnictví, sklářství. I když jde o stále živé dědictví, mnohé z toho již zaniklo, mnohé se naopak rozšířilo do širšího regionu takovým způsobem, že není viditelně spojováno s místním klášterem a cisterciáky obecně. Pro projekt v rámci dotačního programu Kreativní Evropa jsme vybrali jedno z témat, které bychom rádi pro současnou společnost pomohli objevit, a to kulinářství,*“ říká Krejčíčková.





Odborným partnerem projektu je Paris Lodron University Salzburg, kde působí samostatná katedra Gastrosophie. Třetím partnerem projektu je Landkreis Bamberg, který je nositelem původní myšlenky vytvoření evropské sítě CISTERSCAPES. MAS Rozkvět, z.s. se do příprav vzniku této mezinárodní sítě zapojila již od roku 2018. *„Díky tomu, že aktivně stojíme u tvorby a rozvoje sítě CISTERSCAPES, můžeme vkládat do této spolupráce vlastní impulsy, myšlenky i aktivity,“* vysvětluje Krejčíčková.

„Chceme ve vysoké míře zapojit také veřejnost, pro kterou budou určeny ukázky kulinářských tradic cisterciáků, do řady z nich se budou moci aktivně zapojit. Na mladou generaci jsou směřovány edukační aktivity, do projektu zapojíme i budoucí gastro-profesionály. Pro širší mezinárodní zviditelnění počítáme také s využitím moderních technologií, včetně 3D vizualizací kulinářského zázemí klášterů a komunikačních prostředků. Obnovené receptury se pokusíme také dostat v rámci regionálních menu do nabídek gastro provozů, minimálně v Čechách, Rakousku a Bavorsku,“ upřesňuje Krejčíčková. Podpora ze strany KE Kultura současně podle ní znamená především uznání kulturních hodnot dědictví cisterciáků pro dnešní společnost na evropské úrovni.

„Podpora nám umožnila i realizaci projektu v poměrně krátké době, projekt trvá dva a půl roku. To by se zřejmě bez podpory od KE Kultura neuskutečnilo. Minimálně ne v takovém komplexním pojetí a na mezinárodní úrovni,“ dodává Krejčíčková. Výhodou programu je podle ní systém financování v režimu proplacení výrazné zálohy schválené dotace na počátku projektu.

Název projektu: **CulHerCis22**

Název organizace: **MAS Rozkvět z. s.**

Projekt byl podpořen v rámci výzvy **CREA-CULT-2022-COOP-1**
(okruh podpory Evropské projekty spolupráce).



C o je Kreativní Evropa

Kreativní Evropa je program Evropské unie na podporu kinematografie a kulturních a kreativních odvětví (scénická umění, výtvarné umění, literatura, hudba, film, televize, herní průmysl, kulturní dědictví ad.).

Program Kreativní Evropa se skládá ze tří částí:

- ▶ část MEDIA – podpora evropské kinematografie a audiovizuálního průmyslu
- ▶ část Kultura – podpora mezinárodních projektů v oblasti kulturních a kreativních odvětví
- ▶ mezioborová část – podpora inovativních projektů na pomezí kultury, umění a technologií; podpora zpravodajských médií a mediální výchovy

Celkový rozpočet programu Kreativní Evropa na období 2021–2027 je 2,44 mld. eur. Kromě priorit programu také reflektuje průřezová témata EU, jako jsou ekologická udržitelnost, podpora rovnosti žen a mužů či zlepšení přístupu a účasti osob se zdravotním postižením a sociálně marginalizovaných skupin v kultuře, a to jak pro tvůrce, tak pro zástupce publika.



O kruhy podpory

Finanční podporu může získat každá společnost, organizace či jednotlivec, jejichž projekt splní kritéria stanovená pro přidělení této podpory. O podporu je možné žádat pouze v rámci pravidelně vypisovaných výzev k předkládání žádostí.

Okruhy části MEDIA

CLUSTER CONTENT

- ▶ European co-development
- ▶ European mini-slate development
- ▶ European slate development
- ▶ Video games and immersive content development
- ▶ TV and online content

CLUSTER BUSINESS

- ▶ European Film Distribution
- ▶ European Film Sales
- ▶ Talent and skills
- ▶ Markets & Networking
- ▶ Innovative tools and business models
- ▶ MEDIA 360°

CLUSTER AUDIENCE

- ▶ Films on the Move
- ▶ European Festivals / Networks of European Festivals
- ▶ Networks of European Cinemas
- ▶ European VOD networks and operators
- ▶ Audience development and film education

Okruhy části Kultura

EVROPSKÉ PROJEKTY SPOLUPRÁCE

Nadnárodní spolupráce na široké škále aktivit v oblasti kulturních a kreativních odvětví.

OBĚH EVROPSKÝCH LITERÁRNÍCH DĚL

Literární překlady, jejich propagace a zlepšení přístupu k těmto literárním dílům.

EVROPSKÉ SÍTĚ

Celoevropské sítě činné v kulturních a kreativních odvětvích.

EVROPSKÉ PLATFORMY

Rozvoj kariéry umělců a oběh uměleckých děl za hranicemi jejich země.

CULTURE MOVES EUROPE

Krátkodobé výjezdy a rezidence pro umělce a kulturní profesionály.

KASKÁDOVÉ GRANTY

- ▶ Perform Europe (scénická umění)
- ▶ LIVEMX (hudba)
- ▶ ZMINA: Rebuilding (podpora Ukrajiny)
- ▶ Culture Helps (podpora Ukrajiny)

Okruhy mezioborové části

- ▶ Innovation Lab
- ▶ NEWS – Media Literacy
- ▶ NEWS – Journalism Partnerships
- ▶ NEWS – Monitoring and Defending Media Freedom and Pluralism



Síť kanceláří Kreativní Evropa

Žadatelům o podporu z programu je k dispozici síť informačních a servisních kanceláří Creative Europe Desk (Kanceláře Kreativní Evropa) se zastoupeními v každé členské zemi.

www.kreativnievropa.cz



Kancelář Kreativní Evropa MEDIA

Národní 28, 110 00 Praha 1

tel.: (+420) 725 589 080

e-mail: media@kreativnievropa.cz

Kancelář Kreativní Evropa Kultura

Nekázanka 16, 110 00 Praha 1

tel.: (+420) 602 838 491

e-mail: kultura@kreativnievropa.cz

Stories 3

Kancelář Kreativní Evropa 2024

Autoři textů

Vojtěch Rynda (str. 4–7)

Hedvika Petrželková (str. 8–21)

Editorky

Vladka Chytilová, Magdalena Müllerová, Anna Dušková

Fotografie

Fotografie pocházejí z archivů Kanceláře Kreativní Evropa a podpořených projektů.

Obálka, grafická úprava a sazba, tisk

Cellula, s. r. o.

Tištěno na papír

Munken Polar



Co-funded by the
European Union



Creative
Europe
MEDIA

Vydal Institut umění – Divadelní ústav
jako svou 810. publikaci.

Neprodejný výtisk.

ISBN 978-80-7008-497-7

© Institut umění – Divadelní ústav, 2024

© Národní filmový archiv, 2024

© Hedvika Petrželková, 2023

© Vojtěch Rynda, 2024

2●
●4

2●
LET
V
EU

2●
24