

# Opportunités Europe Créative

Conférence BE-UNIT  
4 décembre 2025

europa  
créative

wallonie-  
bruxelles

MEDIA

Cofinancé par  
l'Union européenne



Europe  
Créative  
MEDIA

Stéphanie LEEMPOELS  
Bureau Europe créative WALLONIE-BRUXELLES

# EUROPE CREATIVE 2021-2027

Le programme européen de soutien  
aux secteurs culturels, audiovisuels et créatifs

● CULTURE

▲ MEDIA

◆ TRANSSECTORIEL



## Budget 2021-2027

2,44 milliards €

Transsectoriel

9%

211 M €

**CULTURE**

33%

804 M €

**MEDIA**

58%

1427 M €

# EUROPE CREATIVE 2021-2027

## Objectifs

- Préserver, développer et promouvoir le **patrimoine** et la **diversité culturelle et linguistique** européenne
- Accroître la **compétitivité** et le potentiel économique des secteurs de la culture et de la création

# EUROPE CREATIVE 2021-2027

## Priorités transversales

- **Pacte vert (Green deal)** : lutte contre le réchauffement climatique, le climat comme axe de relance économique
- **Inclusion & diversité** : minorités, groupes socialement marginalisés, dialogue interculturel, égalité des genres, ...
- **Numérisation** : transformations digitales, innovations, accessibilité des expériences culturelles et créatives, IA

# EUROPE CREATIVE, c'est qui ?

## Commission européenne

- **DG Connect** - Unit Audiovisual industry and MEDIA support programmes
- **DG EAC** Education, Youth, Sport & Culture

## EACEA

Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture

## 40 Bureaux EC nationaux (UE et pays tiers)

dont

- Bureau Europe créative Wallonie Bruxelles
- Creative Europe Desk Vlaanderen





## Europe Créative Wallonie-Bruxelles

### Le bureau qui vous accompagne dans l'audiovisuel

Europe Créative 2021-2027 est un programme de la Commission européenne et de répondre aux besoins et aux défis des secteurs culturel, créatif et numérique dans leurs efforts pour devenir **plus numériques, plus écologiques** et **plus inclusifs**.

Le programme comprend 3 volets :

- un **volet CULTURE**, largement ouvert au secteur de la culture et de la création : spectacle vivant, art contemporain, musiques, patrimoine, architecture, littérature, etc.
- un **volet MEDIA** qui concerne spécifiquement l'industrie du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo.
- un **volet transsectoriel** qui facilite la collaboration entre les secteurs de la création et couvre également le secteur des médias d'information.

[AIDES](#)[ACTUALITÉS](#)[RECHERCHE DE PARTENAIRES / PARTNERS SEARCH](#)[RESSOURCES](#)[INFOLETTRES](#)[PUBLICATIONS](#)[LIENS UTILES](#)[LOGOS ET CHARTE GRAPHIQUE](#)[PROJETS LAURÉATS](#)[RÉSULTATS](#)[BELGES HISTOIRES](#)[BELLES HISTOIRES EUROPÉENNES](#)

### Notre projet culturel ou

culturelle en Europe  
seurs et les soutient





# Pays Europe Créative

- **Les 27 États membres de l'UE**

Allemagne, Autriche, Belgique, Bulgarie, Croatie, Chypre, Danemark, Espagne, Estonie, Finlande, France, Grèce, Hongrie, Irlande, Italie, Lettonie, Lituanie, Luxembourg, Malte, Pays-Bas, Pologne, Portugal, République tchèque, Roumanie, Slovaquie, Slovénie, Suède.

- **Les 3 pays membres de l'EEE**

Islande, Liechtenstein, Norvège

- **Les pays en voie d'adhésion**

Albanie, Bosnie Herzégovine, Kosovo, Monténégro, Macédoine du Nord, Serbie

- **Les pays de la Politique Européenne de Voisinage**

Arménie, Géorgie, Ukraine, Tunisie

*La liste des pays non-UE participant au programme est régulièrement mise à jour ici :*

*[https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/crea/guidance/list-3rd-country-participation\\_crea\\_en.pdf](https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/crea/guidance/list-3rd-country-participation_crea_en.pdf)*



## ○ Secteurs CULTURE

- Arts visuels : Peinture Sculpture Photographie Céramique...
- Arts du spectacle : Théâtre Opéra Cirque Musiques Danse Marionnettes...
- Patrimoine
- Littérature & Livre
- Mode & Design
- Architecture
- Tourisme culturel durable

# ○ Programme CULTURE 6 Appels-Socles



Coopération



Circulation littéraire



Plateformes de diffusion



Mobilité



Réseaux professionnels



Entités paneuropéennes

# Creative Europe MEDIA

## A. Les appels à projets

B. Les formations

C. Les instruments financiers

D. Le volet transsectoriel

E. Les activités des bureaux (Desks) Europe Créative

## 4 CLUSTERS

### CONTENT

Développement de contenus audiovisuels et de jeux vidéo

Production de programmes destinés à une diffusion TV ou online (séries, téléfilms)

### BUSINESS

Initiatives B2B permettent une plus grande circulation des œuvres européennes ainsi qu'une plus grande compétitivité du secteur audiovisuel européen

### AUDIENCE

Initiatives liées au public, qui permettent d'accroître la visibilité, la découvrabilité des films ainsi que l'accès aux œuvres audiovisuelles européennes

### (POLICY)

Observatoire  
Communication  
Etudes  
Etc.



# CONTENT



European slate  
development  
+  
European mini-slate  
development



European co-  
development



Video games and  
immersive content  
development



TV and online  
content

## Objectifs

- Renforcer la **comp titivit  des soci t s de production europ ennes ind pendantes**
- Augmenter la capacit  des producteurs   d velopper/produire des **projets   haute valeur cr ative et   haut potentiel de circulation internationale**
- Encourager et faciliter la **coproduction** europ enne et internationale

## Critères d'éligibilité

- Sociétés **européennes** (commerciales ou asbl) ;
- **Indépendantes**
- Activité principale = la **production audiovisuelle** ;
- Appels Développement :
  - Détenir la **majorité des droits** relatifs aux projets soumis ;
  - Avoir un **minimum d'expérience récente** à son actif dans la production de projets ayant été distribués commercialement à l'internationale (min. 3 pays).
  - Les projets ne peuvent pas entrer en production dans les **10 mois** qui suivent la date limite de candidature.



## Projets non  ligibles

- Captations, jeux tv, talk shows, magazines, t l  r alit , programmes d' ducation ou d'enseignement, tutoriels
- Documentaires promouvant le tourisme, les *making of*, reportages, reportages animaliers, programmes d'information et *docu-soaps*
- Programmes comprenant du mat riel pornographique, raciste ou incitant   la violence
- Tout contenu   nature promotionnel
- Contenu institutionnel destin    promouvoir une organisation ou ses activit s
- Clips vid o
- Films d' tudiants ou de fin d' tude



# Co-Development & Slate Development

## Œuvres éligibles

Primarily intended for:	Cinema	TV/digital platform	Interactive, non-linear projects
ANI	Min. 60 minutes	Min. 24 minutes	No minimum
DOC		Min. 50 minutes	
FIC		Min. 90 minutes	

CO-DEVELOPMENT	SLATE
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Projet <b>co-développé</b> par min. 2 sociétés de 2 pays MEDIA différents</li> <li>- Avoir produit <b>1 œuvre récente</b> (+24')</li> <li>- <b>60.000 € max. X nbre de partenaires</b></li> <li>- Taux de cofinancement de 70%</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Catalogue de <b>3 à 5 projets</b> (+ 1 CM)</li> <li>- Avoir produit <b>2 œuvres récentes</b> (+24')</li> <li>- <b>Montants forfaitaires</b> fixes (30 à 100k)</li> </ul>

# VG & IC Development

- Projets de **jeu vid  o** et de **contenus immersifs**,
- Destin  s    une **exploitation commerciale**
- **Interactivit   et composante narrative**
- Avoir produit **1   uvre r  cente**
- D  pos   par 1 soci  t   ou 1 consortium
- 200.000    max. /projet
- Taux de cofinancement de 70% max.



« Signs of Magic » de Exiin

# TV & ONLINE CONTENT

Programmes unitaires ou de séries destinés à une diffusion TV ou sur plateforme digitale : fiction (durée totale  $\geq 90'$ ); animation ( $\geq 24'$ ); documentaire de création (durée totale  $\geq 50'$ )

- **Min. 2 diffuseurs européens engagés** de 2 pays MEDIA différents
- **Min. 40% du financement** est acquis (sources tierces)
- Participation significative de professionnels de pays MEDIA
- Subvention forfaitaire fixe
- Budget réservé doc/animation/fiction



« Des gens bien » de Hélicotronc

# CONTENT

Appels Content 2025	Dates limites	Résultats	Signature	Budget
<b>TV &amp; Online dlc1</b>	03-12-25	Juin	Septembre	± 8,8 M (+0,8M)
<b>European Slate Dev</b>	03-12-25	Mai	Août	21 M (+3M)
<b>VG &amp; immersive Dev</b>	11-02-26	Août	Novembre	10 M (+3M)
<b>European Co-Dev</b>	25-02-26	Août	Nov.-Déc.	9 M (+2,5M)
<b>TV and online dlc2</b>	7-05-26	Novembre	Fév. 27	± 13,2 M (+1,2M)



# BUSINESS

- **Talent and skills** → Cartoon Masters
- **Markets & networking** → Europa Distribution, Cineuropa.org, Cartoon Forum, Cartoon Movie
- **MEDIA 360°**
- **European Film Distribution** → Cin art, O'Brothers, Grignoux, Distri 7, Alternative...
- **European Film Sales** → BFF
- **Innovative tools and business models** → The Greenshot

(+ MEDIA Stands)

# BUSINESS

Appels Business	Date limite	Budget 2026	Taux cofin max.	Fréquence
Skills & Talent Development	16-04-26	9,5 M (+2M)	80%	annuel
Markets & Networking	20-01-26	16,5 M (= 2024)	70%	bisannuel
MEDIA 360	2027	7 M (2025)	70%	bisannuel
European Film Distribution	23-04-26	34 M (+2M)	70%	annuel
European Film Sales	18-06-26	5,5 M (+0,35M)	70%	annuel
Innovative tools & Biz models	15-01-26	10,5 M (+2,5M)	80%	annuel

# AUDIENCE

- **Networks of European Cinemas** → Europa Cinemas
- **Festivals** → Anima, Gand, BSFF, BRIFF, Kortfilmfestival...
- **Networks of European Festivals** → Eu Short Film Audience Awards
- **European VOD networks and operators** → Sooner
- **Films on the Move** → BFF
- **Subtitling of cultural content** → arte.tv
- **Audience Development and Film Education** → Kids at Hospital

# AUDIENCE

Appels Audience	Date limite	Budget 2026	Taux cofin max.	Fréquence
Networks of EU Cinemas	09-07-26	17,5 M (+2,5M)	95%	annuel
EU Festivals	2027	10 M (= 2025)	/	bisannuel
Networks of EU Festivals	14-04-26	6 M (+0,5M)	90%	bisannuel
Eu VOD Networks & Operators	08-04-26	8 M (-2M)	60%	annuel
Films on the move (2ddl)	19-03 & 16-07-26	21 M (+5M)	70%	annuel
Audience Dev & Film Education	2027	6 M (2025)	70%	bisannuel

# Europe Créative MEDIA

## B. Les formations

## Dizaines de formations soutenues par Europe Créative MEDIA

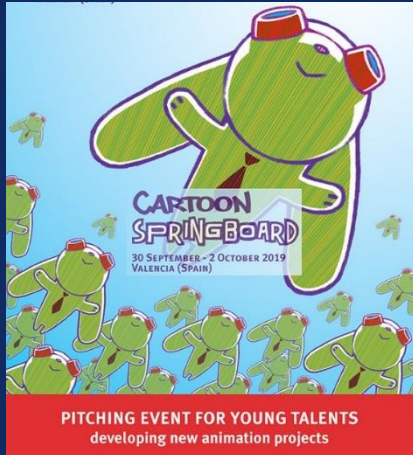
→ voir brochure [Get Trained](#)

- Niveau européen
- En anglais
- Avoir un min. d'expérience
- Sélectif
- Frais de participation
- Souvent basés sur un projet
- Grandes variétés de coût, format, durée, cibles...
- Partout en Europe



## Formations soutenues par MEDIA

*Animation, numérique et jeux vidéo*



### Cartoon Springboard

- Événement de pitching pour jeunes talents (diplômés depuis 5 ans max.)
- Avec projet (série TV ou unitaire TV ou LM...  
... mais pas de CM !) ou sans projet
- Durée: 2 jours ½
- Madrid, octobre 2026
- Coût : 250 € (4 repas inclus / hôtel offert)
- **Date limite de candidature : Fin août 2026**

Website : <https://www.cartoon-media.eu/springboard/>



**Formations soutenues par MEDIA**  
*Animation, numérique et jeux vidéo*



**A POST LAB**

- Objectif : Mieux comprendre tous les aspects de la postproduction afin de les intégrer dès la phase de développement d'un projet.
- Atelier de 6 jours, dates 2026 TBA
- Producteurs et chargés de postproduction
- Frais de participation : 1300 € (postprod) – 1600 € (prod)
- **Date limite de candidature : TBA**

Website : <https://apostlab.com/workshops/annualworkshop/>

**Formations soutenues par MEDIA**  
*Développement de projet, de carrière ou d'entreprise*



**ATELIER LUDWIGSBURG PARIS**

- Jeunes producteurs (1 à 2 ans d'expérience, âgé de max. 30 ans)
- Approfondir ses connaissances et devenir un producteur international
- 1 an TP en Allemagne, France & UK (+ city trips Lille, Clermont...)
- Langues des cours : FR/EN or DE/EN
- Coût : 1.500 € (cours) + 2.900 € (logement)
- Production d'un CM, du développement jusqu'à sa distribution
- **Date limite de candidature: fin mai 2026**

Website : <https://www.atelier-ludwigsburg-paris.com/fr/programme#c591>

## Formations soutenues par MEDIA

*Développement de projet, de carrière ou d'entreprise*



### FRAME MENTORING

- Mentorat pour jeunes professionnels des archives AV  
(moins de 5 ans d'expérience)
- Objectif : développer votre projet et votre carrière  
(gestion, numérisation, restauration, recherches, prod...)
- Durée : 6 mois, de juin à décembre
- Immersion de 2 semaines à l'INA (ou sur le lieu de travail de votre mentor)  
+ entretiens individuels avec différents experts
- Accréditations, hôtels, repas et déplacements couverts par le programme
- **Date limite de candidature : mars 2026**

Website : <https://www.ina.fr/actualites-ina/frame-2025>

**Formations soutenues par MEDIA**  
*Développement de projet, de carrière ou d'entreprise*



**ERICH POMMER INSTITUTE**

- Institut de référence pour la formation continue professionnels de l'audiovisuel et des médias
- Nombreuses formations proposées en présentiel et en ligne : conférences, webinaires, programmes, ateliers...
- Focus on Media Law, Media Management and leadership
- Certaines formations destinées qu'aux femmes : Audiovisual Women, Series' Women

Website : <https://en.epi.media/ErichPommerInstitut/>

**Formations soutenues par MEDIA**  
*Documentaires et séries TV*



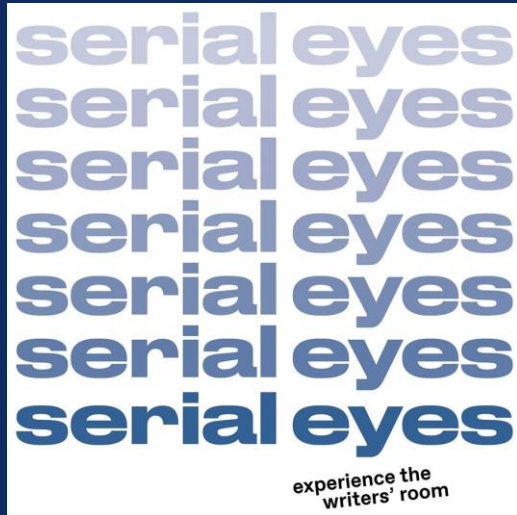
**IDFA Academy**

- 4 jours de formation intensive
- Masterclasses/sessions sur le marché, les tendances, la diffusion et la distribution des films documentaires
- Réalisateurs et producteurs travaillant sur un 1<sup>er</sup> ou 2<sup>e</sup> film
- Amsterdam, Novembre 2026
- **Date limite de candidature : Fin juillet 2026**

Website : <https://www.idfa.nl/en/info/idfacademy-during-idfa>

## Formations soutenues par MEDIA

*Documentaires et séries TV*



### SERIAL EYES

- Formation de 3<sup>e</sup> cycle pour les auteurs et producteurs de télévision
- 1-3 ans d'expérience en tant qu'auteur TV (min. 1 épisode diffusé à son actif)
- Durée: 9 mois TP (Sept.-Mai) à Berlin + 2 city trips
- Concepts de séries TV à proposer dans sa candidature
- Frais de participation : 4.500 € (logement et city trips inclus)
- **Date limite de candidature : début mai 2026**

Website : <https://serial-eyes.com/admissions/>

## Formations soutenues par MEDIA

*Distribution, marketing, diffusion et durabilité*



### SUSTAINABILITY MANAGEMENT

- Formation pour les référents en durabilité ou professionnel de l'audiovisuel qui souhaite réduire l'impact de son activité ou de son projet
- Condition : avoir un projet, un objectif ou un défi
- 2 sessions : Vienne et en ligne
- Frais de participation : 855 € (hors logement et frais de voyage)
- **Date limite de candidature : mi-avril (TBA)**

Website : <https://www.screeninstitute.eu/course/sustainability-management-2/>



# Europe Créative MEDIA

## C. Les instruments financiers

### ○ **Fonds de garantie**

Wallonie-Bruxelles ➤ [START INVEST](#)

Le Fonds européen d'investissement (FEI) a accordé à ST'ART l'accès au mécanisme de garantie du programme européen InvestEU, lui permettant de proposer jusqu'à 24 millions d'euros de financements aux entreprises culturelles et créatives de Wallonie et de Bruxelles-Capitale entre 2023 et 2026.

### ○ **MEDIA Invest** ➤ [1er accord signé avec Logical Content Ventures](#)

Instrument spécifique d'investissement en fonds propres destiné à encourager les entreprises européennes de production et de distribution audiovisuelles. Son objectif est de mobiliser les investisseurs privés et d'accroître les volumes d'investissement en fonds propres.

Lancé dans le contexte plus large d'InvestEU et géré par le Fonds européen d'investissement.

Europe Créative

D. Le volet  
transsectoriel

# Volet transsectoriel

- **Creative Europe Desks** → Bureau Wallonie-Bruxelles et Flandre
- **Innovation Lab**
- **Media Literacy** → Tools and Awareness about (Dis)information, Algorithms and Média
- **Media Freedom Rapid Response Mechanism**
- **Journalism Partnership – Collaborations** → Stars4Media
- **Journalism Partnership – Pluralism** → Pluralism Prodemos

# Volet transsectoriel

Appels Transsectoriels	Date limite	Budget 2026	Taux cofin max.	Fréquence
Innovation Lab	23-04-26	7 M (+2M)	70%	annuel
Media Literacy	11-03-26	3 M (+0,4M)	70%	annuel
Journalism Partnership - Collaborations	04-02-26	6,9 M (+1,6M)	80%	annuel
Journalism Partnership - Pluralism	04-02-26	6,9 M (+1,6M)	90%	annuel
Media Pluralism Monitor	22-01-26	2,2M		variable

Europe Créative MEDIA

E. Les activités  
des bureaux EC MEDIA

# Activités des Desks MEDIA

- **Information et accompagnement**
- **Conseils** pour le financement européen de vos projets culturels et la recherche de partenaires européens
- **Activités** initiées par les Desks : **ateliers de développement de projets** (Series Lab, European Writers Desk, DocCelerator...), **événements de réseautage** (Gamescom, Series Mania), **séances de pitching** (pour certains appels MEDIA).



## Lien utile

Sessions d'info de l'agence EACEA sur les appels MEDIA et transsectoriel 2026 (en anglais) :

[https://www.eacea.ec.europa.eu/news-events/events/online-info-sessions-creative-europe-media-and-cross-sectoral-2026-2025-10-14\\_en](https://www.eacea.ec.europa.eu/news-events/events/online-info-sessions-creative-europe-media-and-cross-sectoral-2026-2025-10-14_en)

# Bureau Europe Créative Wallonie-Bruxelles

Rue du Commerce , 68  
1040 Bruxelles

- **Culture** nathalie.marchal@cfwb.be
- **Média** stephanie.leempoels@cfwb.be
- europecreative.be/fr/
- Deux infolettres :
  - Culture** : <https://www.europecreative.be/fr/progr-culture/newsletters>
  - Média** : <https://www.europecreative.be/fr/progr-media/actualites/lettres-d-information>
- Facebook Linkendin Instagram (@ Desk Europe créative Wallonie-Bruxelles)

Merci de votre attention 😊