

Europe Créative



Les programmes en gestion directe et indirecte, tels que le programme Europe Créative, sont gérés de manière différente des fonds de la politique de cohésion (ex. FEDER, FSE+). Il s'agit de programmes **compétitifs**, qui fonctionnent principalement par **appels à projet**, selon un calendrier fixé au niveau européen, et requièrent, dans la plupart des cas, la mise en place de partenariats incluant des acteurs de différents pays européens.

Budget du programme	<ul style="list-style-type: none"> • Montant (CPF 2021-2027) : 2,44 milliards d'euros (+63% par rapport à 2014-2020). • Répartis entre trois volets : culture (33%), média (58%) et transsectoriel (9%).
Objectifs du programme	<ul style="list-style-type: none"> • Préserver, développer et promouvoir la diversité et le patrimoine culturels et linguistiques européens. • Renforcer la compétitivité et le potentiel économique des secteurs de la culture et de la création, en particulier du secteur de l'audiovisuel. • Soutenir l'innovation mais aussi la coopération entre structures européennes sous de nombreuses formes.
Structure du programme	<p>Le programme Europe Créative se compose de trois volets :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un volet Culture, dédié à la coopération culturelle entre disciplines et entre pays. • Un volet MEDIA dédié à soutenir les secteurs de l'audiovisuel et du cinéma, jeu vidéo compris. • Un volet transectoriel dédié à promouvoir un environnement médiatique diversifié, indépendant et pluraliste, la liberté d'expression artistique et le dialogue interculturel, et à exploiter le potentiel de collaboration entre différents secteurs de la culture et de la création <p>Le programme Europe Créative fonctionne à travers des subventions par appels à projets, et prévoit aussi des récompenses, des marchés publics ou encore des instruments financiers.</p>
Types d'actions financées	<p>1. <u>Volet Culture</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Actions horizontales pour aider les secteurs de la culture et de la création à relever des défis communs grâce à des projets de collaboration transnationale, de mise en réseaux, de mobilité des artistes, des opérateurs du secteur culturel ainsi que des œuvres, y compris dans le cadre de résidences, de tournées, de manifestations, d'expositions et de festivals. • Actions sectorielles, en particulier dans les secteurs fragilisés comme la musique, le livre, l'architecture et le patrimoine culturel, le tourisme culturel durable et le design et la mode. Les projets financés incluent la distribution et promotion de tous les répertoires musicaux en Europe, la traduction de livres, des formations, des actions pour améliorer l'accès aux œuvres, et le soutien à la collecte et à l'analyse de données. • Actions spéciales visant à rendre la diversité culturelle et le patrimoine culturel de l'Europe visibles et concrets et à alimenter le dialogue interculturel : <ol style="list-style-type: none"> a) Soutien financier aux capitales européennes de la culture ; au label du patrimoine européen et aux activités de mise en réseau des sites auxquels le label du patrimoine européen a été attribué ; b) Les prix culturels de l'Union ; c) Les journées européennes du patrimoine ; d) L'appui aux entités culturelles européennes, comme les orchestres, qui forment et promeuvent de jeunes artistes prometteurs et ont une approche géographique inclusive, ou aux entités qui fournissent aux européens des services culturels directs présentant une large couverture géographique.

	<p>2. Volet MEDIA :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conception d’œuvres audiovisuelles : soutien aux productions indépendantes européennes (films, séries, documentaires, jeux vidéo et contenus immersifs narratifs) pour divers publics, y compris les jeunes. • Production de contenus audiovisuels : appui à des séries et unitaires de qualité pour la télévision et les services VOD. • Outils innovants : outils numériques et analyses de données pour améliorer la visibilité et l'accès transfrontalier des œuvres européennes. • Ventes et distribution : soutien à la diffusion des œuvres européennes sur toutes les plateformes, dont cinéma & streaming. • Mise en réseau des professionnels dont les créateurs : échanges et mentorat pour développer les talents et encourager les coproductions européennes et internationales. • Participation aux événements du secteur : soutien aux professionnels européens lors de festivals et salons internationaux. • Élargissement de l’audience et éducation au cinéma : initiatives ciblant les publics européens notamment le jeune public • Formation et mentorat des professionnels pour qu’ils s’adaptent aux nouvelles technologies et évolution du marché. • Soutien aux plateformes VOD européennes • Festivals européens : soutien aux festivals et réseaux de festivals programmant une part significative d’œuvres européennes non nationales. • Développement des publics, éducation au et par le cinéma • Salles de cinéma : appui aux réseaux de cinémas favorisant la diffusion des films européens. <p>3. Volet transectoriel :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Soutien à des "Creative Innovation Lab" : soutien à des outils business innovants à dimension européenne, mobilisant un levier d’innovation technologique (Mondes virtuels, IA, blockchain, etc.) applicables aux secteurs culturels et audiovisuels, • Soutien aux médias d’information : adaptation aux évolutions du secteur en garantissant l’indépendance et le pluralisme des médias. Promotion de l’éducation aux médias pour renforcer l’esprit critique des citoyens et la participation des femmes dans le secteur.
Principaux bénéficiaires ciblés	<ul style="list-style-type: none"> • Le volet Culture s'adresse à tous les acteurs des secteurs culturels et créatifs. • Le volet MEDIA s'adresse aux acteurs du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo. • Le volet transectoriel s’adresse à tous types d’acteurs culturels et audiovisuels et particulièrement aux médias d'information.
Qui peut participer ?	<p>Bénéficiaires éligibles :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Opérateurs culturels et créatifs possédant la personnalité juridique depuis au moins deux ans (autorités locales et régionales, entreprises, administrations, ONG, PME, universités, associations). • Zone géographique concernée : pays de l'UE mais également de nombreux pays tiers comme les membres de l'Espace économique européen ou les pays candidats à l'adhésion, pourvu qu’ils contribuent financièrement au programme. (Voir la liste) <p>Les autres critères d’éligibilité, notamment l’obligation de constituer un consortium, varient selon les volets du programme et les appels à projets. Voici quelques exemples :</p> <p>1. Volet Culture</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projets de coopération <ul style="list-style-type: none"> ○ Consortium : Les candidatures doivent être soumises par un consortium d'acteurs de pays différents. Le nombre minimum d'organisations culturelles requis varie selon la

	<p>taille du projet de coopération : 3 pour un projet considéré comme de petite échelle, 5 pour une moyenne échelle et 10 pour une grande échelle.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mobilité Individuelle / Culture Moves Europe <ul style="list-style-type: none"> ○ Bénéficiaires : Artistes ou professionnels de la culture, seuls ou en groupes de 2 à 5 personnes, âgés de plus de 18 ans, résidant dans un pays Europe Créative. ○ Partenaire : Un partenaire international ○ Durée de la mobilité : de 7 à 40 jours. • Résidences / Culture Moves Europe <ul style="list-style-type: none"> ○ Partenaire : La structure hôte peut accueillir entre 1 à 5 artistes et professionnels de la culture ○ Durée de la résidence : de 22 à 300 jours. • Circulation des œuvres littéraires européennes <ul style="list-style-type: none"> ○ Nombres de livres minimums requis : 5 pour un partenariat considéré comme de petite échelle ; 11 pour un de moyenne échelle ; 21 pour un de grande échelle. <p>2. Volet MEDIA</p> <ul style="list-style-type: none"> • European Festivals <ul style="list-style-type: none"> ○ Programmation : Avoir une programmation dont 50% est non-nationale et dont les œuvres proviennent d’au moins 15 pays participants à MEDIA. ○ Maturité : Ayant tenu 3 éditions avant décembre 2024. • Audience development and Film education <ul style="list-style-type: none"> ○ Projet paneuropéen visant le développement des publics, notamment jeunes, dans au moins cinq pays MEDIA, et favorisant une meilleure circulation des œuvres européennes, en particulier des films de patrimoine. • European Co-development <ul style="list-style-type: none"> ○ Propriété : société détenue majoritairement par des acteurs européens, indépendante (une société de diffusion ne doit pas détenir plus de 25% des parts - ou 50% si plusieurs diffuseurs). ○ Appel multi-bénéficiaires (projet déposé par au moins 2 sociétés de production basées dans 2 pays MEDIA) ○ Coordinateur ayant une expérience antérieure (au moins une œuvre exploitée dans trois pays minimum). • Video games and immersive content development <ul style="list-style-type: none"> ○ Propriété : société détenue majoritairement par des acteurs européens, indépendante (une société de diffusion ne doit pas détenir plus de 25% des parts - ou 50% si plusieurs diffuseurs). ○ Consortium : Les candidatures peuvent être mono ou multi-bénéficiaires. ○ Société déposante justifiant d’une expérience antérieure (au moins un JV ou contenu immersif ayant fait l’objet d’une commercialisation). <p>3. Volet Transectoriel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creative Innovation Lab: la candidature peut être présentée par un candidat unique ou un consortium • NEWS – Journalism Partnerships « Collaborations » et NEWS - Media Literacy <ul style="list-style-type: none"> ○ Consortium européen : la candidature doit être présentée par un consortium composé au minimum de 3 organisations basées dans 3 pays européens différents.
Aménagements pour les RUP	<ul style="list-style-type: none"> • Le programme offre des subventions complémentaires pour les mobilités à destination des RUP et pour les longs trajets. • Des sessions spéciales d’informations sont prévues pour les territoires ultramarins par le Relais Culture Europe.
Coûts éligibles	Europe Créative offre des subventions de co-financement. Le montant maximal de ces subventions et les coûts éligibles varient selon le volet et la priorité concernés. Voici quelques exemples :

	<p>1. Volet culture :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Projets de coopération <ul style="list-style-type: none"> ○ Montant maximum : 200 000 € pour les projets de petite échelle ; 1 million € pour les projets de moyenne échelle ; 2 millions € pour les projets de grande échelle. • Mobilité individuelle / Culture Moves Europe <ul style="list-style-type: none"> ○ Indemnités de voyage : varient selon la distance : à partir de 350€ par participant pour moins de 600 km à parcourir, jusqu'à 700€ par participant au-delà de 5000km ○ Indemnités journalières : 75€ par jour par participant ○ Indemnités supplémentaires : dont 150€ qui peuvent-être accordés pour les projets de mobilité à destination de territoires ultra-marins • Résidences / Culture Moves Europe <ul style="list-style-type: none"> ○ Montant maximum : une organisation hôte peut recevoir 55 000€ ○ Indemnités de voyage : jusqu'à 700€ après 5000km par participant ○ Indemnités journalières : 25€ par jour par participant ○ Indemnités d'accueil : 35€ par jour et par participant pour la mise en place du projet. ○ Indemnités supplémentaires : dont 150€ qui peuvent-être accordés pour les projets de mobilité à destination de territoires ultra-marins • Circulation des œuvres littéraires européennes <ul style="list-style-type: none"> ○ Montant maximum : 100 000 € pour les projets de petite échelle ; 200 000 € pour les projets de moyenne échelle ; et 300 000 € pour les projets de grande échelle. • <u>Volet MEDIA</u> • European Festivals <ul style="list-style-type: none"> ○ Montant forfaitaire (par édition/année) : varie en fonction du nombre de films européens projetés : de 27.000 € en dessous de 30 films, à 75 000 € au-delà de 200 films EU. • Audience development and Film education <ul style="list-style-type: none"> ○ Montant maximum : pas de plafond, mais le budget doit être cohérent avec les actions proposées. • Video games and immersive content development <ul style="list-style-type: none"> ○ Montant maximum : 200.000€ maximum par projet. • European Co-development <ul style="list-style-type: none"> ○ Montant maximum : 60.000€ maximum par société de production éligible (120.000€ max pour 2 sociétés, 180.000€ pour trois sociétés etc.) • <u>Volet transsectoriel</u> • NEWS - Media Literacy <ul style="list-style-type: none"> ○ Montant maximum : 500 000 € par projet • NEWS – Journalism Partnerships <ul style="list-style-type: none"> ○ Montant maximum : 2 millions € pour les projets « collaborations »
<p>Principaux critères d'évaluation</p>	<p>Les projets sont évalués selon quatre critères principaux, bien que leur pondération et application puissent légèrement varier selon le volet concerné :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pertinence (environ 30% de pondération) <ul style="list-style-type: none"> ○ Alignement avec les objectifs et priorités du programme (ex. : diversité culturelle, inclusion sociale, durabilité environnementale, innovation, transition numérique). ○ Capacité du projet à répondre à des besoins réels dans le secteur ciblé. ○ Intégration des dimensions transnationales ou intersectorielles.

	<ul style="list-style-type: none"> • Qualité du contenu et des activités (environ 30% de pondération) <ul style="list-style-type: none"> ○ Clarté et faisabilité des objectifs et de la méthodologie. ○ Pertinence du plan de travail, calendrier, budget. ○ Cohérence des activités proposées avec les résultats attendus. • Qualité du partenariat et de la mise en œuvre (environ 20% de pondération) <ul style="list-style-type: none"> ○ Capacité organisationnelle, expérience et expertise des partenaires. ○ Répartition des tâches, gouvernance, mécanismes de coordination. ○ Valeur ajoutée de la coopération européenne. • Impact (environ 20% de pondération) <ul style="list-style-type: none"> ○ Impact escompté sur les publics cibles et le secteur concerné. ○ Durabilité des résultats (au-delà de la période financée). ○ Stratégies de diffusion, d'exploitation et de communication des résultats.
Taux de co-financement	<p>Le taux de cofinancement est variable selon le volet et la priorité concernés. Le programme ne couvre jamais 100% des coûts. Voici quelques exemples :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Volet culture</u> : <ul style="list-style-type: none"> • <i>Projets de coopération</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Petite échelle : maximum 80% des coûts totaux éligibles. ○ Moyenne échelle : maximum 70% des coûts totaux éligibles. ○ Grande échelle : maximum 60% des coûts totaux éligibles. • <i>Circulation des œuvres littéraires européennes</i> <ul style="list-style-type: none"> ○ Petite échelle : 60% du total des coûts éligibles. ○ Moyenne échelle : 80% du total des coûts éligibles. ○ Grande échelle : 80% du total des coûts éligibles. 2. <u>Volet MEDIA</u> <ul style="list-style-type: none"> • Audience development and Film education : le montant du soutien attribué par projet est de maximum 70% du coût éligible de l'action. • Video games and immersive content development : le montant du soutien attribué par projet est de maximum 60% du coût éligible de l'action. • European Co-development : le montant du soutien attribué par projet est de maximum 70% du coût éligible de l'action. 3. <u>Volet transsectoriel</u> <ul style="list-style-type: none"> • Creative Innovation Lab : le montant du cofinancement européen pour cet appel est limité à un maximum de 70% des coûts totaux éligibles. • NEWS - Media Literacy : le montant du cofinancement européen pour cet appel est limité à un maximum de 70% des coûts totaux éligibles. • NEWS – Journalism Partnerships : Pour les projets « collaborations », 80% du total des coûts éligibles
Préfinancement	<p>Le taux de préfinancement est variable selon le volet et la priorité concernés. Voici quelques exemples :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <u>Volet culture</u> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Projet de coopération</i> et <i>Circulation des œuvres littéraires européennes</i>: un préfinancement de 80% du montant maximal de la subvention est versé aux bénéficiaires 30 jours après la signature de la convention ou l'entrée en vigueur la garantie financière. • <i>Mobilité individuelle</i> : un préfinancement de 75% de la bourse de mobilité est versé à la signature du contrat ; les 25% restants ainsi que les indemnités supplémentaires sont versées en fin de mobilité.

	<p>2. Volet MEDIA</p> <p><i>En règle générale, le coordinateur du projet reçoit un préfinancement de 70% du montant de la subvention 30 jours après la signature de la convention. Le solde est versé à la fin de l'action, sous réserve que l'ensemble des livrables attendus ait été remis.</i></p> <p>3. Volet transectoriel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creative Innovation Lab : le bénéficiaire peut recevoir un préfinancement de 50% du montant de la subvention après la signature de la convention de financement. • NEWS - Media Literacy et NEWS – Journalism Partnerships : Le coordinateur du projet reçoit un préfinancement de 70% du montant de la subvention après la signature de la convention de financement.
<p>Aspects pratiques et calendrier des appels à projet</p>	<p>Europe Créative est mis en œuvre sous différentes formes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Appels à projets : 84% du budget total au maximum. Environ 25 appels à projets sont lancés chaque année. Des appels à projets sont ouverts dans les 3 volets du programme tout au long de l'année. • Fonds gagés : 7% environ, c'est à dire alloués directement à des bénéficiaires identifiés dans le règlement en raison de leurs compétences particulières, comme Arte, sélectionnés dans le cadre de prix ou destinés à soutenir les bureaux du programme dans les États membres et certains pays tiers (33% du volet transectoriel). • Gestion indirecte : 6% en moyenne, avec des variations pouvant aller jusqu'à 19% selon les années et les volets, via le Goethe-Institut pour l'action de mobilité des artistes <i>Culture moves Europe</i>, et le Conseil de l'Europe pour l'Observatoire de l'audiovisuel et les Journées européennes du patrimoine. <p>Un programme de travail annuel détermine les priorités de financement, avec un calendrier indicatif. Les aménagements sont fréquents pour faire place à des actions d'opportunité en particulier dans le volet culture, par exemple à l'attention des professionnels ukrainiens.</p> <p>Les délais d'instruction des propositions sont, en général, de 4 à 6 mois après la date limite de dépôt. Les délais peuvent varier selon les appels.</p> <p>Les délais de paiement sont répartis tels quels :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Versement initial (préfinancement) : généralement effectué dans les 30 jours suivant la signature de la convention (ou la réception de la demande de préfinancement si celle-ci est exigée). • Versement(s) intermédiaire(s) (s'il y a lieu) : environ 60 jours après l'approbation du rapport intermédiaire. • Solde final : Effectué dans un délai de 60 à 90 jours après la remise et validation du rapport final technique et financier
<p>Mise en œuvre, suivi et pilotage du programme aux niveaux européen et national</p>	<p>Niveau européen :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La Commission européenne assume la responsabilité du fonctionnement d'Europe Créative. Elle gère le budget et définit les priorités, objectifs et critères du programme en permanence. <ul style="list-style-type: none"> ○ La DG Éducation, Jeunesse et Sport, Culture (EAC) de la Commission Européenne pilote le volet culture (développement de politiques, études de suivi, dialogue avec les parties prenantes). ○ La DG Réseaux de Communication, Contenu et Technologies (DG CONNECT) pilote le volet média. ○ Les DG CONNECT et EAC partagent la responsabilité du pilotage du volet transectoriel. • L'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture de la Commission européenne (l'«EACEA» ou l'«agence exécutive») est chargée d'exécuter la partie du programme en gestion directe (à l'exception de Culture Moves Europe) : 9% par voie de marché public, 7% par voie d'appels à projets concurrentiels. • L'Institut Goethe est en charge de la mise en œuvre du volet mobilité Culture Moves Europe

	<p>Niveau national :</p> <ul style="list-style-type: none"> • La mise en œuvre du programme s’effectue principalement dans le cadre d’une gestion indirecte (84% du programme), ce qui signifie que la Commission européenne confie les tâches d’exécution budgétaire aux bureaux Europe Créative, désignés dans chaque pays membre de l’UE et chaque pays tiers associé au programme. L’objectif est de rapprocher le plus possible le programme de ses bénéficiaires et de l’adapter à la diversité de chaque pays. Ils ont la charge de la promotion du programme et de l’aide aux candidats. Ils jouent un rôle essentiel puisqu’au niveau de l’UE plus de 60 % des candidats ont contacté leur bureau local avant de soumettre une candidature. • En France, l’association Relais Culture Europe (RCE) joue le rôle de bureau Europe Créative. <ul style="list-style-type: none"> ○ Le Relais est cofinancé par les autorités nationales (Ministère et Centre National Cinématographique) et la Commission Européenne. Ses principales activités sont l’information, la formation, l’animation et l’appui ciblé aux acteurs pour répondre aux appels à projets et trouver des partenaires, et l’analyse de l’implication de l’écosystème dans le programme (typologie d’acteurs, implication des collectivités territoriales etc.). • Le ministère de la Culture, plus précisément son bureau affaires européennes de la sous-direction des affaires européennes et internationales, a la charge du suivi du programme. Le pilotage du volet média est assuré en lien étroit avec le Centre national de la cinématographie et de l’image animée.
<p>Synergies possibles avec d’autres fonds européens</p>	<p>Une action ayant reçu une contribution au titre d’Europe Créative peut aussi recevoir une contribution de tout autre programme de l’Union Européenne, pour autant que les contributions ne couvrent pas les mêmes coûts. Il en est de même pour les mobilisations de financements entre les différents volets.</p> <p>Un Label d’excellence peut être attribué aux projets de qualité n’ayant pas pu être financé par Europe Créative en raison de contraintes budgétaires, pour qu’ils puissent bénéficier d’autres fonds, dont le FEDER ou le FSE+.</p>

POUR ALLER PLUS LOIN

<p>S’INFORMER</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le Programme de travail annuel 2025 d'Europe créative (en anglais) • Le Règlement (UE) 2021/818 établissant le programme « Europe créative » (2021 à 2027) • La plateforme présentant les projets lauréats d’Europe Créative et leurs résultats • Les ressources du Relais Culture Europe : réseaux sociaux, site internet et newsletter. • Le Guide de financement CulturEU pour découvrir les possibilités de financement pour les secteurs de la culture et de la création. 	<p>TROUVER DES PARTENAIRES</p> <ul style="list-style-type: none"> • La plateforme en ligne du Relais Culture Europe pour trouver des partenaires • Les sessions de pitching sessions internationales du Relais Culture Europe, au cours desquels plusieurs porteurs de projets souhaitant répondre à l'appel "Coopération" présentent leurs idées. • Le Portail des appels à projets et financements de l’UE.
<p>QUI CONTACTER AU NATIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le Relais Culture Europe : <ul style="list-style-type: none"> ○ infos@relais-culture-europe.eu ○ Tel : 01 53 40 95 10 	<p>CONTACTS AU NIVEAU REGIONAL</p> <ul style="list-style-type: none"> • (Rubrique à mettre à jour régulièrement par les personnes responsables au sein de la région)

Exemples de projets Europe Créative financés dans les RUP

CHIFFRES EN MOUVEMENT : DANSE AUGMENTÉE POUR UN PUBLIC ENGAGÉ/ Moving Digits : Augmented Dance for Engaged Audience aims

Volet et action	Volet Culture, projet de coopération de petite échelle
Subvention de l'UE	199 999.99 euros
Participants	<p>Ce projet était un partenariat entre des acteurs de trois pays européens :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coordinateur : le Madeira Interactive Technologies Institute (M-ITI), Madère (RUP), Portugal • Partenaires : la Hochschule Düsseldorf en Allemagne, et la Sõltumatu Tantsu Lava en Estonie <p>Plux (Portugal), Tanzhaus NRW (Allemagne) et l'Université de Greenwich (Royaume-Uni) étaient partenaires associés.</p>
Calendrier	<ul style="list-style-type: none"> • Date de début: 01-10-2018 • Date de fin: 30-09-2020
Objectif	<ul style="list-style-type: none"> • Améliorer la compréhension et l'engagement du public lors des spectacles de danse contemporaine, et de permettre une expérience de la danse augmentée (même après les représentations). • Doter les danseurs, chorégraphes et techniciens d'outils supplémentaires d'expression, d'archivage et d'analyse. • Attirer de nouveaux publics.
Actions financées	<ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs événements, regroupant 22 professionnels de la danse contemporaine de 7 pays différents, répartis dans 3 pays (Portugal, Allemagne et Estonie) comprenaient : 4 ateliers, 1 résidence artistique, 2 performances, 2 expositions et 1 séminaire. • La création de quatre nouvelles chorégraphies associant danse et technologie ont été créées pendant le projet et présentées lors de 2 représentations publiques dans 2 grandes salles de danse en Estonie et en Allemagne. • Le partage des résultats du projet en ligne : Les solutions techniques mises à disposition de la communauté de la danse sous forme de logiciels open source (https://movingdigits.eu/tools/); Une documentation complète : vidéos des différentes performances et événements artistiques, ainsi que des conférences associées ; vidéos du séminaire ; et des applications VR téléchargeables (https://movingdigits.eu/c/vr/). • Six publications scientifiques, basées sur des recherches conduites au cours du projet : 3 sur le processus artistique et de conception de la création de spectacles de danse avec la technologie, 2 sont des études d'audience et 1 est une revue de travaux connexes sur la danse et la technologie (https://movingdigits.eu/publications/).
Contact	<p>Téléphone de l'organisme coordinateur de Madère : : +351291721006</p> <p>Site du projet: https://movingdigits.eu</p>


VARADO - LA MALÉDICTION DE L'OR

Volet et action	Volet MEDIA, action Développement Projet unique Cinéma/Télévision/Plateforme numérique
Subvention de l'UE	25 000 euros
Participants	Le film est une co-production de YUZU Productions (France), Compass Films (Islande), MAMO (Finlande), Berenice Media Corp (Guyane, France)
Calendrier	<ul style="list-style-type: none"> • Date de début : 10-07-2020 • Date de fin: 09-01-2023
Objectif	<ul style="list-style-type: none"> • Produire un documentaire sur les orpailleurs clandestins en Guyane qui détruisent la forêt tropicale.
Actions financées	<ul style="list-style-type: none"> • Production du film. • Participation au FIFAC - Festival International du Film documentaire Amazonie Caraïbes, à Saint-Laurent du Maroni (Guyane)
Contact	Société de production : info@yuzu-productions.com

EDGE - Co-crédation, circulation, renforcement des capacités et sensibilisation dans les festivals périphériques et ultra périphériques

Volet et action	Volet Culture, projet de coopération de petite échelle
Subvention de l'UE	199 999 euros
Participants	<p>Coordinateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'Association culturelle et récréative, Plutão Camaleão, basée aux Azores (RUP Portugaise), et organisatrice du festival Tremor. Téléphone : +35193223803 <p>Partenaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'entreprise KRXN SL, en charge du festival et du label Keroben, basée dans les Iles Canaries (Tenerife). Téléphone : +34656284462 • La maison disque Louvana Records, organisatrice du festival Fengaros, basée à Chypre. Téléphone : +35799439511
Calendrier	<p>Date de début: 01-07-2022</p> <p>Date de fin: 30-06-2024</p>
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Comblent les écarts entre les festivals des îles périphériques et ultra-périphériques et ceux d'Europe centrale • Former les artistes et les professionnels de la musique de chaque territoire pour dynamiser leurs scènes musicales • Promouvoir les artistes locaux auprès du public et des promoteurs extérieurs • Rapprocher chaque festival de sa communauté locale, augmentant ainsi l'engagement du public et son renouvellement. • Apporter des solutions durables et structurées, respectueuses de l'environnement, aux festivals périphériques, tout en adoptant des actions responsables d'inclusion et d'équilibre entre les sexes
Actions financées	<ul style="list-style-type: none"> • Organisation de plusieurs résidences artistiques réunissant des artistes des trois îles.

	<ul style="list-style-type: none"> • Ateliers de cocréation artistique et d'initiation à la musique. • Certification environnementale : évaluation de l'empreinte carbone de chaque festival et collecte inédite de données sur trois petits festivals insulaires en Méditerranée et dans l'Atlantique. • Élaboration d'un guide de bonnes pratiques pour aider les festivals insulaires à améliorer leur démarche de durabilité.
Contact	Edge.network.europe@gmail.com Plus d'informations : https://www.edgenetwork.eu

Ciné hub by Generation Z	
Volet et action	Appel pilote de la DG Connect « Cinemas as Creative Hubs for Local Communities
Subvention de l'UE	286 767 euros
Participants	<p>Coordinateur :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Friche la Belle de Mai / Cinéma le Gyptis (FR) <p>Partenaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le Kinograph (BE) • Oxville Cinema (NL) 
Calendrier	2019 – 2021
Objectifs	<ul style="list-style-type: none"> • Réinventer les cinémas pour attirer les jeunes et lutter contre leur désaffection vis-à-vis du cinéma, en les impliquant dans la programmation et la création. • Créer une nouvelle offre cinématographique et culturelle dans les quartiers moins privilégiés, en permettant aux jeunes de vivre des expériences collectives dynamiques. • Encourager le développement des publics en diversifiant l'offre des cinémas au-delà du contenu audiovisuel, en intégrant des activités éducatives, culturelles et de divertissement adaptées aux jeunes. • Favoriser un effet multiplicateur sur les territoires concernés et, à plus grande échelle, au sein de l'Union européenne.
Actions financées	<ul style="list-style-type: none"> • L'expérimentation de nouvelles approches pour repenser l'expérience cinématographique et créer des lieux culturels innovants. • Le soutien à l'équipement des cinémas et à leur numérisation. • La mise en place d'un parcours éducatif adapté à chaque tranche d'âge : Kinograph (Belgique) pour les étudiants (18+), La Friche la Belle de Mai (France) pour les adolescents (13-17 ans) et Oxville (Pays-Bas) pour les enfants (8-12 ans). • La création d'une plateforme en ligne collaborative où la "Génération Z" pourra contribuer au développement de nouvelles pratiques innovantes et renforcer les synergies culturelles et sociales. • Le partage des expériences et innovations avec d'autres cinémas européens afin de promouvoir leur rôle en tant que lieux de rencontres et de construction de communautés.
Contacts	<p>Coordinateur du projet au cinéma le Gyptis : Johan Nicolas jnicolas@lafriche.org</p> <p>Partenaire au cinéma Oxville (Amsterdam) : Carlo Dias (DU,EN) carlo@oxville.nl</p> <p>Partenaire au Cinéma Le Kinograph : Clara Léonet (DU,FR,EN) clara@cinecite.coop</p>

Pour plus d'informations sur les **travaux de l'OCDE sur le développement régional**, veuillez consulter : <https://www.oecd.org/fr/themes/developpement-regionnal.html>.

Le projet est financé par l'Union européenne via l'instrument d'appui technique, et mis en œuvre par l'OCDE en coopération avec la Task Force Réformes & Investissements de la Commission Européenne (SG REFORM).
Ce document a été réalisé avec l'aide financière de l'Union européenne. Les opinions exprimées ici ne peuvent en aucun cas être considérées comme reflétant l'opinion officielle de l'Union européenne."



Financé par
l'Union européenne

