



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΑΙΓΑΙΟΥ

ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΚΗ ΣΧΟΛΗ  
ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ  
ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

Διπλωματική Εργασία Ιούνιος 23

# ΚΕΝΤΡΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ- ΤΗΤΑΣ & ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

ΓΙΑ ΤΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ, ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗ ΣΥΡΟ.

Συγγραφή

Γεώργιος Δεληγιαννίδης

Επιβλέπων Καθηγητής

Παναγιώτης Κυριακουλάκος

(σελίδα σκοπίμως κενή)



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΑΙΓΑΙΟΥ

ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΚΗ ΣΧΟΛΗ  
ΤΜΗΜΑ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ  
ΠΡΟΪΟΝΤΩΝ ΚΑΙ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ

Διπλωματική Εργασία Ιούνιος 23

# ΚΕΝΤΡΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ- ΤΗΤΑΣ & ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑΣ

ΓΙΑ ΤΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ, ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗ ΣΥΡΟ.

Διπλωματική Εργασία προπτυχιακού προγράμματος σπουδών  
Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων & Συστημάτων

Πολυτεχνική Σχολή | Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Συγγραφή

Γεώργιος Δεληγιαννίδης

Επιβλέπων Καθηγητής

Παναγιώτης Κυριακούλάκος

## **Κέντρο Επιχειρηματικότητας και Καινοτομίας για το Κινούμενο Σχέδιο, με Βάση τη Σύρο.**

Θέμα Διπλωματικής Εργασίας

**Γεώργιος Δεληγιαννίδης Α.Μ.: 2016029**

Συγγραφή Διπλωματικής Εργασίας

**Παναγιώτης Κυριακούλάκος**

Επιβλέπων Καθηγητής,

Μέλος Επιτροπής Διπλωματικής Εργασίας

**Αγγελική Μπρισνόβαλη**

**Θωμάς Σπύρου**

Μέλη Επιτροπής Διπλωματικής Εργασίας

*Δηλώνω υπεύθυνα ότι η διπλωματική εργασία είναι εξ' ολοκλήρου δικό μου έργο και κανένα μέρος της δεν είναι αντιγραμμένο από έντυπες ή ηλεκτρονικές πηγές, μετάφραση από ξενόγλωσσες πηγές και αναπαραγωγή από εργασίες άλλων ερευνητών ή φοιτητών. Όπου έχω βασιστεί σε ιδέες ή κείμενα άλλων, έχω προσπαθήσει, όσο είναι δυνατόν, να το προσδιορίσω σαφώς μέσα από την χρήση αναφορών, ακολουθώντας την ακαδημαϊκή δεοντολογία.*

Γεώργιος Δεληγιαννίδης, Σύρος, © Ιούνιος 23

## ΑΦΙΕΡΩΣΕΙΣ

Αφιερωμένο σε όσ@ς έχουν κόκκινη  
γραμμή κάτω από το όνομά τους στο  
Microsoft Word.

\* \* \*

Στη Μαμά, στη Χριστιάνα.

\* \* \*

*"Animation is cinema. Animation is not a genre for kids, it's a medium."*

-Guillermo del Toro

\* \* \*

## ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Πολλά ευχαριστώ στους (χωρίς κάποια  
ιδιαίτερη σειρά): Μαρία, Ειρήνη και  
Μάνο, Καίτη, Αριστέα και Βασίλη.  
Γεια, παιδιά! 🙌

\* \* \*

(σελίδα σκοπίμως κενή)



# Περιεχόμενα

Περίληψη.....	13
Εισαγωγή.....	14
Θέμα και Λόγοι Επιλογής Θέματος.....	14
Σκοπός και Στόχοι .....	15
Δομή και Μεθοδολογία.....	15
Δομή.....	15
Κεφάλαιο 1: Animation.....	18
Ορισμός .....	18
Διαφορετικά είδη Animation.....	18
Παραδοσιακό Animation .....	19
2D Animation .....	19
3D Animation .....	19
Stop Motion.....	20
Motion Graphics .....	20
Χρήσεις animation .....	21
Cartoon.....	21
Προσομοιώσεις .....	21
Εκπαίδευση .....	21
Διαφημιστικές.....	22
Marketing .....	22
Επιστημονική Απεικόνιση .....	22
Βιομηχανία Παιχνιδιών.....	22
Το Animation στην Ελλάδα .....	23
Σημασία του Animation .....	24
Γιατί Animation.....	24
Περίληψη Κεφαλαίου .....	28

## Κεφάλαιο 2: Επιχορηγήσεις, Οικονομικά Κίνητρα & Απαλλαγές — μια ματιά σε Ελλάδα και Ευρώπη ..... 29

Εισαγωγή κεφαλαίου ..... 29

Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου (ΕΚΚ) ..... 29

Μοντέλα χρηματοδότησης ..... 30

Ανακεφαλαίωση χορηγιών του ΕΚΚ..... 41

Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας (ΕΚΟΜΕ)..... 41

Οπτικοακουστικές παραγωγές και επενδύσεις ..... 42

Tax Relief 30 %..... 43

Ελληνική Ραδιοφωνία Τηλεόραση (ΕΡΤ) Α.Ε. .... 43

Creative Europe ..... 44

CARTOON ..... 48

CARTOON Forum ..... 49

CARTOON Movie ..... 49

CARTOON Business..... 50

CARTOON Next..... 50

CARTOON Springboard ..... 51

Eurimages ..... 51

Περίληψη Κεφαλαίου ..... 51

## Κεφάλαιο 3: Πρόταση - Όραμα - Μοντέλο ..... 52

Περιγραφή..... 52

Ανάλυση του κλάδου ..... 53

Αποστολή ..... 53

Στόχοι..... 54

Όραμα ..... 54

Marketing ..... 54

Έρευνα & Ανάλυση..... 54

Λειτουργίες ..... 59

Καθορισμός τοποθεσίας ..... 59

Εγκαταστάσεις..... 60

Συγκεκριμένες λειτουργικές διαδικασίες.....	60
Ανάγκες σε προσωπικό .....	61
Διοίκηση.....	61
Νομική Δομή .....	61
Χρηματοοικονομικά .....	62
Χρηματοδότηση .....	62
Αναλύσεις SWOT & PESTLE .....	64
SWOT.....	64
PESTLE.....	65
Περίληψη Κεφαλαίου .....	66
<b>Κεφάλαιο 4: Δικτύωση και Διεθνές Οικοσύστημα.....</b>	<b>67</b>
Γαλλία.....	67
ASIFA και ΑΣΙΦΑ Ελλάς.....	68
#GreekAnimationRocks .....	68
Βραβείο Στράτος Στασινός.....	69
CARTOON.....	69
ANIMASYROS.....	69
Διεθνές Φεστιβάλ Κινουμένων Σχεδίων Θεσσαλονίκης — TAF.....	70
Βαλκανικό Φόρουμ Κινουμένων Σχεδίων — BAF.....	71
Animation in Europe.....	71
Central and Eastern European animation — CEE Animation.....	72
Περίληψη Κεφαλαίου .....	73
<b>Κεφάλαιο 5: Γενικό Συμπέρασμα.....</b>	<b>75</b>
Δυσκολίες και αδύνατα σημεία .....	76
<b>Βιβλιογραφία.....</b>	<b>78</b>
<b>Ευρετήριο.....</b>	<b>81</b>
<b>Πίνακας Παραπομπών.....</b>	<b>82</b>



# Περίληψη

Η εν λόγω διπλωματική αναλύει τη δημιουργία κέντρου επιχειρηματικότητας και καινοτομίας για το κινούμενο σχέδιο στην Ελλάδα. Αρχικά γίνεται μια σύνοψη εισαγωγή σχετικά με το κινούμενο σχέδιο και τις τεχνικές εμφύχωσης. Επίσης, παρουσιάζεται η τρέχουσα κατάσταση της βιομηχανίας στην Ελλάδα, και συγκρίνεται με αυτή του ελληνικού κινηματογράφου. Συζητιέται ο προβληματικός χώρος και οι αναδυόμενες ευκαιρίες. Ακολουθεί η ανάλυση του επιχειρηματικού σχεδίου, του στόχου και της αποστολής του Κέντρου, τα πλεονεκτήματα και οι υπηρεσίες που θα προσφέρει το Κέντρο.

Στην ελληνική βιομηχανία κινουμένων σχεδίων, το πρόβλημα που παρατηρείται είναι ότι, παρά την ιστορία των 77 και πλέον ετών της, δεν υπάρχει η αντίστοιχη αναγνώριση με αυτή του ελληνικού κινηματογράφου. Ένα από τα σημαντικότερα ελλείματα είναι η αυτό της χρηματοδότησης, ειδικά από τους τηλεοπτικούς σταθμούς και τη δημόσια τηλεόραση, για την παραγωγή ταινιών κινουμένων σχεδίων. Τα προγράμματα χρηματοδότησης και επιδότησης είναι λίγα και περιορισμένα, και πολλοί παραγωγοί προτιμούν να επενδύσουν σε μετριοπαθείς παραγωγές που θα εγγυηθούν την επιστροφή του κεφαλαίου, χωρίς να δίνεται ιδιαίτερη σημασία στην ποιότητα του αποτελέσματος. Αυτό φέρει σαν αποτέλεσμα οι εμφυχωτές να χρειάζεται να έχουν πρωινές δουλειές, ώστε να χρηματοδοτήσουν πολλές φορές και οι ίδιοι τα έργα τους. Η οικονομική κατάσταση λειτουργεί σαν τροχοπέδη στη βιομηχανία, η οποία αποτελείται από αποδεδειγμένα ικανούς καλλιτέχνες.

Ταυτόχρονα, δεν φέρεται να υπάρχει μια κεντρική και συγκεντρωτική δομή για τους καλλιτέχνες που να παρέχει ευκολότερη πρόσβαση σε εκπαίδευση και πόρους.

# Εισαγωγή

## Θέμα και Λόγοι Επιλογής Θέματος

Το **Animation** —στα ελληνικά μεταφράζεται ως **εμφύχωση**, σχεδιοκίνηση, ή απλά **κινούμενο σχέδιο**— είναι η τέχνη ή διαδικασία παραγωγής ταινιών μέσω της ταχείας προβολής σχεδίων, γραφικών υπολογιστή, ή φωτογραφιών αντικειμένων (όπως μαριονετών). Το φαινόμενο της ταχείας προβολής των εικόνων προκαλεί την οπτική οφθαλμαπάτη της κίνησης λόγω του φαινομένου της οπτικής διατήρησης εικόνων, ακριβώς όπως και στον κινηματογράφο. Το κινούμενο σχέδιο επέτρεψε στους αφηγητές να πουν ιστορίες με μοναδικούς τρόπους που ο κινηματογράφος στερείται.

Η βιομηχανία κινουμένων σχεδίων είναι μια ταχέως αναπτυσσόμενη αγορά που προσφέρει πληθώρα δημιουργικών ευκαιριών για όσους θέλουν να συμμετάσχουν. Από τη δημιουργία ταινιών και βιντεοπαιχνιδιών έως το σχεδιασμό και την παραγωγή έργων τέχνης για διαφημίσεις, υπάρχουν διάφοροι τρόποι προώθησης της βιομηχανίας. Για να αξιοποιηθούν στο έπακρο αυτές τις ευκαιρίες, είναι σημαντικό να κατανοήσουμε τα βασικά στοιχεία της βιομηχανίας κινουμένων σχεδίων, συμπεριλαμβανομένης της ιστορίας, των τεχνικών και των τεχνολογιών της. Επιπλέον, είναι σημαντικό οι εμπυχωτές να αποκτήσουν ισχυρή γνώση των τρεχουσών τάσεων του κλάδου και του πώς να τις χρησιμοποιήσουν προς όφελός τους. Για να προχωρήσει κάποιος στη βιομηχανία κινουμένων σχεδίων, είναι σημαντικό να ενημερώνεται για την τελευταία λέξη της τεχνολογίας, να κατανοεί καλά τους βασικούς παίκτες του κλάδου και να εξερευνά τους διάφορους τρόπους προώθησης του εαυτού του και της βιομηχανίας.

Η δικτύωση είναι ένα ανεκτίμητο εργαλείο για τη σύνδεση με εκείνους στον κλάδο και τη δημιουργία σχέσεων που μπορούν να βοηθήσουν να ανοίξουν πόρτες σε νέες ευκαιρίες. Είναι επίσης σημαντικό οι εμπυχωτές όπως αναπτύξουν ένα χαρτοφυλάκιο έργων που αναδεικνύει τις δεξιότητες και το ταλέντο του. Τέλος, είναι σημαντικό να λαμβάνουν μέρος σε εκδηλώσεις και συνέδρια που σχετίζονται με τη βιομηχανία κινουμένων σχεδίων, καθώς αυτά μπορούν να παρέχουν έναν πολύ καλό τρόπο για να παραμείνουν ενημερωμένοι και να δημιουργήσουν το δίκτυό τους.

## Σκοπός και Στόχοι

Κύριος στόχος είναι η δημιουργία μιας νέας δομής που θα παρέχει σε εμπυχωτές και παραγωγούς ένα σημείο συνάντησης και δικτύωσης, σύναψης σχέσεων και έναρξης νέων επιχειρηματικών δραστηριοτήτων πάνω και γύρω από τον χώρο του κινούμενου σχεδίου.

Ένα κέντρο που προωθεί τα κινούμενα σχέδια θα πρέπει να χρησιμεύει ως κόμβος για δημιουργικά άτομα για να εξερευνήσουν τις δυνατότητες του animation και να προωθήσουν τη συνεργασία μεταξύ εμπυχωτών, αφηγητών και τεχνικών. Θα παρέχει πόρους και εκπαίδευση για να βοηθήσει τους ανθρώπους να μάθουν και να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους, καθώς και να προσφέρει μια πλατφόρμα για την προβολή και την ανταλλαγή του έργου των εμπυχωτών. Θα είναι ένα μέρος όπου οι εμπυχωτές μπορούν να συναντηθούν για να συζητήσουν τη δουλειά τους, να μοιραστούν ιδέες και τεχνικές και να παρέχουν ένα χώρο για δικτύωση και συνεργασία. Επιπλέον, το κέντρο θα πρέπει να προσπαθήσει να είναι ηγέτης στην ελληνική βιομηχανία κινούμενων σχεδίων και να παρέχει ένα φόρουμ για συζήτηση σχετικά με τις συνεχώς εξελισσόμενες τάσεις και την τεχνολογία στον κλάδο. Τελικά, το κέντρο θα εργάζεται για να διασφαλίσει ότι η βιομηχανία κινούμενων σχεδίων συνεχίζει να ευδοκμεί και ότι οι εμπυχωτές από όλα τα υπόβαθρα έχουν την ευκαιρία να αναπτύξουν την τέχνη τους και να μοιραστούν τη δουλειά τους με τον κόσμο.

## Δομή και Μεθοδολογία

### Δομή

Στο πρώτο κεφάλαιο καθορίζεται η έννοια του Animation και τα διαφορετικά είδη του. Μελετώνται οι χρήσεις του animation σε διαφορετικές βιομηχανίες και πέραν του θεάματος. Γίνεται, επίσης, μια γρήγορη ιστορική αναδρομή της ιστορίας του κινούμενου σχεδίου στην Ελλάδα και συγκρίνεται με τη διαδρομή του ελληνικού κινηματογράφου. Γίνεται μία κριτική ως προς την ποιότητα και την κατάσταση της χώρας που δεν είναι θετική για να ευδοκμήσει το animation στην Ελλάδα. Τέλος, παρουσιάζονται οι πρωτιές και βραβεία ελληνικών έργων.

Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα μοντέλα χορηγιών και χρηματοδοτήσεων ελληνικών και ξένων (ευρωπαϊκών) φορέων για τη δημιουργία

οπτικοακουστικών παραγωγών, μαζί με τους αντίστοιχους προϋπολογισμούς τους. Αρχίζοντας από το Εθνικό Κέντρο Κινηματογράφου, με τα ιδιαίτερα και πολλά μοντέλα χρηματοδοτήσεών του, και τις απαιτήσεις αυτών, τα οποία παρουσιάζονται με κατανοητούς πίνακες. Το ΕΚΟΜΕ με τις φορελαφρύνσεις για παραγωγές και συμπαραγωγές με πρόσωπα του εξωτερικού και τις παραγωγές της ΕΡΤ που χρηματοδοτεί για δικούς της σκοπούς. Μετά παρουσιάζεται το εμβληματικό πρόγραμμα χρηματοδότησης της ΕΕ «Creative Europe MEDIA», ο προϋπολογισμός του και τί καλύπτει. Ο συνεταιρισμός CARTOON με τα πολλαπλά events, τα forae και agorae για την εκπαίδευση πάνω στο κινούμενο σχέδιο, την αναζήτηση χρηματοδότησης για την ολοκλήρωση παραγωγών και το συμπόσιο για το μέλλον του τομέα. Το Eurimages του Συμβουλίου της Ευρώπης για τη διασυνοριακή συνεργατικότητα που αποσκοπεί στην συμπαραγωγή ταινιών μεγάλου μήκους και στην προώθηση των συμπαραγωγών.

Στο τρίτο κεφάλαιο παρουσιάζεται ο τρόπος λειτουργίας του κέντρου καινοτομίας και επιχειρηματικότητας του κινούμενου σχεδίου, η αποστολή του, τα πλεονεκτήματά του και οι υπηρεσίες του. Απαντώνται ερωτήματα για την επιλογή της Σύρου ως τοποθεσίας του Κέντρου, οι συνεργασίες και σχέσεις που θα συνάψει το κέντρο με οργανώσεις και οι ανάγκες του. Καθορίζεται το μέγεθος της αγοράς της βιομηχανίας του animation σε Ελλάδα και εξωτερικό, παρουσιάζεται το επιχειρηματικό πλάνο και αναλύονται οι παράγοντες που επηρεάζουν μια τέτοια δομή.

Στο τέταρτο κεφάλαιο γίνεται συζήτηση για το διεθνές οικοσύστημα και το πώς το κέντρο μπορεί να δικτυωθεί και να εδραιωθεί σε αυτό. Αρχικά γίνεται μια κουβέντα για την Γαλλία, που αποτελεί κατά μεγάλο περιθώριο τον μεγαλύτερο παραγωγό κινουμένων σχεδίων στην Ευρώπη, τις πολιτικές της χώρας και πώς αυτές βοηθούν στην ευδοκίμηση τόσο των εγχώριων αλλά και ξένων συμπαραγωγών. Παρουσιάζεται επίσης το έργο της ASIFA και ΑΣΙΦΑ Ελλάς, οι δράσεις της, οι συνεργασίες και αποστολές της. Βλέπουμε μια ματιά σε άλλες δράσεις και φεστιβάλ που υποστηρίζουν το κινούμενο σχέδιο στην Ελλάδα, αλλά και σε ομοσπονδίες που το υποστηρίζουν σε επίπεδο ΕΕ, στις οποίες η Ελλάδα ακόμη δεν συμμετέχει αλλά θα επωφεληθεί πραγματικά με την ένταξή της εκεί.

Τέλος, στο πέμπτο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα παραγόμενα αποτελέσματα, η εκ των υστέρων προσέγγιση και τα συμπεράσματα. Γίνεται μια γενική



εκτίμηση της εργασίας, μια συνοπτική περίληψη του ό,τι έχει μέχρι στιγμής ειπωθεί που υποστηρίζει την αρχική υπόθεση, το κενό, οι ευκαιρίες και οι ανάγκες. Γίνεται συζήτηση για τα αδύνατα σημεία της εργασίας, οι δυσκολίες που αντιμετωπίστηκαν κατά τη συγγραφή της, και αν ξεκινούσα την ίδια εργασία από την αρχή, τι θα άλλαζα και πώς θα την αντιμετώπιζα.

# Κεφάλαιο 1:

# Animation

## Ορισμός

Το animation είναι μια μέθοδος φωτογράφισης διαδοχικών σχεδίων, μοντέλων ή ακόμα και μαριονετών, για να δημιουργηθεί μια ψευδαίσθηση κίνησης σε μια ακολουθία. Επειδή τα μάτια μας μπορούν να διατηρήσουν μια εικόνα μόνο για περίπου ένα δέκατο (1/10) του δευτερολέπτου, όταν πολλαπλές εικόνες εμφανίζονται σε γρήγορη διαδοχή, ο εγκέφαλος τις συνδυάζει σε μια ενιαία κινούμενη εικόνα. Στα παραδοσιακά κινούμενα σχέδια, οι εικόνες σχεδιάζονται ή ζωγραφίζονται σε διαφανή φύλλα σελιλόιντ για να φωτογραφηθούν. Τα πρώτα κινούμενα σχέδια είναι παραδείγματα αυτού, αλλά σήμερα, οι περισσότερες ταινίες κινουμένων σχεδίων γίνονται με εικόνες που δημιουργούνται από υπολογιστή ή CGI.

Για να δημιουργηθεί η ομαλή κίνηση από αυτές τις σχεδιασμένες, ζωγραφισμένες ή δημιουργημένες από υπολογιστή εικόνες, λαμβάνεται υπόψη ο ρυθμός καρτέ ή ο αριθμός των διαδοχικών εικόνων που εμφανίζονται κάθε δευτερόλεπτο. Οι κινούμενοι χαρακτήρες γυρίζονται συνήθως «on-two», πράγμα που σημαίνει απλώς ότι μια εικόνα εμφανίζεται για δύο καρτέ, με συνολικό ρυθμό 12 σχεδίων ανά δευτερόλεπτο. Τα 12 **καρέ**<sup>1</sup> ανά δευτερόλεπτο επιτρέπουν την κίνηση, αλλά μπορεί να φαίνονται ασταθή. Στην ταινία, ένας ρυθμός καρτέ 24 καρτέ ανά δευτερόλεπτο χρησιμοποιείται συχνά για ομαλή κίνηση.

## Διαφορετικά είδη Animation

Τα είδη animation είναι 5 και περιγράφονται από την τεχνική δημιουργίας τους:

- ❑ Παραδοσιακό Animation
- ❑ 2D Animation
- ❑ 3D Animation
- ❑ Stop Motion

---

<sup>1</sup> Το **καρέ** προέρχεται από το **carré** (γαλλικά): το τετράγωνο, εδώ: η σκηνή

## ▣ Motion Graphics

### Παραδοσιακό Animation

Το παραδοσιακό animation, γνωστό και ως **cel animation**, ήταν η τεχνική που χρησιμοποιούταν για τις περισσότερες ταινίες κινουμένων σχεδίων τον 20<sup>ο</sup> αιώνα. Τα μεμονωμένα καρέ του παραδοσιακά animated φιλμ είναι φωτογραφίες σχεδίων που ζωγραφίζονται πάνω σε διάφανες σελίδες σελλιόντ (*celluloid* —εξού και το *'cel animation'*).

Μερικά παραδείγματα παραδοσιακού animation είναι **Η Χιονάτη και οι Επτά Νάνοι** (1937) — το πρώτο παραδοσιακά animated feature film, και πρώτη ταινία της *Disney*, **Η Μικρή Γοργόνα** (1989), και **Αλαντίν** (1992). Συνήθως το παραδοσιακό animation είναι 2D, αλλά δεν είναι όλα τα 2D animation παραδοσιακά.

### 2D Animation

Μέσα στα 90's, σχεδόν όλα τα στούντιο κινουμένων σχεδίων έπαψαν να χρησιμοποιούν σελλιόντ και ξεκίνησαν να σκανάρουν τα σχέδια για ψηφιακή χρώση. Σήμερα, η πλειοψηφία των δημιουργών έχει εγκαταλείψει τελείως το χαρτί και σχεδιάζει απευθείας στον υπολογιστή, με τη βοήθεια μιας ταμπλέτας.

Η διαφορά του 2D με το Παραδοσιακό Animation είναι ότι πλέον, οι σχεδιαστές δεν δημιουργούν χαρακτήρες εξ ολοκλήρου και σαν ένα σχέδιο, αλλά τα σχήματα από τα οποία αποτελείται ο χαρακτήρας, που ελέγχονται από μαθηματικές εξισώσεις (*vectors* - *διανύσματα*). Τέτοιου είδους σχήματα, ονομάζονται *vector graphics*.

Το animation που βασίζεται στο vector χρησιμοποιεί ακριβείς μαθηματικές τιμές για να αλλάξει το μέγεθος ή την τοποθεσία του σχήματος, με αποτέλεσμα η κίνηση να είναι ομαλή. Δεν χρειάζεται να σχεδιάζεται ο χαρακτήρας ξανά και ξανά. Η εμφύχωση γίνεται ψηφιακά.

### 3D Animation

Γνωστό και ως **CGI** (*computer generated imagery*), αυτό το είδος είναι το πιο διαδεδομένο σε *feature films* αυτή τη στιγμή. Στο 3D animation, σχεδιάζεται σε ειδικό πρόγραμμα μια τρισδιάστατη *μαριονέτα* (*character rig*) και ο εμψυχωτής κινεί τον σκελετό της μαριονέτας. Για τον υπολογισμό των κινήσεων χρησιμοποιείται ένα σύστημα *διαδρομών κινήσεων* (*motion path*) μεταξύ στις πόζες. Ο υπολογιστής προχωρά στην παρεμβολή των καρέ του animation

ανάμεσα στα βασικά καρέ (*key frames*). Στη συνέχεια, ο εμψυχωτής βελτιώνει αυτά τα καρέ μέχρι να ικανοποιηθεί με το τελικό αποτέλεσμα.

Το 3D animation είναι μια τεχνικά εντατική διαδικασία, η οποία συχνά περιλαμβάνει πολλούς ξεχωριστούς ειδικούς για να μοντελοποιήσουν τον χαρακτήρα, να τον προσαρμόσουν με σκελετό και χειριστήρια, να τον εμψυχώσουν και στη συνέχεια να τον διαμορφώσουν και να τον φωτίσουν για το τελικό προϊόν.

Προφανώς, αντί να ζωγραφιστούν ή να πλαστούν με πηλό, οι χαρακτήρες μοντελοποιούνται ψηφιακά σε πρόγραμμα, και αργότερα τους προστίθεται 'σκελετός', που επιτρέπει στους εμψυχωτές να κινούν τους χαρακτήρες.

Για την εμψύχωση, οι χαρακτήρες στήνονται σε πόζες στα *key frames*. Η δουλειά του υπολογιστή είναι να υπολογίσει και να παρεμβάλει τις ενδιάμεσες πόζες ανάμεσα στα *key frames*, ώστε όταν παιχτούν μαζί, να δημιουργείται κίνηση.

Μετά την μοντελοποίηση και την εμψύχωση, ο υπολογιστής ξεκινά τη διαδικασία της **απόδοσης** (*render*) του κάθε καρέ ξεχωριστά. Η απόδοση είναι η φωτορεαλιστική απεικόνιση των μοντέλων. Συνήθως αυτή είναι η πιο χρονοβόρα διαδικασία στην παραγωγή και εξαρτάται από την απαιτούμενη ποιότητα και τη συνολικά ποσότητα των καρέ προς απόδοση.

## Stop Motion

Το Stop Motion animation (αλλιώς γνωστό με τον κατοχυρωμένο τίτλο *Claymation*) περιλαμβάνει απτά αντικείμενα στον πραγματικό κόσμο. Τα αντικείμενα αυτά κινούνται ελαφρώς και φωτογραφίζονται, καρέ-καρέ. Όταν αυτά τα καρέ παιχτούν μαζί, δημιουργούν την ψευδαίσθηση κίνησης.

Μία από τις γνωστότερες εταιρείες stop motion και πρωτοπόρος του *Claymation*, **Laika** (*Coraline*, *O Kubo και οι Δύο Χορδές*), χρησιμοποιεί ειδικά φτιαγμένες μαριονέτες που φωτογραφίζονται σε στούντιο μινιατούρες.

Γνωστότερα παραδείγματα stop motion είναι οι ταινίες **Ο Χριστουγεννιάτικος Εφιάλης** (1993, Sellick) και **Γουάλας και Γκρόμιτ στον Τεράστιο Λαχανόκηπο** (2005, Park).

## Motion Graphics

Τα motion graphics (μερικές φορές αποκαλούνται και *mograph*, *κινούμενα γραφικά*) είναι είτε 2D ή 3D. Συνήθως βρίσκονται εκτός κινηματογράφου, κυρίως

σε διαφημιστικά σποτ, εκπαιδευτικά βίντεο, αθλητικά γεγονότα, δελτία ειδήσεων και άλλα τηλεοπτικά προγράμματα.

Αν και η πλήρης δημιουργία χαρακτήρων είναι γενικά εκτός της σκοπιάς των κινούμενων γραφικών, αρκετές αρχές του animation ισχύουν και εδώ. Ο εμπυχωτής στο πρόγραμμα που εργάζεται δημιουργεί key frames στα οποία μπορεί να τοποθετήσει και να κινήσει εικόνες, κείμενο ή άλλα κλιπάκια βίντεο.

## Χρήσεις animation

Το animation είναι **εμπορικό, καλλιτεχνικό, και πολιτιστικό προϊόν.**

### Cartoon

Η πιο σύνηθες χρήση του animation, και πιθανότατα η προέλευσή του, είναι τα cartoon. Τα cartoon εμφανίζονται συχνά σε μέσα όπως η τηλεόραση και ο κινηματογράφος, και μπορούν να χρησιμοποιηθούν για ψυχαγωγία, διαφήμιση, παρουσιάσεις, και μυριάδες άλλες εφαρμογές, στις οποίες η φαντασία του σχεδιαστή είναι το όριο. Ο σημαντικότερος παράγοντας στη δημιουργία cartoon είναι η *επαναχρησιμοποίηση* και η *ευελιξία* που μπορεί να προσφέρει η εκάστοτε τεχνική ή σύστημα εμπύχωσης. Δηλαδή, το σύστημα στο οποίο θα πραγματοποιηθεί η εμπύχωση πρέπει να είναι τέτοιο, ώστε όλες οι δράσεις θα μπορούν να επαναληφθούν με ευκολία, χωρίς να δυσχεραίνεται το έργο του εμπυχωτή. Η ταχύτητα δεν είναι πραγματικής σημασίας, διότι μόλις ολοκληρωθεί η ακολουθία, μπορεί να καταγραφεί σε φιλμ ή βίντεο, καρτέ-καρέ, και να αναπαραχθεί σε μια αποδεκτή ταχύτητα.

### Προσομοιώσεις

Σε πολλές περιπτώσεις είναι αρκετά πιο οικονομικό (αλλά και ασφαλές) κατά την εκπαίδευση ατόμων η χρήση συστημάτων σε *ψηφιακό περιβάλλον* (π.χ. προσομοίωση σε υπολογιστή), από το να δοκιμαστούν στο πραγματικό περιβάλλον.

### Εκπαίδευση

Είναι γνωστό ότι ο ανθρώπινος νους έχει την τάση να θυμάται βίντεο και εικόνες περισσότερο από γραπτές πληροφορίες. Τα κινούμενα σχέδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά για εκπαιδευτικούς σκοπούς για την ενίσχυση των επιπέδων απορρόφησης πληροφοριών των μαθητών, των εκπαιδευομένων, ακόμη και των εκπαιδευτικών. Τα βίντεο κινουμένων σχεδίων φέρνουν εξαιρετικές αλλαγές στις ακαδημαϊκές δυνατότητες των μαθητών χωρίς δεύτερες σκέψεις. Κινούμενα γραφικά και δυναμικές παρουσιάσεις

χρησιμοποιούνται από διάφορους εκπαιδευτικούς οργανισμούς για να διδάξουν σύνθετες και δύσκολες έννοιες στους μαθητές, με μια εύκολη και κατανοητή προσέγγιση. Οι μαθητές μπορούν να παρακολουθήσουν το περιεχόμενο με το δικό τους ρυθμό και αρκετές φορές για να κατανοήσουν τα σύνθετα θέματα.

## Διαφημιστικές

Τα οφέλη των κινούμενων σχεδίων στη διαφημιστική βιομηχανία είναι αρκετά εκπληκτικά. Οι διαφημίσεις πρέπει πάντα να είναι δημιουργικές και να συνδέονται με τον πραγματικό κόσμο. Τα κινούμενα σχέδια διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη δημιουργία αποτελεσματικών διαφημίσεων για να αιχμαλωτίσουν εύκολα τη φαντασία του κοινού και να δελεάσουν το κοινό να αγοράσει το προϊόν που διαφημίζεται. Η ταχέως αναπτυσσόμενη χρήση του διαδικτύου έχει γεννήσει μια νέα πλατφόρμα όπου οι animated διαφημίσεις χρησιμοποιούνται εκτενώς και στοχεύουν το κοινό όλων των ηλικιακών ομάδων. Το animation χρησιμοποιείται για τηλεοπτικές διαφημίσεις εδώ και αρκετά χρόνια. Τα κινούμενα σχέδια κάνουν τις διαφημίσεις εμπνευσμένες και αστείες και πάντα αιχμαλωτίζουν τη φαντασία του τελικού πελάτη.

## Marketing

Τα κινούμενα σχέδια προσθέτουν πολλή δημιουργικότητα στο μάρκετινγκ οποιουδήποτε οργανισμού. Επιτρέπει επίσης σε οποιονδήποτε οργανισμό να προσεγγίσει περισσότερα δημογραφικά γκρουπ. Οποιαδήποτε εμπυχωμένη επίδειξη ενός προϊόντος τραβάει τα βλέμματα και παρέχει άμεσα οφέλη. Η κινούμενη εικόνα μπορεί να είναι ένα εξαιρετικό μέσο μετατροπής του κοινού σε πελάτες.

## Επιστημονική Απεικόνιση

Το animation χρησιμοποιείται ευρέως για τη δημιουργία ακριβούς και αντιπροσωπευτικής επιστημονικής απεικόνισης. Η κινούμενη εικόνα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για ερευνητικούς καθώς και αναλυτικές μελέτες. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά για τη δημιουργία και την επίδειξη μοντέλων 3D για μια μεγάλη ποικιλία αντικειμένων για ρεαλιστικές απεικονίσεις.

## Βιομηχανία Παιχνιδιών

Η βιομηχανία παιχνιδιών (video games) σίγουρα χρησιμοποιεί κινούμενα σχέδια εκτενώς σε σύγκριση με οποιαδήποτε άλλη βιομηχανία. Οποιοδήποτε παιχνίδι σήμερα αποτελείται από 3D χαρακτήρες και όλοι αυτοί οι

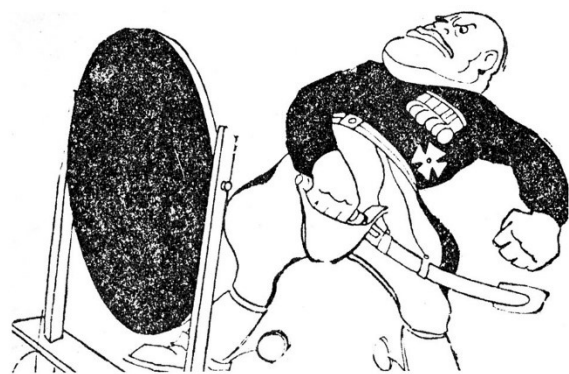
χαρακτήρες δημιουργούνται χρησιμοποιώντας κινούμενα σχέδια. Κάθε παιχνίδι διαμορφώνεται και δημιουργείται χρησιμοποιώντας κινούμενα σχέδια. Πολλές πρακτικές μοντελοποίησης όπως η δημιουργία υφών, ο φωτισμός και το *rigging* γίνονται από επαγγελματίες γραφίστες, όπως απαιτείται από τους πελάτες. Η κινούμενη εικόνα χρησιμοποιείται για βιντεοπαιχνίδια, διαδικτυακά παιχνίδια και η χρήση αυξάνεται καθημερινά.

## Το Animation στην Ελλάδα

Όπως και οι περισσότερες βιομηχανίες κινουμένων σχεδίων του πλανήτη, τα στριπάκια κόμικς σε εφημερίδες και η πολιτική σάτιρα επηρέασαν σε μεγάλο βαθμό το ελληνικό animation. Αλλά οι πολιτικές, κοινωνικές και οικονομικές καταστάσεις που έχει βιώσει η Ελλάδα έχουν προσθέσει μοναδικά επίπεδα στα έργα κινουμένων σχεδίων που παράγονται στα 70 χρόνια ιστορίας κινουμένων σχεδίων της χώρας.

Το πρώτο ελληνικής παραγωγής κινούμενο σχέδιο **Ο Ντούτσε Αφηγείται** (διάρκεια 7') του Σταμάτη Πολενάκη —μια αντιφασιστική ασπρόμαυρη ταινία για την ιταλική κατοχή στην Ελλάδα, φτιάχτηκε το 1945. Εκ των υστέρων, αυτή η μικρού μήκους ταινία μπορεί να θεωρηθεί ως βάση για τον τρόπο με τον οποίο οι Έλληνες animators έχουν χρησιμοποιήσει συχνά τα έργα τους για πολιτικές δηλώσεις και σάτιρα σε ταινίες και έργα μικρού μήκους.

Η Ελλάδα δεν έχει παράδοση στην παραγωγή ταινιών κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους —μόνο λίγες ταινίες κινουμένων σχεδίων έχουν υλοποιηθεί. Η πρώτη ήταν η κυκλοφορία του **Corpus** (διάρκεια 80', έγχρωμη) του 1979, του Θανάση Ρεντζή. **Τα Σκυλιά** (διάρκεια 66', έγχρωμη), παραγωγής 2010 του Ντίνου Θεοδοσίου, είναι τα πιο πρόσφατα. Σημαντικά παραδείγματα των κινουμένων σχεδίων πολιτικών δηλώσεων της Ελλάδας —και τα δύο αφορούν



**Εικόνα 1** Καρέ από τη μικρού μήκους ταινία *Ο Ντούτσε Αφηγείται* (Σταμάτης Πολενάκης, 1945)

την περίοδο μεταξύ 1967 και 1974 όταν η χούντα κατέλαβε την Ελλάδα—είναι οι μικρού μήκους έγχρωμων κινουμένων σχεδίων **ΣΣΣΤ** (διάρκεια 6') του 1971, του Θόδωρου Μαραγκού, και το **12.410 και Ένα Τριαντάφυλλα** (διάρκεια 13'), παραγωγής 2010 του Ιορδάνη Ανανιάδη. Η τελευταία αφορά τη νύχτα της 17ης Νοεμβρίου 1973, όταν οι φοιτητές ξεσηκώθηκαν

ενάντια στη δικτατορία των συνταγματαρχών, ενώ η πρώτη είναι καρικατούρα μιας ελληνικής οικογένειας που προσπαθεί να επιβιώσει, μέσα στην φτώχεια και τον φασισμό. Μια άλλη μοντέρνα σατιρική και κριτική προς την κυβέρνηση παραγωγή, **Ουκ αν λάβοις παρά του μη έχοντος** (14 επεισόδια διάρκειας 30'), η οποία ταυτόχρονα διακωμωδεί την οικονομική κατάσταση της χώρας, με τα 14 επεισόδια να είναι διαθέσιμα διαδικτυακά.

Λόγω της αδύναμης οικονομίας στην Ελλάδα, πολλοί εμπυχωτές έχουν πρωινές δουλειές και δεν εργάζονται αποκλειστικά πάνω στο animation. Αυτό δεν είναι κάτι καινούργιο — ακόμη και οι πρωτοπόροι του ελληνικού animation έπρεπε να δουλέψουν σε τηλεοπτικές διαφημίσεις για να χρηματοδοτήσουν τις δικές τους μικρού μήκους ταινίες κινουμένων σχεδίων.

Για να ξεφύγουν από το δύσκολο κλίμα κινουμένων σχεδίων στην Ελλάδα, πολλοί animators μετακόμισαν στις Ηνωμένες Πολιτείες ή το Ηνωμένο Βασίλειο. Ο Νάσος Βακάλης θεωρείται ο πιο επιτυχημένος Έλληνας animator στο εξωτερικό. Έχει εργαστεί σε ταινίες κινουμένων σχεδίων στις εταιρείες Warner Bros., Paramount, DreamWorks Animation, Illumination Entertainment και Rovio. Το 2006, ο Βακάλης έγινε ο πρώτος Έλληνας animator που κέρδισε Emmy - για τη δουλειά του στα storyboard του **Off Mikes**, μια διασκευή κινουμένων σχεδίων της δημοφιλούς ραδιοφωνικής εκπομπής του ESPN. Το 2001, ο Βακάλης επέστρεψε στην Ελλάδα για να προσπαθήσει να αναπτύξει μια νέα βιομηχανία κινουμένων σχεδίων. Δυστυχώς, η κατάσταση δεν ήταν όπως την περίμενε, χωρίς να υπάρχει ενδιαφέρον για το κινούμενο σχέδιο, με την γραφειοκρατία της χώρας να μην βοηθάει. Σε συνέντευξή του το 2016 ανέφερε ότι μετάνιωσε που επέστρεψε στη χώρα, ωστόσο σε συνεργασία με τον Παναγιώτη Ράππα παρήγαγαν την πιο πετυχημένη τηλεοπτική παραγωγή, **Το Ποντικάκι που Ήθελε να Αγγίξει ένα Αστεράκι** (διάρκεια 29'), η οποία κατ' εξαίρεση χρηματοδοτήθηκε με 300.000 € από την ΕΡΤ.

## Σημασία του Animation

### Γιατί Animation

Στις αρχές της δεκαετίας του 1980, το Υπουργείο Πολιτισμού και το Κέντρο Ελληνικού Κινηματογράφου, που ιδρύθηκε το 1970 και εκείνη την περίοδο πέρασε από τα χέρια της ΕΤΒΑ στη δικαιοδοσία του Υπουργείου, έφεραν την υποστήριξη της κυβέρνησης στον ελληνικό κινηματογράφο, θέτοντας τα θεμέλια για δίκτυα προώθησης έργων του ελληνικού κινηματογράφου στο



εξωτερικό. Η κίνηση αυτή πρακτικά λειτούργησε ως έναρξη της μεταμοντέρνας περιόδου του ελληνικού κινηματογράφου.

Αν και ο ελληνικός κινηματογράφος βραβεύεται στο εξωτερικό από τη δεκαετία του '60, από το 1980 και αργότερα έχει συναντήσει ιδιαίτερη άνθηση και σημαντική αναγνώριση. Για παράδειγμα, μορφές όπως αυτή της Μελίνας Μερκούρη<sup>1</sup> του Μιχάλη Κακογιάννη<sup>2</sup> και του Γιώργου Λάνθιμου<sup>3</sup> έχουν αφήσει ανεξίτηλα σημάδια στο υφαντό της παγκόσμιας κινηματογραφικής κληρονομιάς. Το έργο αυτών, και άλλων Ελλήνων έφεραν στο παγκόσμιο προσκήνιο τον ελληνικό κινηματογράφο, ο οποίος έχει βραβευτεί πολλάκις στο εξωτερικό, σε φεστιβάλ κινηματογράφου και τελετές απονομής βραβείων, όπως το Φεστιβάλ Κανών, και τα Βραβεία της Αμερικανικής Ακαδημίας Κινηματογραφικών Τεχνών και Επιστημών (γνωστά από το 2013 με τον μονολεκτικό τίτλο 'Oscars').

Από την άλλη μεριά, οι διακρίσεις των ταινιών κινουμένων σχεδίων ελληνικής παραγωγής είναι μετρημένες, ενώ οι πρωτιές ακόμη λιγότερες. Για την ακρίβεια, η πρώτη διεθνής διάκριση είναι η μόλις τριών λεπτών, ασπρόμαυρη παραγωγή **Η Γραμμή** των Νάσου Μυρμιρίδη και Γιάννη Κουτσούρη, το 1973 στο Φεστιβάλ Ταινιών του Ζάγκρεμπ. Η επόμενη που βραβεύτηκε, και μάλιστα με το πρώτο βραβείο το 1983 στο Διεθνές Φεστιβάλ Ντοκιμαντέρ και Ταινιών Μικρού Μήκους στο Μπιλμπάο της Ισπανίας, ήταν **Η Τρύπα** που βγήκε την ίδια χρονιά από τον Ιορδάνη Ανανιάδη, με διάρκεια επτάμιση λεπτά. Ακολούθησε το τηλεοπτικό σποτ (40 δευτερολέπτων) κοινωνικού χαρακτήρα **Βοήθεια**: μια παραγωγή της ΕΡΤ του 1980, η οποία βραβεύτηκε με το τρίτο βραβείο στο Διεθνές Φεστιβάλ Ταινιών και Τηλεοπτικών Προγραμμάτων της Νέας Υόρκης. Το σποτ σκόπευε στην ευαισθητοποίηση των Αθηναίων πολιτών στον μεγάλο όγκο απορριμμάτων που χρειάζεται να διαχειριστεί η πρωτεύουσα. Την επόμενη χρονιά, η πεντάλεπτη ταινία **Ο Κύκλος**, στην οποία εμφανίζεται η ζωή ενός ανθρώπου, από τη γέννηση ως τον θάνατο, του Ιορδάνη Ανανιάδη κατατάσσεται στη λίστα με τις 250 καλύτερες ταινίες κινουμένων σχεδίων παγκοσμίως, από το 1895 έως το 2012, του διαδικτυακού περιοδικού *IndieWire*.

---

<sup>1</sup> 1960: Βραβείο Ακαδημίας Καλύτερης Ηθοποιού– **Ποτέ την Κυριακή**

<sup>2</sup> 1964: Υποψήφιος για Βραβείο Ακαδημίας Καλύτερης Ταινίας – **Ζορμπάς**, 1964: Υποψήφιος για Βραβείο Ακαδημίας Καλύτερου Σκηνοθέτη – **Ζορμπάς**

<sup>3</sup> 2018: Υποψήφιος για Βραβείο Ακαδημίας Καλύτερης Ταινίας και Καλύτερου Σκηνοθέτη– **Η Ευνοούμενη**, 2006: Υποψήφιος για Βραβείο Ακαδημίας Καλύτερης Ξένης Ταινίας– **Κυνόδοντας**

Δεκαεπτά έτη αργότερα, το 1998, παραγωγή της ταινίας μεγάλου μήκους **Το Χρήμα - Μια Μυθολογία του Σκότους**, μια ταινία 70 λεπτών, γίνεται η πρώτη animated ταινία στην Ευρώπη, υλοποιημένη με την τεχνική 3D. Σε σκηνοθεσία Βασίλη Μαζωμένου, η ταινία λαμβάνει ειδικό βραβείο μνείας στο Διεθνές Φεστιβάλ Ταινιών *Fantasporto*, στην Πορτογαλία την ίδια χρονιά. Παράλληλα, αποσπά το Κρατικό Βραβείο Ποιότητας και αποτέλεσε την επίσημη ελληνική συμμετοχή στο Ισπανικό Διεθνές Φεστιβάλ Ταινιών *Sitges*, και, ένα χρόνο αργότερα, στο Διεθνές Φεστιβάλ Ταινιών *Punchon* στη Νότια Κορέα και στο Διεθνές Φεστιβάλ Άγκυρας, στην Τουρκία. Η ταινία παρέμεινε καιρό στο φως της δημοσιότητας, αφού ξαναπροβλήθηκε το 2011 στην 3<sup>η</sup> Biennale της Αθήνας *ΜΟΝΟΔΡΟΜΟΣ*, και το 2015 ο κριτικός ταινιών Ναμάν Ραματσάντραν γράφει στην ινδική *The Hindu* ότι «πρόκειται για την ελληνική ταινία που παραμένει πιο σχετική στις μέρες μας».

Μερικά έτη αργότερα, δύο χαρακτήρες που αποκτούν για λίγο την παγκόσμια προσοχή είναι **ο Φοίβος και η Αθηνά**, οι μασκότες των θερινών Ολυμπιακών Αγώνων του 2004 στην Αθήνα. Σύμφωνα με τον επικεφαλής της εξαμελούς ομάδας που τους δημιούργησε, Σπύρο Γκόγκο, πηγή έμπνευσης αποτέλεσε μια πήλινη, κωδωνόσχημη αρχαία ελληνική κούκλα του 7<sup>ου</sup> π.Χ. αιώνα που βρίσκεται και εκτίθεται στο Αρχαιολογικό Μουσείο. Τέτοιου είδους κούκλες ήταν γνωστές ως «δαίδαλα», έχουν κινητά πόδια και είναι ντυμένες με χιτώνες. Το 2009, η παραγωγή της μισάωρης ταινίας **Ένα Δέντρο Μια Φορά**, κατακτάει τη δεύτερη θέση σε διαγωνισμό της EBU<sup>1</sup>, στην κατηγορία Νεανικών και Παιδικών Προγραμμάτων. Το 2014, το **Dinner For Few** (διάρκεια 10') του βραβευμένου με EMMY Νάσου Βακάλη αποσπά 77 διεθνή βραβεία. Το 2015, η δεκαπέντε λεπτών συμπαραγωγή της ΕΡΤ και του Γιάννη Ζιόγκα, **Ethnophobia**, εμπνευσμένη με την τεχνική του stop-motion και τους χαρακτήρες που είναι φτιαγμένοι με πλαστελίνη, κερδίζει συνολικά 29 διεθνή βραβεία και προβάλλεται σε 160 διεθνή φεστιβάλ. Την ίδια χρονιά, η εικοσάλεπτη 3D ταινία μικρού μήκους (20') **Αγρινούι**, του Αλέξη Χαβιάρα αποσπάει 73 βραβεία ως η καλύτερη ταινία κινουμένων σχεδίων.

Τέλος, το 2018, η σπουδαστική ταινία μικρού μήκους **ENOUGH** (διάρκεια 2'), της Άννας Μαντάρη κατακτά για πρώτη φορά την ελληνική πρωτιά στα ευρωπαϊκά βραβεία Emile Awards, και έχει κατακτήσει άλλα 25 διεθνή βραβεία.

---

<sup>1</sup> **EBU**: European Broadcasting Union, Ευρωπαϊκή Ραδιοτηλεοπτική Ένωση

Οι πιο γνωστές, βάσει προβολών, ελληνικής παραγωγής ταινίες:

- Η πιο γνωστή 3D animated ταινία μικρού μήκους: **Mariza, the Stubborn Mule** (διάρκεια 4,5'), του Κωνσταντίνου Κρυστάλλη, που από το 2008 έχει συγκεντρώσει συνολικά τριάντα πέντε εκατομμύρια προβολές στην πλατφόρμα YouTube.
- Το πιο γνωστό 3D animated ντοκυμαντέρ: **Parthenon**, (διάρκεια 7,5'), του Κώστα Γαβρά, που αποδίδει την ιστορία του Παρθενώνα μέσα στα χρόνια, από τη χρονιά που εγκαινιάστηκε ως το 1811. Δημιουργήθηκε για τις ανάγκες του Νέου Μουσείου της Ακρόπολης, το 2009, και από τότε έχει συγκεντρώσει πάνω από 570.000 προβολές.
- Η πιο γνωστή stop-motion ταινία μικρού μήκους: **Μηδέν (Zero)**, (διάρκεια 13'). Ο ελληνικής καταγωγής Χριστόφορος Κιζήλος το 2009 αποτέλεσε παραγωγός, σκηνοθέτης και εμπνευστής της ταινίας, η οποία έχει καταφέρει τις είκοσι πέντε εκατομμύρια προβολές, και έχει μεταγλωττιστεί σε πολλές γλώσσες, μεταξύ αυτών τα κινέζικα και τα ισλανδικά.
- Η πιο γνωστή σειρά εκπαιδευτικής τηλεόρασης: **Ένα Γράμμα Μια Ιστορία**, (24 επεισόδια διάρκειας 5'). Μια συμπαραγωγή του Υπουργείου Παιδείας και της Εκπαιδευτικής Ραδιοτηλεόρασης, η σειρά του Αρίσταρχου Παπαδανιήλ και της Σοφίας Μαντουβάλου κερδίζουν το νεανικό κοινό τους, με πιο πετυχημένο επεισόδιο τον **Δακρυσμένο Δράκο** (2009), με πάνω από τριάντα εκατομμύρια προβολές.

### Συμπέρασμα

Είναι προφανές ότι, ενώ υπάρχει μια κοινότητα εμπνευστών και παραγωγών με αξιόλογο έργο, δεν εκμεταλλεύεται στο βαθμό που έχει αποδειχθεί ότι μπορεί να φτάσει. Παράλληλα, δεδομένου του μεγέθους της ελληνικής οικονομίας, η οικονομική κλίμακα αντιστοιχεί σε αυτής μιας μικρότερης χώρας, και αυτό αντικατοπτρίζεται στους διαθέσιμους προϋπολογισμούς που διατίθενται για την παραγωγή ταινιών κινουμένων σχεδίων —και ειδικά όταν αυτοί συγκρίνονται με τους αντίστοιχους προϋπολογισμούς που διατίθενται για κινηματογραφικά έργα.

Πράγμα που υποστηρίζει το παραπάνω, είναι το μήκος των παραγωγών, που σπάνια ξεπερνάνε το μισάωρο. Πολλές φορές το μήκος της ταινίας αντικατοπτρίζεται στο μέγεθος του προϋπολογισμού της. Το ποσοστό των παραγωγών που είναι στην κατηγορία του ημίωρου και πάνω είναι σημαντικά μικρότερο από αυτό παραγωγών τριών με δεκαπέντε λεπτών. Φυσικό επόμενο στην

καμπύλη κατανομής είναι ο αριθμός των παραγωγών εξήντα και πλέον λεπτών, που είναι ακόμη μικρότερος.

Ωστόσο, υπάρχει μια σημαντική λεπτομέρεια, η οποία αποτελεί σημείο ευκαιρίας και δυνατότητα ανάπτυξης της εγχώριας παραγωγής: υπάρχουν ιστορικά σημαντικές παραγωγές που αποδεικνύουν την ενεργητικότητα, το δυναμικό και την προοπτική του ελληνικού animation, μέσω παραγωγών που αποτελούν σημείο-σταθμό για αυτό, όπως για παράδειγμα ***Η Πανδώρα και Πλάτωνας - Τα Φραουλόπουλα***.

Παραγωγές τέτοιου είδους, ευρωπαϊκών προδιαγραφών, είναι δυνατές, ωστόσο παρατηρείται και μια τάση, ειδικά από τα κρατικά κανάλια (**EPT A.E.**) για πιο **ασφαλείς παραγωγές**. Ασφαλείς με την έννοια ότι πρόκειται για μια μετριοπαθή παραγωγή, στην οποία θα απουσιάζουν φιλοδοξίες, ώστε να είναι όσο το δυνατό πιο σίγουρη η επιστροφή του αρχικού κεφαλαίου, ή στη χειρότερη περίπτωση θα είναι όσο το δυνατό πιο περιορισμένη η χασούρα. Σε ένα σημείο αυτή η τεχνική είναι κατανοητή αλλά δεν επιτρέπει σχεδόν καμία καλλιτεχνική ελευθερία, κανέναν πειραματισμό, και, σε ένα βαθμό αποτελεί τροχοπέδη εξ αρχής για το αποτέλεσμα της παραγωγής. Στο χώρο της παραγωγής υπάρχει ένα δεδομένο, ένας κανόνας που λέει πως (κοντά) μία στις πέντε παραγωγές θα είναι η οικονομική επιτυχία, και θα είναι αυτή που θα ξεπληρώσει και τις άλλες τέσσερις.

## **Περίληψη Κεφαλαίου**

Σε αυτό το κεφάλαιο αναλύθηκε ο όρος animation και παρουσιάστηκαν οι τεχνικές εμφύχωσης, και τα πρώτα βήματα πλέον 77 ετών ιστορίας του Ελληνικού κινούμενου σχεδίου. Συζητήθηκε η σημασία του κινούμενου σχεδίου και οι επιτυχίες των ελληνικών παραγωγών σε φεστιβάλ του εξωτερικού. Έγινε μια ανάλυση της ελληνικής οικονομίας, και το πώς αυτή στηρίζει, και με ποιους τρόπους την παραγωγή κινουμένων σχεδίων.

# Κεφάλαιο 2: Επιχορηγήσεις, Οικονομικά Κίνητρα & Απαλλαγές —

μια ματιά σε Ελλάδα και Ευρώπη

## Εισαγωγή κεφαλαίου

Σε αυτό το κεφάλαιο θα αναλυθούν οι τρέχουσες προοπτικές χρηματοδότησης, επιχορήγησης και οικονομικής απαλλαγής που είναι διαθέσιμα στην Ελλάδα για εμψυχωτές και παραγωγούς. Θα συζητηθούν οι τρόποι αίτησης των επενδύσεων, τα μοντέλα που ακολουθούνται για την ανταμοιβή και το πώς αυτά ανταποκρίνονται στις πραγματικές απαιτήσεις της βιομηχανίας. Θα ακολουθήσει σύγκριση με μοντέλα αλλοδαπών επενδυτών, μέσα από την οποία θα προταθούν ουσιαστικές αλλαγές που θα ταιριάζουν όσο το δυνατό καλύτερα στην ελληνική βιομηχανία, για την καλύτερη δυνατή κάλυψη των αναγκών της.

## Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου (ΕΚΚ)



Το ΕΚΚ ιδρύθηκε το 1970 με την τότε επωνυμία «Γενική Κινηματογραφικών Επιχειρήσεων» ως θυγατρική της Ελληνικής Τράπεζας Βιομηχανικής Ανάπτυξης (ΕΤΒΑ). Τότε, ο κινηματογράφος θεωρούταν βιομηχανία, και η ΓΚΕ τελούσε

υπό την εποπτεία του Υπουργείου Βιομηχανίας. Ωστόσο, μετά την

μεταπολίτευση, η ΓΚΕ πέρασε στο Υπουργείο Πολιτισμού<sup>1</sup>, και έκτοτε λειτουργεί ως το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου.

Για πολλά χρόνια, και ειδικά στη δεκαετία μεταξύ του 1970 και 1986, το ΕΚΚ ήταν ο αποκλειστικός χρηματοδότης ελληνικών παραγωγών. Για πολλά χρόνια, ο κινηματογράφος ήταν αγαπημένο και βασικό μέσο ψυχαγωγίας για τους Έλληνες. Ωστόσο, στη δεκαετία του 1970, ξεκίνησε μια οικονομική ύφεση στο χώρο, λόγω της ένταξης της τηλεόρασης στο ελληνικό νοικοκυριό. Παρ' όλα αυτά, το ΕΚΚ ανταπεξήλθε των συνθηκών και συνέβαλε καθοριστικά στην επιβίωση και διεθνή αναγνώριση του ελληνικού κινηματογράφου.

## Μοντέλα χρηματοδότησης

Το ΕΚΚ χρηματοδοτεί σε όλες τις φάσεις της παραγωγής μιας ταινίας, ακόμη και στο στάδιο της ανάπτυξης και του ιδεασμού. Προσφέρει έξι προγράμματα χρηματοδότησης για όλα τα κινηματογραφικά είδη, συμπεριλαμβανομένων φυσικά και των ταινιών κινουμένων σχεδίων μικρού και μεγάλου μήκους. Δεν απουσιάζει επίσης και η στήριξη σε μειοψηφική συμμετοχή Ελλήνων σε διεθνή παραγωγή ή συμπαραγωγή.

Τα Προγράμματα Χρηματοδότησης που προβλέπει ο κανονισμός λειτουργίας του ΕΚΚ είναι:

1. Ταινία Μικρού Μήκους
2. Πρώτη Ταινία
3. Βασικό
4. Micro-budget
5. Έτοιμη Ταινία
6. Μειοψηφική Συμπαραγωγή

Το Πρόγραμμα 2. Πρώτη Ταινία και το Πρόγραμμα 3. Βασικό χωρίζονται σε τρεις υποκατηγορίες ανάλογα με τη φάση ολοκλήρωσης, στην οποία βρίσκεται το έργο:

- α) Γραφή
- β) Development
- γ) Παραγωγή

Σύμφωνα με τον εσωτερικό κανονισμό του ΕΚΚ, υπάρχουν συγκεκριμένες καταληκτικές ημερομηνίες —στον κανονισμό περιγράφονται ως ‘περίοδοι’—

---

<sup>1</sup> Ν. 3905/23.12.2010 (ΦΕΚ 219/Α/23.12.2010)

εντός των οποίων πρέπει οι παραγωγοί, σκηνοθέτες και σεναριογράφοι να καταθέσουν την πρότασή τους.

Μετά την κατάθεση του φακέλου υποψηφιότητας, το έργο αξιολογείται και μοριοδοτείται σε διάφορες κατηγορίες. Σύμφωνα με το ΕΚΚ «**οι παραγωγές κινουμένων σχεδίων**, όπως επίσης και οι παραγωγές που απευθύνονται σε παιδικό ή εφηβικό κοινό, **μοριοδοτούνται με 10 επιπλέον μονάδες**». Προφανώς, δεν γίνεται να ξεπεραστεί το μέγιστο των 100 μονάδων.

Αφού εγκριθεί η χρηματοδότηση, αυτή καταθέεται σε έως τέσσερις δόσεις, συνήθως η πρώτη δόση με τη σύναψη της συμφωνίας, η δεύτερη κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, και η τελική με την κατάθεση των παραδοτέων και αφού ολοκληρωθεί έλεγχος από ορκωτό ελεγκτή. Σε περίπτωση που δεν κατατεθεί ο φάκελος με τα οριστικά παραδοτέα πριν την καταληκτική ημερομηνία λήξης, ο συμβαλλόμενος δεν δικαιούται την επόμενη δόση και υποχρεούται να επιστρέψει όλες τις προηγούμενες.

Έργα που απορρίφθηκαν στη φάση της αξιολόγησης γίνεται να υποβληθούν εκ νέου για αξιολόγηση, αφού βελτιωθούν, και για μόνο μία ακόμη φορά. Αυτό δεν ισχύει στην κατηγορία των έτοιμων ταινιών για προφανείς λόγους.

### **Ταινία Μικρού Μήκους**

Στο πρόγραμμα εντάσσονται έργα μυθοπλασίας μικρού μήκους, ντοκιμαντέρ και κινουμένων σχεδίων, διάρκειας έως 40 λεπτά. Σκοπός του προγράμματος σύμφωνα με το ΕΚΚ, είναι «να ενισχύσει τη μικρή φόρμα έκφρασης και να υποστηρίξει νέους δημιουργούς». Το ΕΚΚ χρηματοδοτεί έως το 80 % του συνολικού προϋπολογισμού του έργου, με μέγιστο ποσό τις 35.000 €.

**Οι προτάσεις αξιολογούνται και μοριοδοτούνται με τα εξής κριτήρια:**

	<b>ΜΟΡΙΑ</b>
Ιδέα, δομή	έως 30
Αφηγηματική επάρκεια	έως 30
Καλλιτεχνική προσέγγιση	έως 30
Δυναμική καλλιτεχνικής ομάδας	έως 10
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>100</b>

Μετά τη σύναψη της συμφωνίας χρηματοδότησης, το ΕΚΚ καταβάλει σε τρεις δόσεις το ποσό:

Δόση 1: **30 %** με την υπογραφή της σύμβασης.

Δόση 2: **40 %** με την ολοκλήρωση του πρώτου γυρίσματος.

Δόση 3: **30 %** με την παράδοση των υλικών του ολοκληρωμένου έργου και τον έλεγχο πορίσματος Ορκωτού Ελεγκτή.

Προφανώς, για ταινίες κινουμένων σχεδίων έχει μεριμνηθεί οι πρώτες δύο δόσεις να κατατεθούν ανάλογα και κατά περίπτωση με τις ιδιαιτερότητες της παραγωγής.

Μετά την υπογραφή της σύμβασης, ο δημιουργός έχει 30 μήνες στη διάθεσή του (περίοδος προέγκρισης) εντός της οποίας υποχρεούται να καταθέσει τον οριστικό φάκελο παραγωγής ταινίας.

### Πρώτη Ταινία

Αφορά για οποιοδήποτε έργο (μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ, κινούμενο σχέδιο), ελάχιστης διάρκειας 70 λεπτών (μεγάλου μήκους). Το πρόγραμμα απευθύνεται για την πρώτη μεγάλου μήκους ταινία νέου σκηνοθέτη. Οι καταθέσεις μπορούν να γίνουν σε οποιοδήποτε στάδιο της παραγωγής, αλλά και διαδοχικά και στα τρία:

### Γραφή

Σε αυτό το στάδιο ο σκοπός είναι η ανάπτυξη σεναρίου (για ταινίες μυθοπλασίας) ή treatment (για ντοκιμαντέρ). Το ποσό που διατίθεται κάθε φορά μεταβάλλεται ανάλογα με το διαθέσιμο προϋπολογισμό, την ποιότητα του έργου και τον αριθμό των κατατεθειμένων προτάσεων. Για ταινίες μυθοπλασίας το μέγιστο είναι οι 5.000 €, ενώ για ντοκιμαντέρ οι 4.000 €.

**Οι προτάσεις αξιολογούνται και μοριοδοτούνται με τα εξής κριτήρια:**

	<b>ΜΟΡΙΑ</b>
Πρωτοτυπία ιδέας, θέμα	έως 30
Διαφαινόμενη δυναμική για την ανάπτυξη της πρότασης σε σενάριο, αξιολογώντας στοιχεία όπως η πλοκή, η δραματουργία, οι χαρακτήρες κλπ. (μυθοπλασία) ή Διαφαινόμενη δυναμική της ιδέας για ανάπτυξη σε σεναριακό σχεδιασμό σε σχέση με το προτεινόμενο θέμα (ντοκιμαντέρ)	έως 30
Καλλιτεχνική προσέγγιση του θέματος, πρόθεση ανάπτυξης	έως 30
Δυναμική καλλιτεχνικής ομάδας	έως 10
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>100</b>

Μετά τη σύναψη της συμφωνίας χρηματοδότησης, το ΕΚΚ καταβάλλει σε δύο δόσεις το ποσό:



Δόση 1: **70 %** με την υπογραφή της σύμβασης.

Δόση 2: **30 %** με την υποβολή των παραδοτέων και μετά την ολοκλήρωση του απολογιστικού ελέγχου.

### Development

Σε αυτό το στάδιο, ο σκοπός της χρηματοδότησης είναι η ανάπτυξη του πλάνου παραγωγής για την ταινία μυθοπλασίας, το ντοκιμαντέρ ή το animation. Το μέγιστο ποσό της χρηματοδότησης είναι οι 10.000 €, ενώ για ταινίες κινουμένων σχεδίων με οπτικό δείγμα τουλάχιστον των 30 δευτερολέπτων, το μέγιστο ποσό είναι οι 15.000 €. Μετά την ολοκλήρωση αυτού του σταδίου, το ΕΚΚ απαιτεί την κατάθεση του οριστικού φακέλου παραγωγής. Η μέγιστη επιτρεπόμενη χρονική διάρκεια είναι 24 μήνες για ταινίες μυθοπλασίας ή ντοκιμαντέρ, ενώ οι ταινίες animation έχουν επιπρόσθετους άλλους 6 μήνες περιθώριο.

Οι προτάσεις αξιολογούνται και μοριοδοτούνται με τα εξής κριτήρια:

	ΜΟΡΙΑ
Σενάριο (για ταινίες μυθοπλασίας) ή Σεναριακός σχεδιασμός (Treatment) για ντοκιμαντέρ	έως 40
Καλλιτεχνική προσέγγιση του θέματος, πρόθεση ανάπτυξης	έως 30
Δυναμική καλλιτεχνικής ομάδας	έως 30
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>100</b>

Μετά τη σύναψη της συμφωνίας χρηματοδότησης, το ΕΚΚ καταβάλει σε δύο δόσεις το ποσό:

Δόση 1: **70 %** με την υπογραφή της σύμβασης

Δόση 2: **30 %** με την υποβολή των παραδοτέων και μετά την ολοκλήρωση του απολογιστικού ελέγχου

Ωστόσο, σε περίπτωση εκπρόθεσμης υποβολής του φακέλου, ο παραγωγός **δεν δικαιούται τη δεύτερη δόση και οφείλει να επιστρέψει και την πρώτη δόση.**

### Παραγωγή

Σκοπός αυτού του σταδίου είναι η παραγωγή ταινιών μυθοπλασίας ή τεκμηρίωσης, διάρκειας τουλάχιστον 70 λεπτών. Η χρηματοδότηση καλύπτει ως το 80 % του συνολικού κόστους παραγωγής, με μέγιστο ποσό τις 250.000 €, ενώ για κινούμενα σχέδια, το ποσό αυτό διαμορφώνεται στις 30.000 €. Η περίοδος προέγκρισης είναι 36 μήνες. Σε περίπτωση που η ταινία δεν έχει περάσει

από το στάδιο DEVELOPMENT, προστίθενται άλλοι 4 μήνες στην περίοδο προέγκρισης και δύναται να εκταμειευθούν άλλες 20.000 €.

**Οι προτάσεις αξιολογούνται και μοριοδοτούνται με τα εξής κριτήρια:**

	<b>ΜΟΡΙΑ</b>
Πρωτοτυπία ιδέας, θέμα	έως 10
Αφηγηματική επάρκεια	έως 40
Καλλιτεχνική προσέγγιση του θέματος, πρόθεση ανάπτυξης	έως 30
Δυναμική καλλιτεχνικής ομάδας	έως 20
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>100</b>

Σε περίπτωση προέγκρισης, ο παραγωγός οφείλει να συμπεριλάβει τουλάχιστον δύο για μυθοπλασία (έναν για ντοκιμαντέρ) τελιόφοιτους ή απόφοιτους των τριών τελευταίων ετών από τις κινηματογραφικές σχολές της Ελλάδας ή του εξωτερικού, σε αμειβόμενη, πλήρους απασχόλησης, θέση για τουλάχιστον δύο εβδομάδες.

Μετά τη σύναψη της συμφωνίας χρηματοδότησης, το ΕΚΚ καταβάλει το ποσό σε τέσσερις δόσεις:

- Δόση 1: **20 %** με την υπογραφή της σύμβασης.
- Δόση 2: **50 %** με την έναρξη των γυρισμάτων.
- Δόση 3: **10 %** με την παράδοση των υλικών του ολοκληρωμένου έργου.
- Δόση 4: **20 %** με την προσκόμιση και τον έλεγχο του πορίσματος του Ορκωτού Ελεγκτή.

Πάλι, για ταινίες κινουμένων σχεδίων έχει μεριμνηθεί οι πρώτες δύο δόσεις να κατατεθούν ανάλογα και κατά περίπτωση με τις ιδιαιτερότητες της παραγωγής.

### **Βασικό Πρόγραμμα**

Στο Βασικό Πρόγραμμα εντάσσονται ταινίες μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ και animation, μεγάλου μήκους, πάνω από 70 λεπτά. Οι καταθέσεις φακέλου γίνονται σε οποιοδήποτε στάδιο της παραγωγής, και γίνεται να περάσει ένα έργο και από τα τρία στάδια. Ακολουθεί αρκετά τη δομή του παραπάνω προγράμματος με διαφορά στα ποσά χρηματοδότησης, τα οποία διαμορφώνονται ως εξής:

## Γραφή

Για έργα μυθοπλασίας στο στάδιο της γραφής, το μέγιστο ποσό ανέρχεται στις 5.000 € και για ντοκιμαντέρ στις 4.000 €. Η αξιολόγηση είναι ίδια με το πρόγραμμα Πρώτη Ταινία, και το πρόγραμμα δόσεων ανάλογο, ωστόσο η περίοδος κατάθεσης του σεναρίου (ή treatment για ντοκιμαντέρ) ορίζεται στους 12 μήνες. Σε περίπτωση που ο συμβαλλόμενος δεν καταθέσει τον οριστικό φάκελο εντός των 12 αυτών μηνών, δεν δικαιούται τη δεύτερη δόση της χρηματοδότησης και υποχρεούται να επιστρέψει και την πρώτη.

## Development

Το μέγιστο ποσό που χρηματοδοτεί το ΕΚΚ εδώ είναι οι 10.000 €, και για έργα κινουμένων σχεδίων όπου υπάρχει οπτικό δείγμα διάρκειας τουλάχιστον 30 δευτερολέπτων, το ποσό ανέρχεται στις 15.000 €. Η μέγιστη χρονική διάρκεια για την παράδοση του φακέλου παραγωγής του σχεδίου και του οικονομικού απολογισμού του προγράμματος ορίζεται σε 24 μήνες για σχέδια μυθοπλασίας και ντοκιμαντέρ και σε 30 μήνες για σχέδια animation, από την ημερομηνία υπογραφής του συμφωνητικού με το ΕΚΚ, χωρίς δυνατότητα παράτασης. Η αξιολόγηση είναι ίδια με το προηγούμενο πρόγραμμα, και το πρόγραμμα δόσεων ακολουθεί την ίδια λογική. Αν τα τελικά παραδοτέα δεν κατατεθούν εντός της συμφωνημένης προθεσμίας, ο συμβαλλόμενος δεν δικαιούται τη δεύτερη δόση και υποχρεούται όπως επιστρέψει την πρώτη.

## Παραγωγή

Το μέγιστο ποσοστό χρηματοδότησης του ΕΚΚ δεν δύναται να ξεπεράσει το 50 % του προϋπολογισμού του έργου, με μέγιστο τις 350.00 € για ταινίες μυθοπλασίας και animation, και τις 100.000 € για ντοκιμαντέρ. Η περίοδος παράδοσης φακέλου ορίζεται στους 36 μήνες. Για ταινίες που δεν έχουν περάσει από το στάδιο development, οι συμβαλλόμενοι μπορούν να αιτηθούν για άλλες 20.000 € χρηματοδότηση, και η περίοδος ολοκλήρωσης αυξάνεται κατά 4 μήνες. Πριν αιτηθεί χρηματοδότησης από τον ΕΚΚ, ο παραγωγός οφείλει να έχει καλύψει ήδη το 100 % του προϋπολογισμού του από έγκυρες πηγές χρηματοδότησης. Επιπλέον, σε περίπτωση προέγκρισης, ο παραγωγός δεσμεύεται να συμπεριλάβει στον οριστικό φάκελο παραγωγής τουλάχιστον δύο (για σχέδιο ντοκιμαντέρ έναν) τελειόφοιτους ή απόφοιτους των τριών τελευταίων ετών, κινηματογραφικών σχολών της Ελλάδας ή του εξωτερικού, σε αμειβόμενη θέση πλήρους απασχόλησης οποιασδήποτε ειδικότητας, για διάστημα τουλάχιστον δύο εβδομάδων. Η αξιολόγηση και οι δόσεις χρηματοδότησης έχουν όπως και στο προηγούμενο στάδιο.

## Micro-budget

Σε αυτό το πρόγραμμα εντάσσονται έργα που μπορούν να ολοκληρωθούν σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα, με χαμηλούς προϋπολογισμούς. Πιο συγκεκριμένα, το ΕΚΚ επιλέγει έργα:

- ❑ Μεγάλου μήκους μυθοπλασίας, άνω των 60 λεπτών, με προϋπολογισμό έως τις 100.000 €.
- ❑ Μεγάλου μήκους ντοκιμαντέρ, άνω των 60 λεπτών, με προϋπολογισμό έως τις 50.000 €.
- ❑ Μικρού μήκους, έως 20 λεπτών με προϋπολογισμό έως τις 20.000 €.

Σκοπός αυτού του προγράμματος, σύμφωνα με το ΕΚΚ, είναι η ανάδειξη δημιουργών με καλλιτεχνικό ρίσκο, αλλά και έργων με χαμηλές παραγωγικές απαιτήσεις. Και στις δύο περιπτώσεις, τα έργα χαρακτηρίζονται από μια αίσθηση επείγοντος, και από μια αναζήτηση σχετικά με τη φόρμα και το περιεχόμενό τους.

Το ΕΚΚ χρηματοδοτεί έως τις 40.000 € τα έργα μυθοπλασίας μεγάλου μήκους, τα οποία πρέπει να παραδοθούν εντός δύο ετών από την ημερομηνία σύναψης. Για τα ντοκιμαντέρ, το μέγιστο ποσό διαμορφώνεται στις 20.000 €, με παράδοση πάλι εντός 14 μηνών. Το ΕΚΚ χρηματοδοτεί έως 2 τέτοια έργα ανά περίοδο —4 το χρόνο. Για έργα μικρού μήκους, η μέγιστη χρηματοδότηση που μπορούν να λάβουν είναι οι 8.000 € και πρέπει να παραδοθούν εντός 9 μηνών από τη σύναψη σύμβασης. Θα χρηματοδοτούνται έως 5 τέτοια έργα σε κάθε περίοδο —10 το χρόνο. Η χρηματοδότηση του ΕΚΚ θα έχει τη μορφή επιδότησης/οικονομική ενίσχυσης, και το Κέντρο θα διατηρεί το δικαίωμα χρήσης του έργου, για πολιτιστικούς, μη-κερδοσκοπικούς και εκπαιδευτικούς σκοπούς.

**Οι προτάσεις αξιολογούνται και μοριοδοτούνται με τα εξής κριτήρια:**

	<b>ΜΟΡΙΑ</b>
Σενάριο	έως 30
Καλλιτεχνική προσέγγιση	έως 30
Δυναμική καλλιτεχνικής ομάδας	έως 10
Υλοποισιμότητα της πρότασης/Βιωσιμότητα του σχεδίου	έως 30
<b>ΣΥΝΟΛΟ</b>	<b>100</b>

Η καταβολή των δόσεων γίνεται ως εξής:

Δόση 1: **60 %** με την υπογραφή της σύμβασης.

Δόση 2: **40 %** με την κατάθεση των παραδοτέων.

### Έτοιμη Ταινία

Το πρόγραμμα απευθύνεται σε παραγωγούς ταινιών μεγάλου μήκους, μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ ή κινουμένων σχεδίων, που δεν έχουν χρηματοδοτηθεί ή επιδοτηθεί από το ΕΚΚ στο στάδιο της παραγωγής.

Ο παραγωγός μπορεί να επιλέξει μεταξύ δύο εναλλακτικών για τη χρηματοδότηση:

- Ενίσχυση έως 25.000 € παραχωρώντας στο ΕΚΚ δικαίωμα χρήσης του έργου για πολιτιστικούς ή εκπαιδευτικούς σκοπούς.
- Χρηματοδότηση έως 100.000 € έναντι ποσοστού εκμετάλλευσης επί της ταινίας. Το ποσοστό χρηματοδότησης δεν γίνεται να υπερβαίνει του 50 % του προϋπολογισμού της ταινίας, και αυτό θα πιστοποιείται από την έκθεση του ορκωτού ελεγκτή.

Το τελικό ποσό θα ορίζεται κάθε φορά από με βάση το διαθέσιμο προϋπολογισμό της Διεύθυνσης Ανάπτυξης και Παραγωγής του ΕΚΚ, και πάντα ανάλογα με τον αριθμό και την ποιότητα των κατατεθειμένων ταινιών. Επιλέξιμες είναι ταινίες ελληνικής παραγωγής του τελευταίου 12μηνου πριν την ημέρα της καταληκτικής ημερομηνίας κατάθεσης.

Οι ταινίες αξιολογούνται από επιτροπή ως προς την καλλιτεχνική τους επάρκεια και δυναμική. Συμμετοχές σε φεστιβάλ, τυχόν βραβεύσεις, διανομή και κάθε άλλο στοιχείο που ενισχύει την πρόταση, θα λαμβάνεται υπόψιν, εφόσον υπάρχει. Η επιτροπή αποτελείται από επαγγελματίες με συναφή επαγγέλματα, σε τομείς όπως σεναριογράφοι, σκηνοθέτες, παραγωγοί και διανομείς.

Το εγκεκριμένο ποσό, καταβάλλεται ως εξής:

Δόση 1: **50 %** με τη σύναψη της σύμβασης.

Δόση 2: **50 %** με την κατάθεση του οριστικού φακέλου.

### Μειοψηφική Συμπαγωγή

Το πρόγραμμα των Μειοψηφικών Παραγωγών σκοπεύει στην εξωστρέφεια του ελληνικού κινηματογραφικού έργου, όπως επίσης και στη συμμετοχή των Ελλήνων παραγωγών, σκηνοθετών, καλλιτεχνών και τεχνικών παραγωγής σε διεθνείς παραγωγές.

Τα υποβαλλόμενα σχέδια πρέπει να είναι ταινίες μυθοπλασίας, ντοκιμαντέρ ή κινουμένων σχεδίων, μεγάλου μήκους, άνω των 70 λεπτών, και πρέπει να είναι ξένης πρωτοβουλίας με μειοψηφική συμμετοχή Έλληνα συμπαραγωγού. Επιλέξιμα είναι σχέδια στα οποία είτε θα υπάρχει συμμετοχή Ελλήνων καλλιτεχνικών και τεχνικών συντελεστών, είτε θα χρησιμοποιηθούν ελληνικά εργαστήρια, είτε μέρος των γυρισμάτων θα πραγματοποιηθεί στην Ελλάδα. Πριν από την υποβολή του σχεδίου πρέπει να έχει εξασφαλιστεί τουλάχιστον το 50 % του συνολικού προϋπολογισμού της ταινίας. Επιπλέον, τα έργα χρειάζεται να έχουν τουλάχιστον έναν κρατικό φορέα ή/και τηλεοπτικό σταθμό ως χρηματοδοτικό φορέα σε τουλάχιστον μία από τις χώρες συμπαραγωγής. Ταινίες που έχουν ξεκινήσει τα γυρίσματα πριν την υποβολή πρότασης δεν είναι επιλέξιμες.

Για την αξιολόγηση των ταινιών σε αυτό το πρόγραμμα, η επιτροπή της Διεύθυνσης Ανάπτυξης και Παραγωγής του ΕΚΚ λαμβάνει υπόψιν της κριτήρια, όπως:

Τη συμμετοχή Ελλήνων καλλιτεχνών τεχνικών συντελεστών.

- ❑ Το ύψος της συμμετοχής του Έλληνα συμπαραγωγού.
- ❑ Τη διαφαινόμενη δυναμική της ταινίας.
- ❑ Το ποσοστό της επιβεβαιωμένης χρηματοδότησης.
- ❑ Το διάστημα μέχρι την έναρξη της παραγωγής.

Η ενίσχυση μπορεί να έχει τη μορφή επιδότησης ή χρηματοδότησης έναντι αγοράς ποσοστού εκμετάλλευσης επί του έργου.

### **Κατηγορία Α**

Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται ταινίες που είναι έργα διεθνών συμπαραγωγών, προερχόμενων από:

- ❑ χώρες μέλη του Συμβουλίου της Ευρώπης που έχουν κυρώσει την Ευρωπαϊκή Σύμβαση για τις Κινηματογραφικές Συμπαραγωγές, ή
- ❑ το Ισραήλ, τον Καναδά, την Κίνα, με τις οποίες η χώρα μας έχει συνάψει διακρατική συμφωνία. Αυτό συμπεριλαμβάνει και άλλες χώρες με τις οποίες μελλοντικά μπορεί να υπογραφεί συμφωνία.

Στις διμερείς παραγωγές, το ποσοστό συμμετοχής του Έλληνα συμπαραγωγού πρέπει να είναι τουλάχιστον 20 %, και στις πολυμερείς συμπαραγωγές τουλάχιστον 10 %.<sup>1</sup>

Οι παραγωγοί οφείλουν τουλάχιστον δύο μήνες πριν την έναρξη των γυρισμάτων να καταθέσουν στο ΕΚΚ την αίτηση αρχικής αναγνώρισης συμπαραγωγής. Πριν την κατάθεση του αιτήματος χρηματοδότησης, ο συμβαλλόμενος Έλληνας συμπαραγωγός οφείλει να επιλέξει ανάμεσα στους τύπους χρηματοδότησης που προσφέρει το ΕΚΚ:

#### **A1. Επιδότηση**

Ενίσχυση υπό τη μορφή επιδότησης, με μέγιστο ποσό εκταμίευσης τις 30.000€, που δίνεται με τη μορφή προέγκρισης ισχύς 24 μηνών. Ο Έλληνας συμπαραγωγός οφείλει πριν την εκπνοή της προέγκρισης να καταθέσει αναλυτικά παραστατικά δαπανών που πραγματοποιήθηκαν εκ μέρους του στην ελληνική επικράτεια, ή σε Έλληνες συντελεστές, ύψους τουλάχιστον όσο και του εγκεκριμένου ποσού χρηματοδότησης του ΕΚΚ.

Μετά την ολοκλήρωση του οικονομικού ελέγχου, το ποσό της χρηματοδότησης καταθέτεται σε δύο δόσεις:

Δόση 1: **50 %** με την υπογραφή συμφωνητικού με το ΕΚΚ.

Δόση 2: **50 %** με την κατάθεση των τελικών παραδοτέων της ταινίας.

#### **A2. Χρηματοδότηση έναντι ποσού εκμετάλλευσης επί του έργου**

Η χρηματοδότηση αυτή φτάνει τις 100.000 € και δίνεται με τη μορφή προέγκρισης ισχύος 24 μηνών. Δύο μήνες πριν την έναρξη των γυρισμάτων του έργου, ο Έλληνας συμπαραγωγός καταθέτει φάκελο υποψηφιότητας στο ΕΚΚ. Εφόσον επιλεγθεί, μετά τον απολογισμό της ταινίας, οφείλει να παραδώσει έκθεση στην οποία εμφανίζεται η εδαφικότητα των δαπανών.

Μετά την ολοκλήρωση του οικονομικού ελέγχου, το ποσό της χρηματοδότησης καταθέτεται σε δύο δόσεις:

Δόση 1: **50 %** με την υπογραφή συμφωνητικού με το ΕΚΚ.

Δόση 2: **50 %** με την κατάθεση των τελικών παραδοτέων της ταινίας.

---

<sup>1</sup> σ.σ.: αυτό ενδέχεται σύντομα να αλλάξει, όταν η Ελλάδα κυρώσει την αναθεωρημένη έκδοση της Σύμβασης για τις Κινηματογραφικές Συμπαραγωγές, όπου τα νέα ελάχιστα ποσοστά της Ελληνικής συμπαραγωγής για διμερείς συμπαραγωγές είναι 10 %, και 5 % για πολυμερείς συμπαραγωγές.

## Κατηγορία Β

Στην κατηγορία εντάσσονται συμπαραγωγές με χώρες οι οποίες δεν έχουν υπογράψει την Ευρωπαϊκή σύμβαση κινηματογραφικών παραγωγών και με τις οποίες δεν υπάρχει διακρατική σύμβαση με την Ελλάδα.

### B1. Επιδότηση

Ενίσχυση υπό τη μορφή επιδότησης, με μέγιστο ποσό εκταμίευσης τις 30.000 €, που δίνεται με τη μορφή προέγκρισης ισχύος 24 μηνών. Ο Έλληνας συμπαραγωγός οφείλει πριν την εκπνοή της προέγκρισης να καταθέσει αναλυτικά παραστατικά δαπανών που πραγματοποιήθηκαν εκ μέρους του στην ελληνική επικράτεια, ή σε Έλληνες συντελεστές, ύψους τουλάχιστον 300 % του του εγκεκριμένου ποσού χρηματοδότησης του ΕΚΚ. Σε περίπτωση που οι δαπάνες δεν ανέρχονται ως το 300 % του ποσού ενίσχυσης του ΕΚΚ, η χρηματοδότηση μειώνεται κατ' αναλογία.

Μετά την ολοκλήρωση του οικονομικού ελέγχου, το ποσό της χρηματοδότησης καταθέτεται σε δύο δόσεις:

Δόση 1: **50 %** με την υπογραφή συμφωνητικού με το ΕΚΚ.

Δόση 2: **50 %** με την κατάθεση των τελικών παραδοτέων της ταινίας.

### B2. Χρηματοδότηση έναντι ποσού εκμετάλλευσης επί του έργου

Η χρηματοδότηση αυτή φτάνει τις 100.000 € και δίνεται με τη μορφή προέγκρισης ισχύος 24 μηνών. Δύο μήνες πριν την έναρξη των γυρισμάτων του έργου, ο Έλληνας συμπαραγωγός καταθέτει φάκελο υποψηφιότητας στο ΕΚΚ. Εφόσον επιλεγθεί, μετά τον απολογισμό της ταινίας, οφείλει να παραδώσει έκθεση στην οποία εμφανίζεται η εδαφικότητα των δαπανών.

Μετά την ολοκλήρωση του οικονομικού ελέγχου, το ποσό της χρηματοδότησης καταθέτεται σε δύο δόσεις:

Δόση 1: **50 %** με την υπογραφή συμφωνητικού με το ΕΚΚ.

Δόση 2: **50 %** με την κατάθεση των τελικών παραδοτέων της ταινίας.

Σε περίπτωση που σύνολο του απολογισμού της ελληνικής συμμετοχής δεν ανέρχεται ως το 300 % του ποσού ενίσχυσης του ΕΚΚ, η δεύτερη δόση μειώνεται κατ' αναλογία.



## Ανακεφαλαίωση χορηγιών του ΕΚΚ

Πρόγραμμα	Διάρκεια	Μέγιστο ποσό για έργο		
		μυθοπλασίας	ντοκιμαντέρ	
<b>Μικρού Μήκους</b>	≤ 40'	35.000 €	35.000 €	
<b>Πρώτη ταινία</b>	Γραφή	5.000 €	4.000 €	
	Development	10.000 €/15.000 €* 15.000 €*	10.000 €/15.000 €*	
	Παραγωγή	250.000 €/300.000 €* 300.000 €*	60.000 €/300.000 €*	
<b>Βασικό</b>	Γραφή	5.000 €	4.000 €	
	Development	10.000 €/15.000 €* 15.000 €*	10.000 €/15.000 €*	
	Παραγωγή	350.000 €	100.000 €/350.000 €*	
<b>Micro-budget</b>	≤ 20'	8.000 €	8.000 €	
	≥ 60'	40.000 €	20.000 €	
<b>Έτοιμη ταινία</b>	≥ 70'	25.000 € (επιδότηση)	25.000 € (επιδότηση)	
		100.000 € (χρηματοδότηση)	100.000 € (χρηματοδότηση)	
<b>Μειοψηφική Συμπαγωγή</b>	Κατηγορίες A1 και B1	≥ 70'	30.000 € (επιδότηση)	30.000 € (επιδότηση)
			Κατηγορίες A2 και B2	100.000 € (χρηματοδότηση)

\*για ταινίες κινουμένων σχεδίων

Πίνακας 1 Τα χρηματοδοτικά μοντέλα του ΕΚΚ

## Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και Επικοινωνίας (ΕΚΟΜΕ)



Το ΕΚΟΜΕ ιδρύθηκε το 2015 και λειτουργεί από το 2017<sup>1</sup> υπό την εποπτεία του Υπουργείου Ψηφιακής Διακυβέρνησης. Αποσκοπεί στην ενίσχυση του εγχώριου οπτικοακουστικού τομέα και στην προσέλκυση διεθνών οπτικοακουστικών παραγωγών στην Ελλάδα.

<sup>1</sup> Ν. 4339/2015 (ΦΕΚ 133/Β/29.10.2015)

## Οπτικοακουστικές παραγωγές και επενδύσεις

Το ΕΚΟΜΕ έχει αναπτύξει ένα δίκτυο υποδομών για την ενίσχυση και ανάπτυξη των ελληνικών παραγωγών και συμπαραγωγών στην Ελλάδα. Ταυτόχρονα, διαφημίζει στο εξωτερικό την Ελλάδα σαν προορισμό γυρισμάτων, δίνοντας οικονομικά κίνητρα και φοροελαφρύνσεις. Οι επιλέξιμες δαπάνες δεν δύναται να ξεπερνούν το 80 % των συνολικών δαπανών.

### Cash Rebate 40 %

Το ΕΚΟΜΕ κάθε χρόνο εξασφαλίζει το ποσό των 50.000.000 €, τα οποία διαθέτει για το πρόγραμμα κρατικής επιχορήγησης (cash rebate). Η χρηματοδότηση του έργου γίνεται μέσω του Προγράμματος Δημόσιων Επενδύσεων. Το ΕΚΟΜΕ αναφέρει ότι «από τον Απρίλιο 2018 έως τον Οκτώβριο 2022 έχουν εγκριθεί 298 αιτήσεις για τη χρηματοδότηση έργων (εκ των οποίων 127 είναι διεθνείς και 171 ελληνικές παραγωγές), ενώ το ύψος των επενδεδυμένων κεφαλαίων στη χώρα ανέρχεται στα 545 εκ. €».

Το cash rebate εισηγήθηκε για πρώτη φορά το 2017<sup>1</sup>, με μέγιστο ποσό επί των επιλέξιμων δαπανών το **25 %**, ή τα **5.000.000 €**. Το ποσό αυτό καταβαλλόταν εφάπαξ στο δικαιούχο, αρκεί το σύνολο των επιλέξιμων δαπανών που κατέθετε στο φάκελο να ξεπερνούσαν τις **100.000 €**. Ο νόμος επέτρεπε τη λήψη άλλων κρατικών επιχορηγήσεων, αρκεί το σύνολο των επιχορηγήσεων να μην υπερβαίνει το **50 %** του κόστους της συνολική παραγωγής. Χρηματοδοτήσεις από προγράμματα της Ευρωπαϊκής Ένωσης δεν συνυπολογίζονται ως κρατικές επιχορηγήσεις. Αν το έργο αποτελούσε **διασυνοριακή συμπαραγωγή**, το μέγιστο ποσοστό της επιχορήγησης αυξάνεται στο **60 %**, και για **δύσκολα οπτικοακουστικά έργα**<sup>2</sup>, φτάνει το **70 %**.

Το Σεπτέμβρη του 2018<sup>3</sup>, το ποσό του cash rebate αυξήθηκε στο **35 %**, και τον Ιούλιο του 2020<sup>4</sup>, στο **40 %**, ενώ συμπεριλαμβάνονται για πρώτη φορά τα τηλεοπτικά επεισόδια και βιντεοπαιχνίδια.

---

<sup>1</sup> Ν. 4487/2017

<sup>2</sup> **Δύσκολο Οπτικοακουστικό Έργο**: το αυτοτελές οπτικοακουστικό έργο του οποίου το μοναδικό πρωτότυπο είναι στην ελληνική γλώσσα, το πρώτο και το δεύτερο έργο ενός σκηνοθέτη ή παραγωγού, τα έργα προϋπολογισμού έως 500.000 € και τα έργα με περιορισμένες δυνατότητες εμπορικής εκμετάλλευσης στις διεθνείς αγορές.

<sup>3</sup> Ν. 4563/2018

<sup>4</sup> Ν. 4704/2020

Τα κατώτατα όρια επιλέξιμων δαπανών, ανάλογα τον τύπο έργου είναι:

Τηλεοπτικό Επεισόδιο	15.000 € - 25.000 €
Βιντεοπαιχνίδι	30.000 €
Ταινία Τεκμηρίωσης (Ντοκιμαντέρ)	60.000 €
Ταινία Μικρού Μήκους	60.000 €
Ταινία Μεγάλου Μήκους	100.000 €

Παράλληλα, για διασυνοριακές παραγωγές, το μέγιστο ποσοστό για **διασυνοριακές συμπαραγωγές** αυξάνεται στο **60 %** και στο **80 %** για **δύσκολα έργα**. Στο μέγιστο ποσό χρηματοδότησης που μπορεί να λάβει ταινία από το ΕΚΟΜΕ σε μετρητά, υπάρχει **πλαφόν 12.000.000 €**.

### Tax Relief 30 %

Η φορολογική ελάφρυνση 30 % αποτελεί κίνητρο και εργαλείο προσέλκυσης αλλοδαπών παραγωγών οπτικοακουστικών έργων στην Ελλάδα. Το ΕΚΟΜΕ είναι ο επίσημος κρατικός φορέας της απόφασης<sup>1</sup>. Η φορολογική ελάφρυνση μπορεί να χρησιμοποιηθεί με την επιχορήγηση του 40 %, εφόσον αυτή και η ελάφρυνση δεν ξεπερνάνε το 50 % των επιλέξιμων δαπανών.

Η αίτηση γίνεται μέσω του Πληροφοριακού Συστήματος Κρατικών Ενισχύσεων, και υπολογίζεται από την ΑΑΔΕ.

## Ελληνική Ραδιοφωνία Τηλεόραση (ΕΡΤ) Α.Ε.



Η ΕΡΤ στηρίζει την παραγωγή οπτικοακουστικού περιεχομένου, εγχώριου και αλλοδαπού/μειοψηφικής παραγωγής, μέσω προσκλήσεων εκδήλωσης ενδιαφέροντος για την προμήθεια εξωτερικών παράγωγών ή συμπαραγωγών σειρών και ταινιών μυθοπλασίας και ντοκιμαντέρ.

Το περιεχόμενο της ΕΡΤ παράγεται με τους εξής τρόπους:

- Με **ίδια μέσα** (αλλιώς *εσωτερική παραγωγή*), από το προσωπικό της ΕΡΤ, με πρωτοβουλία, ευθύνη, επιμέλεια και δαπάνη της ΕΡΤ.
- Με **εξωτερική παραγωγή**, όπου η ΕΡΤ αναθέτει σε εξωτερικό παραγωγό την εκτέλεση της παραγωγής για λογαριασμό της ΕΡΤ, στην οποία

<sup>1</sup> Ν. 4172/2013 (Άρθρο 71Ε)

μεταφέρονται και όλα τα πνευματικά και άλλης φύσεως δικαιώματα και ιδιοκτησίες, όπως επίσης και αποκλειστικότητα στην εκμετάλλευση του έργου<sup>1</sup>.

- Με **μικτή παραγωγή**, στην οποία η ΕΡΤ αναθέτει σε τρίτο πρόσωπο, με πρωτοβουλία και δαπάνες της, την παραγωγή μέσων που είναι απαραίτητα για την ΕΡΤ. Η παραγωγή γίνεται υπό την επιμέλεια του τρίτου προσώπου, ημεδαπού ή αλλοδαπού, φυσικού ή νομικού σε συνδυασμό των μέσων της ΕΡΤ. Όλα τα δικαιώματα μεταφέρονται στην ΕΡΤ, συμπεριλαμβανομένων των περιουσιακών, όπως επίσης και αποκλειστικότητα στην εκμετάλλευση του έργου<sup>1</sup>.
- Με εγχώριες ή διεθνής **συμπαραγωγές**, κατόπιν συμφωνίας της ΕΡΤ να συμμετέχει στο κόστος παραγωγής που γίνεται με πρωτοβουλία τρίτου προσώπου, ημεδαπού ή αλλοδαπού, φυσικού ή νομικού, το οποίο έχει εξ ολοκλήρου την ευθύνη της παραγωγής και της ανεύρεσης συμπαραγωγών για την κάλυψη του συνόλου των εξόδων της παραγωγής. Στην περίπτωση αυτή, η ΕΡΤ αναλαμβάνει την κάλυψη μέρους των εξόδων παραγωγής, αποκτώντας τα αναλογούντα ποσοστά συγκυριότητας και συνεκμετάλλευσης επί του έργου που θα παραχθεί.

Η ΕΡΤ ανακοινώνει και προσκαλεί τους ενδιαφερόμενους να καταθέσουν προτάσεις σε προγράμματα που υπάγονται στις τρεις τελευταίες κατηγορίες (εξωτερική παραγωγή, μικτή παραγωγή και συμπαραγωγή) ανά τακτά χρονικά διαστήματα. Η χρηματοδότηση των παραγωγών αυτών κάθε φορά, όπως επίσης το περιεχόμενό τους, ανακοινώνεται βάσει των αναγκών και του διαθέσιμου προϋπολογισμού της ΕΡΤ, και ποικίλλει από πρόγραμμα σε πρόγραμμα.

## Creative Europe



Creative  
Europe

Το **Creative Europe** είναι το εμβληματικό πρόγραμμα της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για τη στήριξη του πολιτισμού και των οπτικο-ακουστικών τομέων.

Οι κύριοι στόχοι του προγράμματος είναι οι εξής:

- Η διαφύλαξη, ανάπτυξη και προώθηση της ευρωπαϊκής πολιτιστικής και γλωσσικής πολυμορφίας και κληρονομιάς, και

---

<sup>1</sup> Άρθρα 3, 46, 47 και 48 του Ν. 2121/1993

- Η αύξηση της ανταγωνιστικότητας και του οικονομικού δυναμικού του πολιτιστικού και του δημιουργικού τομέα, ιδίως του οπτικοακουστικού τομέα.

Οι καινοτομίες του προγράμματος θα συμβάλουν στην ανάκαμψη αυτών των τομέων, ενισχύοντας τις προσπάθειές τους να καταστούν πιο συμμετοχικοί, πιο ψηφιακοί και περιβαλλοντικά πιο βιώσιμοι.

Για την περίοδο 2021-2027, το πρόγραμμα **Creative Europe** διαθέτει το ποσό των 2,44 δις € και διαρθρώνεται γύρω από 3 ειδικά σκέλη:

- Το **Creative Europe CULTURE**, όπου περιέχονται όλοι οι ΠΔΦ<sup>1</sup> πλην των οπτικοακουστικών και ειδησεογραφικών μέσων.
- Το **Creative Europe MEDIA**, που συμπεριλαμβάνει του οπτικοακουστικούς και κινηματογραφικούς φορείς.
- Το **Creative Europe CROSS-SECTORIAL**, το οποίο προβλέπει στην διατομεακή συνεργασία, με επέκταση στα ειδησεογραφικά μέσα.

### **Creative Europe MEDIA**

Το υποπρόγραμμα MEDIA στηρίζει τις ευρωπαϊκές κινηματογραφικές και οπτικοακουστικές βιομηχανίες στην ανάπτυξη, διανομή και προώθηση του έργου τους, λαμβάνοντας υπόψη το νέο ψηφιακό περιβάλλον. Στόχοι του είναι να ενθαρρύνει τη συνεργασία σε ολόκληρη την αξιακή αλυσίδα και σε ευρωπαϊκό επίπεδο, προκειμένου να επεκταθούν οι οπτικοακουστικές επιχειρήσεις και το ευρωπαϊκό περιεχόμενο σε παγκόσμιο επίπεδο, να καλλιεργηθούν ταλέντα —από όπου και αν προέρχονται— και να έρθει σε επαφή με κοινό όλων των ηλικιών, ιδίως τις νεότερες γενιές στην Ευρώπη και πέραν αυτής. Συνολικά, όλες οι δράσεις του υποπρογράμματος MEDIA αποσκοπούν στην προσαγωγή ευρωπαϊκής προστιθέμενης αξίας στα έργα που υποστηρίζει.

### **CONTENT Cluster**

Η νέα δομή<sup>2</sup> της στήριξης για την ανάπτυξη περιεχομένου ενισχύει την ικανότητα των ανεξάρτητων παραγωγών να διατηρούν τα δικαιώματα και να τα

Κάθε χρόνο, το MEDIA υποστηρίζει την ανάπτυξη περισσότερων από 400 ταινιών, τηλεοπτικών σειρών, ντοκιμαντέρ και βιντεοπαιχνιδιών και ενθαρρύνει τη συνεργασία και την καινοτομία στη δημιουργία και την παραγωγή ευρωπαϊκών οπτικοακουστικών έργων υψηλής ποιότητας.

<sup>1</sup> ΠΔΦ: Πολιτιστικοί και Δημιουργικοί Φορείς

<sup>2</sup> σ.σ.: σε σχέση με το πρόγραμμα Creative Europe 2014-2020

εκμεταλλεύονται σε παγκόσμιο επίπεδο, γεγονός που ενισχύει τα εμπορικά σήματα των μέσων ενημέρωσης της ΕΕ και κατανέμεται ως εξής:

- Η αλλαγή από την ατομική ανάπτυξη στην **ευρωπαϊκή από κοινού ανάπτυξη** (European co-design) επιτρέπει την κλιμάκωση των έργων και επιτρέπει στους παραγωγούς από διαφορετικές χώρες να συνεργαστούν στη φάση της ανάπτυξης.
- Η **ανάπτυξη του ευρωπαϊκού μητρώου** παρέχει κίνητρα στις εταιρείες παραγωγής να δημιουργήσουν ένα χαρτοφυλάκιο 3 έως 5 έργων, αυξάνοντας τις δημιουργικές επιλογές και ευνοώντας την ποιότητα.
- Η διεύρυνση της συμμετοχής μέσω της ανάπτυξης **ευρωπαϊκού μικρο-μητρώου** ανταποκρίνεται στις συγκεκριμένες ανάγκες των παραγωγών από χώρες χαμηλής παραγωγικής ικανότητας να διασφαλίσουν αυξημένες επενδύσεις σε ποιοτικά έργα. Αυτή η μικρότερη εξέλιξη ενθαρρύνει μια προσέγγιση περιορισμένου χαρτοφυλακίου 2 έως 3 έργων.
- Η έκκληση για **ανάπτυξη βιντεοπαιχνιδιών και καθηλωτικού περιεχομένου** ανταποκρίνεται στις αυξανόμενες ευκαιρίες για καινοτόμο περιεχόμενο. Δίνεται έμφαση στην καλύτερη κατανόηση της ευρωπαϊκής αγοράς παιχνιδιών και της ευρωπαϊκής κοινωνίας, ώστε να παρέχονται πολύτιμες γνώσεις σχετικά με τις αναδυόμενες δυνατότητες.
- Η στήριξη του **τηλεοπτικού και διαδικτυακού περιεχομένου** επικεντρώνεται στην παροχή ευκαιριών για την ανάληψη πρωτοβουλιών και την επιδίωξη των δικών τους πρωτότυπων παραγωγών, οι οποίες είναι καίριας σημασίας για τη δημιουργική ελευθερία και την οικονομική ανεξαρτησία.

### **BUSINESS Cluster**

Πρωθεί την επιχειρηματική καινοτομία, την ανταγωνιστικότητα, την επεκτασιμότητα και τα ταλέντα στον ευρωπαϊκό οπτικοακουστικό τομέα, ώστε να ενισχυθεί η θέση του σε σχέση με τους παγκόσμιους ανταγωνιστές του. Συγκεκριμένες ομάδες που προωθούν τη διεθνοποίηση του τομέα, όπως οι διανομείς, οι αντιπρόσωποι πωλήσεων —καθώς και οι βασικές πρωτοβουλίες αγοράς και δικτύωσης— αποτελούν ομάδες-στόχους αυτής της ομάδας, η οποία αποσκοπεί στην ενίσχυση της διασυνοριακής συνεργασίας, της μάθησης και της ανταλλαγής γνώσεων. Οι βασικές πτυχές αυτής της ομάδας περιγράφονται παρακάτω.

- Δράση που επικεντρώνεται στα **ταλέντα και τις δεξιότητες των ευρωπαϊκών μέσων ενημέρωσης**, η οποία έχει ως στόχο να δώσει τη δυνατότητα στους επαγγελματίες του οπτικοακουστικού τομέα, από δημιουργική και επιχειρηματικής πλευράς, να δημιουργήσουν, να παράγουν και να προωθήσουν ευρωπαϊκά έργα υψηλής ποιότητας σε όλες τις μορφές, για όλες τις πλατφόρμες, οι οποίες μπορούν να ανταγωνιστούν στην παγκόσμια αγορά.
- Οι αγορές και η δικτύωση υποστηρίζονται για την ενθάρρυνση των ευκαιριών μεταξύ επιχειρήσεων, ιδίως για τη διευκόλυνση των συμπαραγωγών και της κυκλοφορίας των ευρωπαϊκών έργων στη διεθνή αγορά.
- Η χρηματοδότηση της **ευρωπαϊκής διανομής ταινιών** και των **ευρωπαϊκών πωλήσεων ταινιών** είναι επίσης ουσιαστικής σημασίας για τον στόχο της αύξησης της κυκλοφορίας των αλλοδαπών ευρωπαϊκών ταινιών. Θα προωθηθεί η προώθηση και η διακρατική διανομή ταινιών, ενθαρρύνοντας την ικανότητα των διανομέων να επενδύουν στην προώθηση μη εθνικών ευρωπαϊκών έργων.
- Η στήριξη **καινοτόμων εργαλείων και επιχειρηματικών μοντέλων** βελτιώνει την προβολή και τη διαθεσιμότητα των ευρωπαϊκών έργων και αυξάνει το κοινό στο ψηφιακό περιβάλλον, λαμβάνοντας παράλληλα υπόψη την τρέχουσα ψηφιακή αλλαγή. Αυτή η υποστήριξη πηγαίνει επίσης σε εργαλεία που βοηθούν να πρασινίσει ο κλάδος.

Κάθε χρόνο, το σκέλος MEDIA υποστηρίζει την κατάρτιση περισσότερων από 2.400 επαγγελματιών και την προώθηση και διανομή περισσότερων από 300 οπτικοακουστικών έργων. Στο νέο πρόγραμμα για την περίοδο 2021-2027, εξακολουθεί να ενθαρρύνει τις διακρατικές ανταλλαγές μεταξύ επιχειρήσεων, παρέχοντας υπηρεσίες όπως δραστηριότητες προώθησης σε μεγάλες οπτικοακουστικές αγορές και εκθέσεις, οι οποίες μπορούν να στηρίξουν ανεξάρτητες ευρωπαϊκές εταιρείες που προσφέρουν ισχυρό περιεχόμενο/οπτικοακουστικές υπηρεσίες με διεθνές δυναμικό.

### **AUDIENCE Cluster**

Αυτό το κομμάτι ενισχύει την προσβασιμότητα και την προβολή των έργων για το δυνητικό κοινό τους μέσω διαύλων και πλατφορμών διανομής. Δίνεται έμφαση στην τόνωση της ανάπτυξης και της ανανέωσης του κοινού, στη συμμετοχή του νεανικού κοινού, στην υποστήριξη νέων φωνών, στην προώθηση της πρόσβασης σε ποικίλα ευρωπαϊκά έργα και στη διασφάλιση της πρόσβασης σε οπτικοακουστικό περιεχόμενο για όλους τους πολίτες της ΕΕ. Αρκετές

πρωτοβουλίες, που περιγράφονται παρακάτω, θα αυξήσουν το κοινό των ευρωπαϊκών έργων.

- Η στήριξη ενός **δικτύου ευρωπαϊκών κινηματογράφων** αποσκοπεί στην αύξηση του κοινού για τα ευρωπαϊκά έργα μέσω κινήτρων και συνεργατικών έργων. Μέχρι το τέλος του 2020, το MEDIA είχε υποστηρίξει τη λειτουργία 1.144 κινηματογράφων σε 24 χώρες.
- Θα δοθεί έμφαση στη δημιουργία και την ανάπτυξη **ευρωπαϊκών δικτύων φεστιβάλ**, μέσω κινήτρων και συνεργατικών έργων, για τη δημιουργία κοινού για ευρωπαϊκά έργα.
- Η δημιουργία και η ανάπτυξη **ευρωπαϊκών δικτύων και φορέων εκμετάλλευσης VOD<sup>1</sup>** συμβάλλει στην εδραίωση ευρωπαϊκών πλατφορμών ικανών να ανταγωνίζονται στις παγκόσμιες αγορές.
- Η πρωτοβουλία «**Ταινίες σε κίνηση**» συμβάλλει στην αύξηση της κυκλοφορίας των ευρωπαϊκών έργων και στη διεύρυνση του πανευρωπαϊκού κοινού τους, υποστηρίζοντας τη θεατρική και διαδικτυακή διανομή μη εθνικών ευρωπαϊκών ταινιών.
- **Ο υποτιτλισμός πολιτιστικού περιεχομένου** είναι επίσης σημαντικός για την αύξηση της κυκλοφορίας του πολιτιστικού προγραμματισμού σε ολόκληρη την Ευρώπη, με την παροχή υπότιτλων σε τουλάχιστον 2 γλώσσες για ποικίλο ευρωπαϊκό πολιτιστικό περιεχόμενο.
- Η χρηματοδότηση θα διατεθεί επίσης για την **ανάπτυξη του κοινού και την κινηματογραφική εκπαίδευση** για την τόνωση των ενδιαφερόντων του κοινού, ιδίως για το νεανικό κοινό.

## CARTOON



Ο μη-κερδοσκοπικός συνεταιρισμός CARTOON ιδρύθηκε το 1987, με την αρωγή του Creative Europe MEDIA, που την ίδια χρονιά ξεκίνησε την πιλοτική του λειτουργία. Το Φλεβάρη 1988 κλήθηκε διήμερη Γενική Συνέλευση 43 εμψυχωτών από τα (τότε) 11 κράτη μέλη της Ευρωπαϊκής Κοινότητας.

Στόχος του CARTOON ήταν να επανεκκινήσει την ευρωπαϊκή βιομηχανία κινούμενων σχεδίων, μέσα από συνεχή διάλογο και με στούντιο παραγωγής οπτικοακουστικών έργων. Πλέον, πολλά από τα προγράμματα που προσφέρει ο CARTOON σχεδιάστηκαν με ή προτάθηκαν από καλλιτέχνες και άτομα του

---

<sup>1</sup> **VOD**: Video On-Demand, βίντεο κατά παραγγελία



χώρου. Ο στόχος των προγραμμάτων ήταν ένας: τα προγράμματα έπρεπε να ανταποκρίνονται στις πραγματικές ανάγκες του κλάδου, ώστε να αναζωογονηθεί. Χάρη στο πρόγραμμα Creative Europe MEDIA, οι δράσεις του CARTOON πλέον αναπτύχθηκαν σε τρεις τομείς: την εκπαίδευση, τη χρηματοδότηση και την παραγωγή.

## CARTOON Forum

Το Forum του CARTOON είναι ένα event το οποίο εστιάζει στο pitching σειρών κινουμένων σχεδίων για την τηλεόραση. Στο forum οι παραγωγοί κινουμένων σχεδίων μπορούν να βρουν διασυννοριακούς εταίρους και να επιταχύνουν τις οικονομικές ρυθμίσεις.

Επιτρέπει την ολοκλήρωση των συμπαραγωγών, τη συμφωνία προ-αγορών, τη διαπραγμάτευση συμφωνιών διανομής, συζητήσεις για κάθε τύπο δικαιώματος και την αδειοδότηση δευτερευόντων δικαιωμάτων.

**Ο δημιουργός έχει 30 λεπτά να παρουσιάσει το concept του στους αγοραστές**, ώστε να καταφέρει κάποια συμφωνία για την αγορά του έργου. Ταυτόχρονα, δίνονται αρκετές ευκαιρίες για δικτύωση των δημιουργών με τα στούντιο και τους αγοραστές, μέσω των Croissant Shows (προβολές trailer κατά το πρωινό) και των Coffee Shows (προβολές trailer κατά τον απογευματινό καφέ) και του τελευταίου Αποχαιρετιστήριου Event κατά το κλείσιμο.

Από το 1990, **περισσότερα από 900 έργα έχουν χρηματοδοτηθεί** από το CARTOON Forum, με μέσο όρο πάνω από το ένα στα τρία έργα που κατατίθεται να καταφέρνει χρηματοδότηση.

## CARTOON Movie

Το CARTOON Movie είναι επίσης event για το pitching οπτικοακουστικών έργων για ταινίες κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους. Τα έργα που μπορούν να κατατεθούν χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες, οι οποίες ανταποκρίνονται στη φάση της ολοκλήρωσης της ταινίας, και έχουν ανάλογο χρόνο για την παρουσίαση της ιδέας στους μελλοντικούς αγοραστές:

- ❑ Έργα σε στάδιο concept
  - 10 λεπτά** (ανά έργο), σε μονώρες περιόδους (5-6 έργα ανά περίοδο), συντονισμένες από ομιλητή.
- ❑ Έργα σε φάση ανάπτυξης
  - 30 λεπτά** (ανά έργο), εικοσάλεπτη παρουσίαση μαζί με ερωτήσεις, και 10 λεπτά για την είσοδο και έξοδο του κοινού στην/από την αίθουσα

- Ταινίες σε παραγωγή  
**30 λεπτά** που συμπεριλαμβανομένου **πεντάλεπτου αποσπάσματος κινουμένων σχεδίων**, και 10 λεπτά για την είσοδο και έξοδο του κοινού στην/από την αίθουσα
- Ταινίες σε προεπισκόπηση (sneak preview)  
**30 λεπτά** που χωρίζονται σε παρουσίαση **μέγιστο τριών λεπτών**, και προβολή τουλάχιστον **δεκαπεντάλεπτου αποσπάσματος κινουμένων σχεδίων**, και 10 λεπτά για την είσοδο και έξοδο του κοινού στην/από την αίθουσα

Για τους παραγωγούς και τα στούντιο που ενδιαφέρονται να μάθουν και άλλες πληροφορίες από τον δημιουργό, έξω από κάθε αίθουσα υπάρχουν ειδικά διαμορφωμένοι χώροι —«Extra Time» corners.

Το γεγονός ότι τα έργα μπορούν να παρουσιαστούν σε οποιοδήποτε στάδιο ολοκλήρωσης, επιτρέπει τη συμμετοχή όλου του δικτύου της βιομηχανίας να συμμετάσχει στο event.

Από το 1999, **437 ταινίες έχουν χρηματοδοτηθεί**, με συνολικές χρηματοδοτήσεις που ξεπερνούν τα 2,86 εκατομμύρια €.

## CARTOON Business

Ένα πολυήμερο (συνήθως τριήμερο) συμπόσιο για νέους και έμπειρους δημιουργούς, στο οποίο συζητούνται θέματα για το μέλλον του κινούμενου σχεδίου (media landscape), και το πώς αυτό επηρεάζει τους τρόπους αξιοποίησης και χρηματοδότησης των τηλεοπτικών σειρών κινουμένων σχεδίων τους. Το συμπόσιο είναι ένα σημαντικό μέσο για την ανάπτυξη του animation και των στούντιο κινουμένων σχεδίων στην Ευρώπη.

## CARTOON Next

Το CARTOON Next είναι ένα σεμινάριο και μια εκδήλωση αφιερωμένη στις νέες ευκαιρίες που δημιουργούν οι τεχνολογικές καινοτομίες, οι νέοι τρόποι κατανάλωσης περιεχομένου και οι νέες οπτικοακουστικές μορφές. Παράλληλα, συμμετέχουν παραγωγοί από όλη την Ευρώπη, όπου παρουσιάζουν (με μορφή pitch) τις καινοτόμες παραγωγές τους και τη στρατηγική τους για τα transmedia, και λαμβάνουν απευθείας σχόλια από διεθνείς ειδικούς πάνω στο κινούμενο σχέδιο.

## CARTOON Springboard

Το CARTOON Springboard είναι μια εκδήλωση pitching αποκλειστικά αφιερωμένη σε νέα ταλέντα για να αναβαθμίσουν τις δεξιότητες ειδικούς στη βιομηχανία του κινούμενου σχεδίου.

## Eurimages



Το Eurimages είναι όργανο του Συμβουλίου της Ευρώπης που αποσκοπεί στην συμπαραγωγή ταινιών μεγάλου μήκους και στην προώθηση των συμπαραγωγών

εντός της ΕΕ. Ταυτόχρονα, φροντίζει για την προώθηση του κινηματογράφου σε χώρες που δεν έχουν πρόσβαση στο Creative Europe-MEDIA ή/και είναι εκτός ΕΕ.

Ενεργό από τον Δεκέμβριο του 1989, το 2021 αποτελούταν από 40 χώρες-μέλη. Έχει τον δικό του προϋπολογισμό —κοντά 27 εκατομμύρια € το έτος— για τις δραστηριότητές του. Ο προϋπολογισμός αυτός είναι το σύνολο των ετήσιων δαπανών κάθε χώρας που αποτελεί μέλος του —συμπεριλαμβανομένης, φυσικά, της Ελλάδας, που για το 2021 έδωσε 229.200 €.

Σύμφωνα με την έκθεσή του με τα πιο πρόσφατα στοιχεία (2021), ένα στα δύο έργα επιλέγεται να χρηματοδοτηθεί, με ενίσχυση κατά μέσο όρο τις 234.400 €. Για τις 110 επιλεγμένες παραγωγές το 2021, αντιστοιχεί σε 95,5 % του ετήσιου προϋπολογισμού του, ενώ οι παραγωγές έλαβαν το 93 % των αιτηθέντων εξόδων τους.

## Περίληψη Κεφαλαίου

Στο δεύτερο κεφάλαιο έγινε μια εκτενής ανάλυση στην κατάσταση των οικονομικών απαλλαγών και ελαφρύνσεων που μπορεί να έχει πρόσβαση ένας δημιουργός ή παραγωγός ταινιών κινουμένων σχεδίων, όπως και τις εναλλακτικές και προϋποθέσεις για την απόκτηση αυτών. Παρουσιάστηκαν επίσης ως μέτρο σύγκρισης τα προγράμματα της ΕΕ και άλλων χωρών, όπως επίσης και οι προδιαγραφές τους σε περίπτωση συνεργασίας και συμπαραγωγής, ενώ έγινε αναφορά και σε ημερίδες για την παρουσίαση ταινιών σε οποιοδήποτε στάδιο στην Ελλάδα και την Ευρώπη για την αναζήτηση κεφαλαίου, παραγωγού, ή απλά δικτύωσης για συνεργασία.

# Κεφάλαιο 3:

## Πρόταση - Όραμα - Μοντέλο

### Περιγραφή

Όπως έχει ήδη συζητηθεί, υπάρχει ελληνικό ταλέντο, του οποίου οι παραγωγές είναι ευρωπαϊκών προδιαγραφών, αλλά οι ευκαιρίες χρηματοδότησης για την ολοκλήρωση των έργων τους είναι περιορισμένες. Οι εμπυχωτές πολλές φορές έχουν πρωινές δουλειές και πολλές φορές χρηματοδοτούν μόνοι τους τα εγχειρήματά τους. Ταυτόχρονα, αλλοδαποί (ευρωπαίοι, αλλά όχι μόνο) παραγωγοί αναζητούν ταλέντο για την ολοκλήρωση των σχεδίων τους.

Σκοπός του Κέντρου Επιχειρηματικότητας & Καινοτομίας για το Κινούμενο Σχέδιο είναι η εξάπλωση και αναγνώριση του κινούμενου σχεδίου στην Ελλάδα. Ένας από τους τρόπους με τους οποίους θα επιτυγχάνεται αυτό, θα είναι με την επιλογή και χρηματοδότηση έργων ελληνικών παραγωγών και συμπαραγωγών. Το Κέντρο μπορεί να λειτουργήσει ως πόλος έλξης ξένων παραγωγών που αναζητούν ταλέντο, νέο ή έμπειρο. Για τους νέους εμπυχωτές ειδικά, αυτό μπορεί να αποτελέσει σημαντική αρχή για την καριέρα τους. Παράλληλα, η διαμόρφωση και διεξαγωγή προγραμμάτων κατάρτισης νέων εμπυχωτών και η προβολή των έργων τους θα στοχεύσει στην περαιτέρω θεμελίωση της ελληνικής βιομηχανίας κινουμένων σχεδίων σε εθνικό αλλά και Ευρωπαϊκό επίπεδο.

Τα βασικά ζητούμενα είναι:

- Η ανεύρεση κατάλληλων κτιριακών εγκαταστάσεων στη Σύρο για την έναρξη της δραστηριότητας.
- Η αίτηση για χρηματοδότηση μέσω προγραμμάτων επιχειρηματικότητας.

- ▣ Εδραίωση και συνεργασία με καλλιτέχνες και ερευνητές πάνω στο αντικείμενο του κινούμενου σχεδίου.
- ▣ Συνεργασία και δικτύωση με άλλους φορείς και ιδρύματα στην Ελλάδα και την Ευρώπη για την προώθηση του Ελληνικού animation.

## Ανάλυση του κλάδου

Η βιομηχανία κινουμένων σχεδίων στην Ελλάδα —όπως συζητήθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο— αντιμετωπίζει αρκετές προκλήσεις, όπως η ανάγκη για περισσότερες επενδύσεις σε τεχνολογία και υποδομές, η έλλειψη πρόσβασης σε βασικές αγορές, ο περιορισμένος αριθμός ταλαντούχων animators και το δύσκολο οικονομικό κλίμα. Καθώς η ελληνική βιομηχανία κινουμένων σχεδίων καθοδηγείται σε μεγάλο βαθμό από ανεξάρτητους εμψυχωτές, είναι δύσκολο για αυτούς να προσελκύσουν τα απαραίτητα κεφάλαια για τη δημιουργία παραγωγών υψηλής ποιότητας. Επιπλέον, ο περιορισμένος αριθμός ταλαντούχων animators και η περιορισμένη πρόσβαση σε βασικές αγορές σημαίνουν ότι είναι δύσκολο για τους Έλληνες animators να κάνουν γνωστή την παρουσία τους στη διεθνή βιομηχανία animation. Παράλληλα, το τρέχον οικονομικό κλίμα στην Ελλάδα καθιστά δύσκολο για τους εμψυχωτές να βρουν τους πόρους που χρειάζονται για να δημιουργήσουν τα έργα τους. Όλοι αυτοί οι παράγοντες δημιουργούν ένα περιβάλλον προκλήσεων για την ελληνική βιομηχανία κινουμένων σχεδίων.

Από τη γενική εικόνα της αγοράς αναγνωρίζεται η ανάγκη για νέα προγράμματα χρηματοδότησης που θα δημιουργήσουν ένα πιο φιλικό περιβάλλον για την ανάπτυξη νέων επιχειρημάτων σχετικά με το κινούμενο σχέδιο. Για αυτόν τον λόγο, το Κέντρο θα εποπτεύει τις ανάγκες του τομέα, αλλά και των τρεχόντων εξελίξεων σε Ελλάδα και Ευρώπη, και σε συνεργασία με άτομα του χώρου θα δημιουργεί και τροποποιεί προγράμματα χρηματοδότησης. +++

## Αποστολή

Αποστολή του Κέντρου Επιχειρηματικότητας και Καινοτομίας είναι:

- α) Η ανάπτυξη και ενίσχυση της παραγωγής έργων κινούμενων σχεδίων στην Ελλάδα.
- β) Η προβολή, διάδοση και προώθηση του ελληνικού κινούμενου σχεδίου στην Ελλάδα και το εξωτερικό.
- γ) Η εκπαίδευση και δικτύωση εμψυχωτών, ικανών για την παραγωγή έργων υψηλής ποιότητας.
- δ) Η εκκόλαψη ελληνικών εταιρειών παραγωγής κινουμένων σχεδίων.

## Στόχοι

Το Κέντρο σε πρώτη διετή φάση θα εργαστεί για την ίδρυση και εδραίωσή του. Αυτό αρχικά σημαίνει την αναζήτηση χρηματοδότησης από προγράμματα στήριξης του κινούμενου σχεδίου, όπως είναι το ΕΣΠΑ και το Creative Europe. Αμέσως μετά τη λήψη κεφαλαίου, θα ακολουθήσει η κάλυψη των αναγκών στέγασης στη Σύρο. Σκοπός είναι η δημιουργία ερευνητικού κέντρου για το animation —όπου θα ερευνώνται θέματα πάνω στη δημιουργία, στις τεχνολογίες, την οπτικοποίηση και το ψηφιακό storytelling, αλλά και η δημιουργία νεοσύστατων ομάδων παραγωγών και εμπυχωτών και η προώθηση έργων προς ολοκλήρωση από την αγορά σε αυτούς, δημιουργώντας νέες θέσεις εργασίας και στηρίζοντας την επιχειρηματικότητα στον τομέα.

Μετά αυτού, θα ξεκινήσει η σύναψη σχέσεων με φορείς στον τομέα του οπτικοακουστικού θεάματος και παραγωγής στην Ελλάδα, όπως η ΑΣΙΦΑ Ελλάς, το ΕΚΚ και το ΕΚΟΜΕ, αλλά και η έναρξη συνεργασιών με φεστιβάλ και ακαδημαϊκά ιδρύματα, όπως είναι το ANIMASYROS και η Πολυτεχνική Σχολή του Πανεπιστημίου Αιγαίου.

## Όραμα

Το όραμα του Κέντρου είναι η καθιέρωσή του σαν κόμβο του ελληνικού κινούμενου σχεδίου με την καινοτομία και την επιχειρηματικότητα, ένα μέρος στο οποίο οι εμπυχωτές θα δικτυώνονται με άλλους επαγγελματίες του χώρου, με φόντο το φιλόξενο και πολυπολιτισμικό νησί της Σύρου.

## Marketing

### Έρευνα & Ανάλυση

#### Target Audience

Το απευθυνόμενο κοινό είναι άτομα που βρίσκονται σε φάση ιδεασμού νέας πρωτότυπης ταινίας, μικρού ή μεγάλου μήκους, νέας παραγωγής ταινίας κινούμενων σχεδίων, ομάδες παραγωγών που αναζητούν οικονομική ενίσχυση για την ολοκλήρωση της παραγωγής του έργου τους, ομάδες ατόμων που επιθυμούν να ξεκινήσουν τη δική τους εταιρεία παραγωγής κινουμένων σχεδίων μέσω του εκκολαπτηρίου, παραγωγοί εντός ή εκτός Ελλάδας που αναζητούν Έλληνες εμπυχωτές και ελληνικό ταλέντο για την ολοκλήρωση του έργου τους. Ταυτόχρονα, το Κέντρο απευθύνεται σε άτομα που αναζητούν να ξεκινήσουν ή να ολοκληρώσουν τις σπουδές τους πάνω στο κινούμενο

σχέδιο, ώστε να βγουν στην αγορά εργασίας ως εμπυχωτές, παραγωγοί, σκηνοθέτες, σεναριογράφοι και τεχνικοί.

### Μέγεθος αγοράς και τάσεις – Ελλάδα

Η βιομηχανία του κινούμενου σχεδίου πρακτικά ξεκίνησε με τη δημιουργία του πρώτου animation, το 1944. Ωστόσο, τις τελευταίες τρεις δεκαετίες, παρατηρείται το εξής φαινόμενο: η ταινία μικρού μήκους. Πρακτικά, από τις κοινά 2.500 εγγραφές σε παραγωγές animation που υπάρχουν, το 40 % είναι μικρού μήκους<sup>1</sup>. Οι ταινίες μικρού μήκους είναι αποτέλεσμα της οικονομικής κατάστασης της χώρας και το μερίδιο αγοράς του κινούμενου σχεδίου. Αν και αποδεικνύει μέσα από τη δουλειά της ότι η αγορά είναι ικανή για την παραγωγή αξιόλογου περιεχομένου —ειδικά μέσα στη δεκαετία του 1990— οι ταινίες μικρού μήκους δεν έφεραν κέρδη ή ανάπτυξη. Την επόμενη δεκαετία (2000) ακολουθήθηκε το ίδιο μοντέλο με την παραγωγή ταινιών μικρού μήκους και εμφανίστηκε η ίδια επιτυχία σε αυτό, αλλά επαναλήφθηκαν και τα ίδια λάθη της αγοράς. Την επόμενη δεκαετία (2010) και μέχρι σήμερα, βρισκόμαστε σε ένα σημείο καμπής, όπου έχουν μπει οι βάσεις για την προώθηση της αγοράς και την εκκίνηση ενδιαφερόντων παραγωγών που μπορούν να αγγίξουν αυτές ευρωπαϊκών και έτσι να ανθίσει και να προωθηθεί η αγορά του κινούμενου σχεδίου. Ο Άγγελος Ρούβας αναφέρει πως λόγοι που αποτέλεσαν τροχοπέδη στη γρηγορότερη και μεγαλύτερη ανάπτυξη είναι οι ελλείψεις σε θέματα παραγωγών ικανών να αναλάβουν την υλοποίηση ταινιών κινουμένων σχεδίων, την έλλειψη πραγματικού οράματος και η αδυναμία συνεργασίας εμπυχωτών σε ομάδες. Κατά πάσα πιθανότητα η έλλειψη οράματος της αγοράς οφείλεται στην απουσία συγκεντρωτικής δομής πάνω στο κινούμενο σχέδιο που να θέτει στόχους και η αγορά να καταβάλει συντονισμένη προσπάθεια να τους πετύχει.

### Συμπέρασμα<sup>2</sup>

Στην Ελλάδα τα τελευταία χρόνια έχει αρχίσει να παρατηρείται μία αργή αλλά σταθερή ανάπτυξη της αγοράς του κινούμενου σχεδίου. Τα κίνητρα που διαθέτουν το ΕΚΚ και το ΕΚΟΜΕ για παράδειγμα, σε συνεργασία συμπαραγωγές είναι αρκετά για την υλοποίηση ιδεών —πράγμα που στην Ελλάδα υπάρχει αρκετά: **ταλέντα και ιδέες** για τη δημιουργία νέων παραγωγών. Ταυτόχρονα,

---

<sup>1</sup> [1]

<sup>2</sup> βλ. και Το Animation στην Ελλάδα, σελ.23

την προσπάθεια υποστηρίζουν τα ελληνικά φεστιβάλ κινουμένων σχεδίων και, αν και σε μικρό βαθμό, συμπαραγωγοί όπως η EPT (και άλλοι ιδιωτικοί).

### Μέγεθος αγοράς και τάσεις – Ευρώπη

Σύμφωνα με έγκυρες στατιστικές προβλέψεις<sup>1</sup>, το μέγεθος της παγκόσμιας αγοράς κινουμένων σχεδίων βρίσκεται σε σταθερή αυξητική τροχιά. Σύμφωνα με το Ευρωπαϊκό Οπτικοακουστικό Παρατηρητήριο (ΕΟΠ/ΕΑΟ), η Ευρώπη παράγει περίπου 55 ταινίες κινουμένων σχεδίων κάθε χρόνο, συνήθως (37 %) αποτέλεσμα συμπαραγωγών μεταξύ μελών της ΕΕ. Ταυτόχρονα, η **εξαγωγή** και διανομή της ταινίας, τόσο εντός αλλά και εκτός Ευρώπης, τονίζεται αρκετά σημαντική, δεδομένου ότι τα δύο τρίτα (67 %) των εισιτηρίων των 10 μεγαλύτερων ευρωπαϊκών ταινιών<sup>2</sup> για το διάστημα 2015-2019 αποτελούνται από προβολές στην Ευρώπη ή εκτός.

Για τηλεοπτικές παραγωγές (σειρές και τηλεταινίες κινουμένων σχεδίων), παράγονται ετησίως κατά μέσο πενταετές (2015-2019) όρο, ~830 ώρες περιεχομένου (5.166 επεισόδια και 219 τίτλοι<sup>3</sup>).

### Παραγωγή<sup>4</sup>

Οι ευρωπαϊκές συμπαραγωγές κινουμένων σχεδίων, σύμφωνα με τα πρόσφατα στοιχεία του ΕΟΠ, αποτελούν το ένα τρίτο των ωρών σε ταινίες και τηλεοπτικές σειρές περιεχομένων που καταναλώθηκαν παγκοσμίως. Το διάστημα μεταξύ 2015 και 2019 τα στοιχεία δείχνουν μια σταθερή παραγωγή ταινιών, η οποία σε σχέση με άλλες προηγούμενες χρονιές δείχνει αύξηση. Η παραγωγή για το κινούμενο σχέδιο για τους τηλεοπτικούς φορείς επίσης έχει αυξηθεί από το 2017/2018, το οποίο σημαίνει περισσότερη κατανάλωση προγράμματος σε εκπομπές ή on-demand υπηρεσίες μέσα στο 2019. Ταυτόχρονα, το 2019, σύμφωνα με ερευνητές, η ευρωπαϊκή βιομηχανία του κινούμενου σχεδίου και ειδικών εφέ άγγιξε αξία \$ 45,9 δισεκατομμυρίων.

Ταυτόχρονα, τα στοιχεία δείχνουν μια συνεργατική αγορά, δεδομένου ότι για την πενταετία 2015-2019, 2 στις 5 ταινίες κινουμένων σχεδίων αποτελούσαν

**Πίνακας 2** Μεγάλοι εταίροι παραγωγών (συμπ. μειοψηφικών συμπαραγωγών) για το 2015-2019

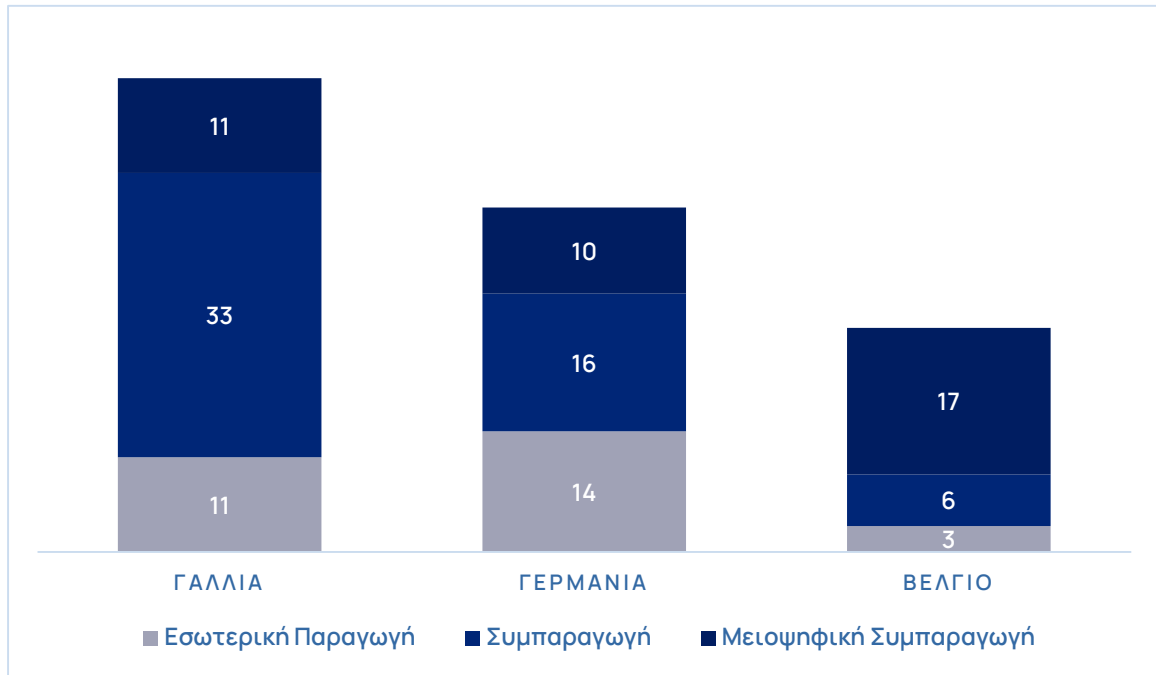
<sup>1</sup> Statista

<sup>2</sup> *Paddington 2* (2017), *Le Petit Prince* (2015), *Shaun the Sheep Movie* (2015), *Ballerina* (2016), *Casts* (2019), *The Son of Bigfoot* (2017), *Early Man* (2018), *The Queen's Corgi* (2019), *Robinson Crusoe* (2016), *Loving Vincent* (2017)

<sup>3</sup> Ένας τίτλος ισούται με μία τηλεταινία ή μία σεζόν τηλεοπτικής σειράς

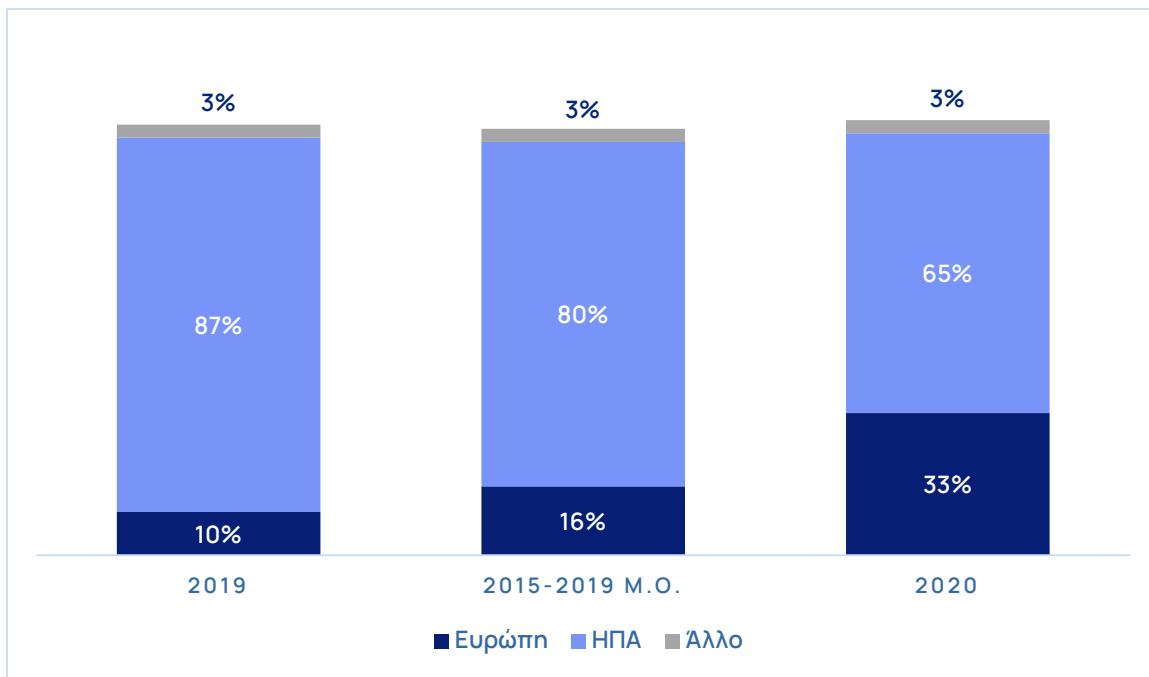
<sup>4</sup> [37]





προϊόν **συμπαγωγής**, με σημαντικότερους εταίρους τη Γαλλία, τη Γερμανία και το Βέλγιο.

Παράλληλα, οι Ευρωπαίοι επιλέγουν να καταναλώνουν ευρωπαϊκό περιεχόμενο, δεδομένου ότι τα 20 μεγαλύτερα ευρωπαϊκά έργα κινούμενων σχεδίων απέσπασαν το 60 % των εισιτηρίων για ευρωπαϊκά κινούμενα σχέδια, με μέσο νούμερο τα 35,1 εκατομμύρια εισιτήρια ετησίως. Παράλληλα, αν και η αγορά κυριαρχείται από ταινίες που παράχθηκαν στις ΗΠΑ, από το 2020 παρατηρείται μια έντονη στροφή προς το ευρωπαϊκό κινούμενο σχέδιο, με το ποσοστό του μεριδίου της αγοράς του σχεδόν να διπλασιάζεται σε σχέση με το πενταετές μέσο, και να τριπλασιάζεται σε σχέση με το μερίδιο του 2019.



**Πίνακας 3** Ποσοστό μεριδίων αγοράς κινουμένων σχεδίων στην Ευρώπη

Ταυτόχρονα, το 2020 έφερε το άνοιγμα νέας αγοράς για την εξαγωγή ευρωπαϊκών ταινιών κινουμένων σχεδίων: την Κίνα. Η Κίνα μόνο μετράει περί το 40 % των εισιτηρίων των ευρωπαϊκών ταινιών εκτός Ευρώπης, με μέσο ετήσιο αριθμό εισιτηρίων τα 6,51 εκατομμύρια. Επίσης, στην Κίνα, αλλά και στις άλλες αγορές εκτός Ευρώπης, το ευρωπαϊκό κινούμενο σχέδιο έχει μερίδιο αγοράς κοντά 3 % (τα πραγματικά νούμερα κυμαίνονται μεταξύ 5,6 % και 2,2 %) —υψηλότερο από κάθε άλλη κατηγορία ταινιών.

Προφανώς, όλα αυτά επιτυγχάνονται και με τη στήριξη των παραγωγών από κρατικά υπερταμεία, χορηγήσεις και επιδοτήσεις, όπως τα προγράμματα Creative Europe, τα tax relieves και cash rebates που προωθούν την επιχειρηματικότητα, την παραγωγή αλλά και τη διασυννοριακή και ευρωπαϊκή συνεργασία (βλ. Creative Europe, σελ.44).

### Συμπέρασμα

Φαίνεται με τα τρέχοντα στοιχεία πως η ευρωπαϊκή αγορά κινουμένων σχεδίων εμφανίζει ανάπτυξη, είναι μια αγορά που συνεργάζεται αντί να ανταγωνίζεται, με τα αποτελέσματα των κόπων της να ανταμείβονται με την επιλογή και κατανάλωση από ευρωπαίους και όχι μόνο. Ταυτόχρονα, το άνοιγμα νέας αγοράς στην Κίνα φέρει νέες δυνατότητες και φιλοδοξίες, αλλά και το τρέχον μερίδιο των ευρωπαϊκών ταινιών animation σε άλλες αγορές είναι κάτι στο οποίο η Ευρώπη μπορεί να βασιστεί για την περαιτέρω εξάπλωση και προώθηση των έργων της.

## Ανταγωνισμός

Στην Ελλάδα δεν υπάρχει κέντρο έρευνας και επιχειρηματικότητας πάνω στο κινούμενο σχέδιο.

## Λειτουργίες

### Καθορισμός τοποθεσίας

Η κοσμοπολίτικη Ερμούπολη —αλλιώς γνωστή ως η «αρχόντισσα των Κυκλάδων»— είναι τοποθεσία κατάλληλη για Κέντρο του είδους του. Η Σύρος έχει μεγάλη ιστορία πάνω στο κινούμενο σχέδιο, αλλά και με τις οπτικοακουστικές τέχνες, γενικότερα. Ένα νησί πολυπολιτισμικό και πολυσήμαντο, γνωστό για τη βιομηχανική του ιστορία και την κουλτούρα.

Δεδομένης και της εγγύτητας με την ηπειρωτική Ελλάδα, αλλά και το λιμάνι του Πειραιά, οποιεσδήποτε μεταφορικές ανάγκες μπορούν εύκολα να λυθούν. Ταυτόχρονα, το νησί συνδέεται με μία τουλάχιστον ακτοπλοϊκή γραμμή καθημερινά, ενώ τους μήνες του καλοκαιριού μπορεί να φτάσουν έως τις 5 συνδέσεις από και προς Πειραιά. Συνδέεται επίσης αεροπορικά με το Διεθνές Αερολιμένα Αθηνών «Ελ. Βενιζέλος».

### Διεθνές Φεστιβάλ Ταινιών Κινουμένων Σχεδίων ANIMASYROS

Η Σύρος εδώ και χρόνια έχει μια ιδιαίτερη σχέση με το κινούμενο σχέδιο. Αυτό φαίνεται εν μέρει από την επιτυχία του Διεθνούς Φεστιβάλ Κινούμενου Σχεδίου ANIMASYROS, το οποίο από τον Σεπτέμβριο του 2008 διοργανώνει ετήσιες προβολές στη Σύρο. Χωρίζεται σε τρεις πυλώνες:

1. προβολές ταινιών κινουμένων σχεδίων διαφόρων κατηγοριών, συμπεριλαμβανομένων και των διαγωνιστικών προγραμμάτων (Διεθνές ή Φοιτητικό),
2. εκπαιδευτικά εργαστήρια πάνω στο κινούμενο σχέδιο για άτομα όλων των ηλικιών και ικανοτήτων, αλλά και για νέους εμψυχωτές, και
3. την Αγορά, το οποίο εμπεριέχει pitching event, στο οποίο παρουσιάζονται έργα σε διάφορα στάδια της ολοκλήρωσής τους, αλλά και συνέδρια, παρουσιάσεις και διαλέξεις πάνω στον τομέα του animation και καίρια θέματα αυτού.

Παράλληλα, δίνεται σε όλους τους συμμετέχοντες ευκαιρία να δικτυωθούν, αφού στο πλαίσιο του φεστιβάλ διοργανώνονται εκδηλώσεις, συναυλίες και πάρτι.

## Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων

Το ΤΜΣΠΣ της Πολυτεχνικής Σχολής του Πανεπιστημίου Αιγαίου υποστηρίζει και προωθεί το κινούμενο σχέδιο, μέσω μαθημάτων πάνω στις τεχνικές αλλά και στους τρόπους παραγωγής ταινιών animation. Μέλος του Ευρωπαϊκού Δικτύου Διδασκαλίας Κινουμένων Σχεδίων (ETNA) από το 2011 και πάγιος υποστηρικτής του Animasyros —παρέχοντας πολύτιμη επικουρία στα εκπαιδευτικά εργαστήρια, αλλά και μέσω διαλέξεων— το Τμήμα αποδεικνύει τη σχέση του με το αντικείμενο έμπρακτα, έχοντας δεκάδες έργα μικρού μήκους φοιτητών του να παράγονται κάθε χρόνο και με τη συγγραφή διπλωματικών<sup>1</sup> για την εξέλιξη του τομέα. Παράλληλα, η συνεργασία του με την ΑΣΙΦΑ Ελλάς για τη δράση των 75 ετών ελληνικού κινούμενου σχεδίου, αλλά και η υποστήριξή της για το πρόγραμμα μεταπτυχιακών σπουδών του, τεκμηριώνουν το αξίωμά του στον τομέα.

## Εγκαταστάσεις

Για το Κέντρο απαιτούνται εγκαταστάσεις και εξοπλισμός, ικανών για να καλύψει τις ανάγκες των ερευνητικών δραστηριοτήτων. Ωστόσο, για τα πρώτα έτη, και έως ότου τα οικονομικά στοιχεία το επιτρέψουν, η σύμβαση μνημονίου συνεργασίας με το Πανεπιστήμιο Αιγαίου θα επιτρέψει τη χρήση εξοπλισμού και αιθουσών που ήδη υπάρχουν, ενώ κατ' αίτηση προς επενδυτικά προγράμματα (όπως το ΕΣΠΑ ή το Creative Europe) μπορεί να υπάρξει και υλική και τεχνική αναβάθμιση που θα ωφελήσει και τους δύο εμπλεκόμενους.

## Συγκεκριμένες λειτουργικές διαδικασίες

- ❑ Έρευνα πάνω στο κινούμενο σχέδιο, θέματα πάνω στη δημιουργία, στις τεχνολογίες, την οπτικοποίηση και το ψηφιακό storytelling.
- ❑ Συνεργασίες με ελληνικούς φορείς για την εξασφάλιση χορηγήσεων και επιδοτήσεων για παραγωγούς και εμπυχωτές.
- ❑ Διαμεσολάβηση για τη δημιουργία προγραμμάτων χορηγήσεων και επιδοτήσεων που ανταποκρίνονται στις σύγχρονες ανάγκες της παραγωγής ταινιών κινουμένων σχεδίων.
- ❑ Συνεργασίες με Ευρωπαϊκούς και ευρωπαϊούς φορείς για την λήψη πόρων και τη δημιουργία προγραμμάτων χορηγήσεων και επιδοτήσεων.
- ❑ Συνεργασίες με φορείς για την δικτύωση και σύναψη συμπαραγωγών των Ελλήνων εμπυχωτών με φορείς και παραγωγούς εντός και εκτός των συνόρων της Ελλάδας.

---

<sup>1</sup> σ.σ: όπως καλή ώρα

- ❑ Συμμετοχή σε ομοσπονδίες, ενώσεις και άλλες οντότητες υπέρ της προώθησης του animation, αλλά και της ανάδειξης του ελληνικού κινούμενου σχεδίου.
- ❑ Συμμετοχή και διοργάνωση αποστολών σε διεθνή φεστιβάλ κινούμενων σχεδίων και εκπροσώπηση της Ελλάδας στο εξωτερικό.
- ❑ Συμμετοχή και διοργάνωση ημερίδων, σεμιναρίων και συμποσίων.
- ❑ Συνεργασίες με σχολές και εκπαιδευτικά ιδρύματα για την εκπαίδευση και κατάρτιση νέων εμψυχωτών, παραγωγών και σκηνοθετών.

## Ανάγκες σε προσωπικό

- ❑ Διευθύνων Σύμβουλος
- ❑ Πρόεδρος Διοικητικού Συμβουλίου
- ❑ Ταμίας Διοικητικού Συμβουλίου
- ❑ Γραμματέας Διοικητικού Συμβουλίου
- ❑ Νομικός Σύμβουλος
- ❑ Εταιρικός Σύμβουλος
- ❑ Υπάλληλοι (5)
- ❑ Ερευνητές

Οι ερευνητικές θέσεις είναι οργανικές και θα αυξάνονται ή θα μειώνονται βάσει των αναγκών των τρεχουσών ερευνητικών προγραμμάτων. Οι ερευνητές μπορεί να είναι άτομα στην απόκτηση του Μεταπτυχιακού ή Διδακτορικού, όπου θα απασχολούνται από ερευνητικά προγράμματα της ΕΕ και της Ελλάδας, και η μισθοδοσία τους θα μπορεί να καλύπτεται εν μέρει και από αυτά.

## Διοίκηση

### Νομική Δομή

Το Κέντρο θα λειτουργεί ως Νομικό Πρόσωπο Ιδιωτικού Δικαίου μη κερδοσκοπικού χαρακτήρα, με την ονομασία «Κέντρο Επιχειρηματικότητας και Καινοτομίας Κινουμένων Σχεδίων». Η εταιρική μορφή του Κέντρου θα είναι αυτή Εταιρείας Περιορισμένης Ευθύνης (ΕΠΕ).

## Χρηματοοικονομικά

Έξοδα Start-Up	
Ενοίκιο και Μεσιτικά	3.200 €
ΔΕΚΟ	250 €
Νομικά και Λογιστικά	850 €
Ασφάλιση	1.400 €
Μισθοδοσία	9.500 €
Έπιπλα	5.000 €
Εξοπλισμός	5.000 €
Διάφορα	1.000 €
	<b>26.200 €</b>
Διαφήμιση	
Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης	180 €
Σήμανση	1.000 €
Εκτυπώσεις	100 €
Ταξίδια	500 €
Ιστοσελίδα	3.000 €
	<b>4.780 €</b>
<b>Απαιτούμενο Συνολικό Κεφάλαιο (Προϋπολογισμός)</b>	<b>30.980 €</b>

## Χρηματοδότηση

Η χρηματοδότηση των έργων του Κέντρου θα βασίζονται στο μοντέλο Fraunhofer, βάσει του οποίου ο στόχος είναι περίπου το 70 % των εσόδων να προέρχεται από συμβάσεις εργασίας από τη βιομηχανία ή συγκεκριμένα κυβερνητικά έργα (διαγωνισμοί) και το υπόλοιπο 30 % του προϋπολογισμού να καλύπτεται από κρατικές επιδοτήσεις και χρηματοδοτήσεις για την υλοποίηση έρευνας.

Οι κρατικοί πόροι του Κέντρου μπορούν να προέρχονται από:

- Ενισχύσεις, επιδοτήσεις ή χρηματοδοτήσεις από την Ευρωπαϊκή Ένωση, ή άλλους διεθνείς οργανισμούς.
- Επιχορηγήσεις από Ταμεία για την ανάπτυξη οπτικοακουστικών έργων.

- Επιχορηγήσεις από την Τοπική Αυτοδιοίκηση.
- Κάθε έσοδο που προκύπτει από την εκμετάλλευση κινηματογραφικών έργων και των περιουσιακών του στοιχείων.
- Χορηγίες, δωρεές και κληροδοτήματα δημόσιων ή ιδιωτικών φορέων και οργανισμών ή φυσικών προσώπων.

#### Εγχώρια Χρηματοδότηση:

- ΕΚΚ
- ΕΚΟΜΕ
- Πολιτεία
- ΙΣΝ
- ΕΣΠΑ

#### Ευρωπαϊκή Χρηματοδότηση:

- Creative Europe
- Eurimages

#### Λοιπά:

- Ερευνητικά και επιχειρηματικά προγράμματα (π.χ. για νεοφυή επιχειρηματικότητα)

# Αναλύσεις SWOT & PESTLE

## SWOT

### Strengths / Δυνάμεις

- Πρώτο στο είδους του για την Ελλάδα
- Δημοκρατικοποίηση της βιομηχανίας κινουμένων σχεδίων της Ελλάδας
- Υποστήριξη των καλλιτεχνών και εμπυχωτών της χώρας (μεγαλύτερη ορατότητα και βαρύτητα των απόψεων)
- Σύνδεση και διασύνδεση των εμπυχωτών με τη βιομηχανία (ελληνική και πανευρωπαϊκή)
- Κατάλληλα καταρτισμένο προσωπικό με ιστορία στον χώρο

### Weaknesses / Αδυναμίες

- Αβεβαιότητα της ελληνικής βιομηχανίας κινουμένων σχεδίων στο μέλλον
- Άγνωστο αν θα γίνει αποδεκτό από την κοινότητα Ελλήνων εμπυχωτών

### Opportunities / Ευκαιρίες

- Κενό στη βιομηχανία
- Υποστηρικτικό περιβάλλον για νεοφυή επιχειρήματα στη χώρα (π.χ. επενδύσεις από ΕΣΠΑ και εξωτερικό)
- Συνεργατική διάθεση άλλων φορέων της Ελλάδας για την προώθηση του ελληνικού κινούμενου σχεδίου
- Συνεργατική διάθεση ελληνικών και ευρωπαϊκών φεστιβάλ για την προώθηση του ελληνικού κινούμενου σχεδίου
- Πανευρωπαϊκό – διασυνοριακό κίνημα υποστήριξης ευρωπαϊκού κινούμενου σχεδίου
- Εισαγωγή και εκπροσώπηση της χώρας μας σε οργανώσεις και συνομοσπονδίες πανευρωπαϊκής εμβέλειας για το κινούμενο σχέδιο
- Δημιουργία θέσεων εργασίας
- Επιδοτήσεις από ερευνητικά και επιχειρηματικά προγράμματα

### Threats / Απειλές

- Η οικονομική και ποιοτική μετριοπάθεια των Ελλήνων παραγωγών
- Μετανάστευση στο εξωτερικό από τους νεότερους εμπυχωτές



## PESTLE

### Political / Πολιτικοί

- Ευκολία σύναψης σχέσεων εντός της ΕΕ και της ζώνης Schengen
- Ευνοϊκή εξωτερική πολιτική και εξωστρέφεια της Ελλάδας
- Brexit, Ρωσο-ουκρανική σύγκρουση και Ευρωσκεπτικισμός

### Economical / Οικονομικοί

- Υγιείς στο προβλεπόμενο μέλλον οικονομική ανάπτυξη της χώρας
- Πρόσκληση εξωτερικών επενδύσεων στη χώρα
- Υποστήριξη επιχειρηματικότητας
- Ανταγωνιστικότητα χώρας

### Sociological / Κοινωνιολογικοί

- Εκπαίδευση πάνω στο αντικείμενο
- Ώριμη βιομηχανία
- Καλή αποδοχή φεστιβάλ τεχνών και κινουμένων σχεδίων από τους Έλληνες και τους Ευρωπαίους
- Κατανάλωση Ευρωπαϊκού περιεχομένου από την ΕΕ και την Ελλάδα, αλλά και σε τρίτες αγορές

### Technological / Τεχνολογικοί

- Διαφορά μικρών και μεγάλων παραγωγών
- Ενέργειες εκσυγχρονισμού μέσω ΕΣΠΑ

### Legal / Νομικοί

- Καλή προστασία και αναγνώριση των πνευματικών δικαιωμάτων από ΟΒΙ και ΕUIPO

### Environmental / Περιβαλλοντικοί

- Πρόσβαση στη Σύρο
- Περιβαλλοντικό αποτύπωμα

## Περίληψη Κεφαλαίου

Σε αυτό το κεφάλαιο, είδαμε την περιγραφή και την οργάνωση του Κέντρου, την απήχηση και τον τρόπο λειτουργίας του. Παρουσιάστηκε το επιχειρηματικό πλάνο του, το μοντέλο λειτουργίας, ο σκοπός και το όραμά του, το πώς μπορεί να επιτευχθεί και γιατί στη Σύρο. Ταυτόχρονα, είδαμε τις ευκαιρίες που προσφέρει η Σύρος, τα φεστιβάλ και τα ιδρύματα που θα είναι αρωγοί στο Κέντρο και θα αποτελέσουν βάση για τις λειτουργίες και τη δικτύωσή του.

# Κεφάλαιο 4:

## Δικτύωση και Διεθνές Οικοσύστημα

### Γαλλία

Η Γαλλία είναι —κατά αρκετά μεγάλο περιθώριο— ο μεγαλύτερος παραγωγός κινουμένων σχεδίων της Ευρώπης, μια θέση που έχει κερδίσει και διατηρήσει ως αποτέλεσμα της μεγάλης και αξιόπιστης κυβερνητικής στήριξης που έχει τροφοδοτήσει έναν ισχυρό τομέα παραγωγής.

Υπολογίζεται ότι το 2020 υπήρχαν περίπου 7.500 άτομα που εργάζονταν στον τομέα του animation. Ο σημαντικότερος λόγος είναι η απόφαση του Centre National du Cinéma et de l'Image Animée (CNC) να επιβάλει στα γαλλικά κανάλια την επένδυση μεριδίου επί των κερδών για την ανάπτυξη πρωτότυπου περιεχομένου κινουμένων σχεδίων. Ο FTV (France Télévisions), ο δημόσιος ραδιοτηλεοπτικός φορέας της Γαλλίας, επενδύει περίπου 32 εκατομμύρια € στον τομέα κάθε χρόνο, ενώ συνολικά οι επενδύσεις σε σειρές κινουμένων σχεδίων στη Γαλλία ξεπερνούν τα 60 εκατομμύρια €. Ταυτόχρονα, το CNC έχει ορίσει tax relief για τους παραγωγούς κινουμένων σχεδίων, που σημαίνει ότι τους επιστρέφεται ένα ποσοστό της τάξεως των 25 % από τα έξοδά τους για τη δραστηριότητά τους εντός Γαλλίας.

Αυτό ταυτόχρονα σημαίνει πως οι Γάλλοι στις διεθνείς συμπαραγωγές μπορούν να εξασφαλίσουν ένα σημαντικό μέρος της χρηματοδότησής τους εντός Γαλλίας πριν συνεργαστούν με τηλεοπτικούς σταθμούς και παραγωγούς — συνήθως τη Γερμανία και την Ιταλία— για την ολοκλήρωση του έργου. Με αυτόν τον τρόπο εξασφαλίζεται μια σειρά από διαφορετικές και πρωτότυπες

παραγωγές γαλλικής προέλευσης για ευρύ κοινό, εντός και εκτός της χώρας, κάθε χρόνο. Πολλές φορές, αυτές οι παραγωγές εμφανίζονται σε ψηφιακές πλατφόρμες VOD, όπως το Netflix και το Disney+.

Παράλληλα, με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνεται η ανάπτυξη νέων περιφερειακών στούντιο παραγωγής σε μικρές πόλεις σε όλη τη Γαλλία ή η αλλαγή έδρας αλλοδαπών στούντιο στη Γαλλία.

Πολλές εκδηλώσεις σχετικές με το κινούμενο σχέδιο πραγματοποιούνται κάθε χρόνο στη Γαλλία, όπως το **Annecy International Animation Film Festival**, το **CARTOON Movie** και το **CARTOON Forum**, ενώ για τους τηλεοπτικούς παραγωγούς διοργανώνονται στις **Κάννες** το Mipcom και MipTV. Ως αποτέλεσμα, οι Γάλλοι παραγωγοί έχουν πολλές ευκαιρίες να καλλιεργήσουν δεσμούς με τη διεθνή κοινότητα ψυχαγωγίας.

## **ASIFA και ΑΣΙΦΑ Ελλάς**

Η **ASIFA** (*Association Internationale du Film d'Animation*—Διεθνής Ένωση για τις Ταινίες Κινουμένων Σχεδίων) είναι ένας μη-κερδοσκοπικός οργανισμός που ιδρύθηκε το 1960 στο Annecy της Γαλλίας, με στόχο την προώθηση και καλλιέργεια της τέχνης του κινούμενου σχεδίου. Έχει παραρτήματα σε πολλές χώρες, συμπεριλαμβανομένης της χώρας μας.

Η **ΑΣΙΦΑ Ελλάς** ιδρύθηκε το 2008 και λειτουργεί ως αστική, μη-κερδοσκοπική εταιρεία, το Διοικητικό Συμβούλιο και η Γενική Συνέλευση της οποίας απαρτίζονται από ειδικούς και καλλιτέχνες με εξειδίκευση, εκπαίδευση, έρευνα και αγάπη για το ελληνικό κινούμενο σχέδιο. Προφανώς, σκοπός είναι η προώθηση του κινούμενου σχεδίου, η προβολή του σε Ελλάδα και εξωτερικό, αλλά και η εμπορική δράση των εμπλεκόμενων καλλιτεχνών και δημιουργών.

## **#GreekAnimationRocks**

Αντιπροσωπευτικό παράδειγμα η καμπάνια **#GreekAnimationRocks**, που παρουσιάζει την ιστορία, το παρόν και το εγγύς μέλλον του ελληνικού animation, αποκαλύπτοντας ένα πολιτιστικό και επιχειρηματικό σχέδιο για την ανάπτυξη του ελληνικού animation, παρουσιάζοντας τα έργα και τους δημιουργούς που τολμούν να ξεπεράσουν την οικονομική κρίση στην Ελλάδα και φιλοδοξούν στην ανάπτυξη διεθνών συμπαραγωγών. Η δράση αυτή υποστηρίζεται από την Γενική Γραμματεία Επικοινωνίας και Ενημέρωσης, το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, το Γαλλικό Ινστιτούτο Ελλάδας και

συντονίζεται από την ΑΣΙΦΑ Ελλάς. Το υλικό της καμπάνιας παρουσιάζεται στο Φεστιβάλ του Annecy, με την συμμετοχή και εκπροσώπηση της ΑΣΙΦΑ Ελλάς.

## Βραβείο Στράτος Στασινός

Παράλληλα, και πάλι σε συνεργασία με το Γαλλικό Ινστιτούτο, διοργανώνει τον ετήσιο εορτασμό της Διεθνούς Ημέρας Κινουμένων Σχεδίων, απονέμοντας κάθε χρόνο μαζί με το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου το **Βραβείο Στράτος Στασινός** σε ταινίες και έργα ελληνικής παραγωγής, ή ξένης με Έλληνες ή Κύπριους συντελεστές, συμπεριλαμβανομένων και σπουδαστικών έργων. Μετά από ψηφοφορία των μελών, επιλέγονται οι τρεις ταινίες-φιναλίστ που διακρίνονται και το βραβείο απονέμεται σε μία από αυτές.

## CARTOON

Όπως προαναφέρθηκε, ο μη-κερδοσκοπικός συνεταιρισμός CARTOON ιδρύθηκε το 1987, στου οποίου τη δημιουργία το πρόγραμμα Creative Europe MEDIA έπαιξε σημαντικό ρόλο. Στόχοι του CARTOON είναι η ανάπτυξη και διεκπεραίωση έργων κινουμένων σχεδίων μέσω χρηματοδότησης από επενδυτές, και η εκπαίδευση καλλιτεχνών και εμπλεκόμενων πάνω σε νέα και τάσεις του χώρου. Αυτό το καταφέρνει από pitching events (CARTOON Forum και CARTOON Movie) για έργα κινουμένων σχεδίων για τηλεόραση και έργα μεγάλου μήκους, όπου επιτρέπει την παρουσίαση του έργου για την αναζήτηση και εξασφάλιση πόρων, αλλά και ύστερα την δικτύωση των παραγωγών με τους δημιουργούς, σε πιο χαλαρό σκηνικό, κατά την διάρκεια γευμάτων και διαλειμμάτων.

## ANIMASYROS

Το Διεθνές Φεστιβάλ Κινουμένων Σχεδίων **ANIMASYROS** από τον Σεπτέμβριο του 2008, και κάθε Σεπτέμβριο έκτοτε, διοργανώνεται στην πρωτεύουσα των Κυκλάδων. Πρωτοβουλία της ΑΜΚΕ ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ-Εταιρεία Αστικού Πολιτισμού, που, σύμφωνα με αυτούς, αποσκοπεί «[στην] ανάδειξη και την προώθηση της κινηματογραφικής τέχνης της εμπύχωσης στο κοινό, στοχεύοντας ταυτόχρονα στη θεμελίωση και τη διατήρηση ενός δημιουργικού πυρήνα συνάντησης και δικτύωσης των καλλιτεχνών και επαγγελματιών του χώρου του ανιμείσον (sic) σε πανευρωπαϊκό και διεθνές επίπεδο»<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> βλ. [38]

Κάθε χρόνο, το ANIMASYROS βασίζεται σε τρεις πυλώνες: την **προβολή ταινιών** κινουμένων σχεδίων, **εκπαιδευτικά εργαστήρια** πάνω στο κινούμενο σχέδιο, και την **Αγορά**, στην οποία παρουσιάζονται υπό ολοκλήρωση ταινίες και έργα, σε ένα pitching event.

Η 16<sup>η</sup> διοργάνωση προβλέπεται να γίνει εντός του Σεπτεμβρίου του 2023, και μαζί με αυτή υπολογίζονται ότι προβλήθηκαν πάνω από 2.500 ταινίες κινουμένων σχεδίων από όλον τον κόσμο, ενώ στα πλαίσια των εκπαιδευτικών εργαστηρίων του, υλοποιήθηκαν τουλάχιστον 65 πρωτότυπες ταινίες. Στην Αγορά του φεστιβάλ έχουν παρουσιαστεί τουλάχιστον 20 έργα και στα φεστιβάλ είχαν την τιμή να παρευρεθούν πάνω από χίλιοι καλεσμένοι από την Ελλάδα και τον κόσμο.

Τα events της Αγοράς ξεκίνησαν επίσημα από το 2015, και απευθύνονται κυρίως σε καλλιτέχνες, σκηνοθέτες, παραγωγούς και άλλους εν γένει εμπλεκόμενους πάνω στον τομέα των ταινιών. Ωστόσο, η Αγορά δεν περιορίζεται αποκλειστικά εκεί, αφού στα πλαίσιά της διοργανώνονται και συνέδρια πάνω σε τεχνολογίες και μέσα για το αντικείμενο για επαγγελματίες και δημιουργούς, ενώ παράλληλα διευκολύνεται και απλοποιείται η διαδικασία δικτύωσης και δημιουργίας συνεργασιών μεταξύ των εμπλεκόμενων ομάδων. Η δράση στην οποία πραγματοποιείται αυτή η σύγχρονη ανταλλαγή γνώσεων, εμπειρίας και γνωριμιών μεταξύ των επαγγελματιών του τομέα ονομάζεται εύστοχα «**Meet the Directors**». Ταυτόχρονα, μέσω ειδικά στοχευμένων masterclasses —συνήθως με τη μορφή ομιλιών ή συζητήσεων— πάνω σε θέματα του ευρύτερου πεδίου της πολιτιστικής επιχειρηματικότητας και του οπτικο-ακουστικού πολιτισμού, επιτυγχάνεται ένα επίπεδο επιμόρφωσης πάνω σε τρέχοντα ζητήματα του τομέα.

Τα τελευταία έτη έχει αναπτυχθεί μια ιδιαίτερη σχέση συνεργασίας και αρωγής του ΕΚΟΜΕ με το ANIMASYROS, στο πλαίσιο της οποίας δημιουργήθηκαν διάφορα εργαστήρια για την παραγωγή ταινιών animation.

## **Διεθνές Φεστιβάλ Κινουμένων Σχεδίων Θεσσαλονίκης – TAF**

Το Διεθνές Φεστιβάλ Κινουμένων Σχεδίων Θεσσαλονίκης, γνωστό με τη συντομογραφία TAF (Thessaloniki Animation Festival) είναι το δεύτερο μεγαλύτερο φεστιβάλ κινουμένων σχεδίων της Ελλάδας. Διοργανώνεται από το 2015 κάθε χρόνο στα μέσα του φθινοπώρου, από την *ADDART*. Το TAF είναι

μοναδικό φεστιβάλ για τη Βόρεια Ελλάδα που απασχολείται με θέματα και ζητήματα πάνω στο animation, ενώ παράλληλα διοργανώνει και events δικτύωσης καλλιτεχνών και επαγγελματιών. Παράλληλα, προσκαλεί ομιλητές και διακεκριμένους καλλιτέχνες για ομιλίες πάνω στο αντικείμενο, ενώ δεν απουσιάζουν τα προσβάσιμα για όλες, όλους και όλα εργαστήρια, τα οποία είναι δωρεάν. Η πρόσβαση στις προβολές επίσης είναι με είσοδο δωρεάν, όπως και κάθε άλλη παράλληλη δραστηριότητα του φεστιβάλ. Πάγιοι υποστηρικτές του είναι ο Δήμος Θεσσαλονίκης, το τμήμα Τουριστικής Ανάπτυξης και Διεθνών Σχέσεων, το τμήμα Πολιτισμού και το δίκτυο οργανώσεων *Select Respect*.

Απώτερος στόχος του TAF είναι η «ενίσχυση της αγοράς και η βοήθεια καλλιτεχνών να γνωρίσουν τη βιομηχανία [...] και να βρουν ευκαιρίες [στην Ελλάδα], [...] δημιουργώντας γέφυρες συνεργασίας μεταξύ των χωρών των Βαλκανίων[...]» Στόχος είναι οι καλλιτέχνες να δουν φρέσκο υλικό, αλλά και να έρθουν σε επαφή με ειδικούς του τομέα, ώστε να φτάσει η βιομηχανία της Ελλάδας σε επίπεδο αντίστοιχο των κρατών-μελών της ΕΕ και του εξωτερικού. Για τον λόγο αυτό, από το 2020, διοργανώνεται και το BAF — το Βαλκανικό Φόρουμ Κινουμένων Σχεδίων από την ομάδα του TAF.

## Βαλκανικό Φόρουμ Κινουμένων Σχεδίων – BAF

Το BAF (Balkan Animation Forum) αποτελεί τη νέα πλατφόρμα συμπαραγωγών και συγχρηματοδοτήσεων του TAF. Μέσω δικτύωσης Βαλκάνιων καλλιτεχνών και επαγγελματιών, η πρωτοβουλία αυτή φιλοδοξεί να εγκαθιδρύσει ένα παν-βαλκανικό pitching event με κριτική επιτροπή από χώρες όπως η Γαλλία, η Αγγλία και οι ΗΠΑ, όλες γνωστές για την εξαγωγή animation ταινιών, το οποίο θα τρέχει συγχρόνως με το TAF και θα αποβλέπει στη δημιουργία εργατικών σχέσεων και αύξηση των εγχώριων παραγωγών.

## Animation in Europe

Η Animation in Europe αποτελεί ομοσπονδία Ενώσεων Παραγωγών Κινουμένων Σχεδίων 16 χωρών στην ΕΕ και αποσκοπεί στην ανάπτυξη της βιομηχανίας κινουμένων σχεδίων στην Ευρώπη και την προάσπιση των συμφερόντων των ανεξάρτητων παραγωγών και διανομένων σειρών και ταινιών.

Στόχος της ομοσπονδίας είναι να πείσει κάθε δίκτυο και κάθε διαδικτυακό πάροχο βίντεο που απευθύνεται σε ευρωπαϊκό κοινό να επενδύσει στην παραγωγή πρωτότυπου περιεχομένου στην Ευρώπη, εξασφαλίζοντας τη δημόσια χρηματοδότηση που διατίθεται σε ευρωπαϊκό, εθνικό ή/και τοπικό

επίπεδο για την παραγωγή ταινιών και σειρών κινουμένων σχεδίων που παράγονται στην Ευρώπη και έχοντας τακτικό και επικοινωνιακό διάλογο με τις ευρωπαϊκές αρχές σχετικά με τη ρύθμιση και τη χρηματοδότηση της βιομηχανίας κινουμένων σχεδίων.

Η ομοσπονδία βασίζεται στους κεντρικούς πυλώνες της, οποίοι είναι:



1. η σημαντικότητα της δημόσιας χρηματοδότησης των έργων,
2. η σημασία της συνεργασίας στην ΕΕ και οι συμπαραγωγές,
3. η εστίαση στη συμπερίληψη και τη διαφορετικότητα,
4. η καλλιτεχνική καινοτομία, και
5. οι ανερχόμενοι παίκτες στο περιβάλλον των μεταδόσεων και η αποκέντρωση των τηλεοπτικών φορέων.

**Πίνακας 3** Οι 16 χώρες στην ομοσπονδία Animation in Europe (Βέλγιο, Βουλγαρία, Γαλλία, Γερμανία, Δανία, Ιρλανδία, Ισπανία, Ιταλία, Κάτω Χώρες, Κύπρος, Λιθουανία, Λουξεμβούργο, Νορβηγία, Πολωνία, Τσεχία)

Η Ελλάδα ακόμη δεν είναι μέλος της ομοσπονδίας αυτής, πράγμα που δημιουργεί ένα κενό και στην αγορά κινουμένων σχεδίων της ΕΕ, αλλά και στην Ελλάδα, αφού και οι δύο εμπλεκόμενοι θα ωφελούνταν σημαντικά από τη διμερή συνεργασία τους.

## Central and Eastern European animation – CEE Animation

Η ένωση για το Κινούμενο Σχέδιο στην Κεντρική και Ανατολική Ευρώπη (CEE Animation) υποστηρίζεται από το Creative Europe MEDIA, την Ευρωπαϊκή Ένωση και οργανισμούς από την Τσεχική Δημοκρατία, την Ουγγαρία, την Πολωνία, τη Σλοβακία και τη Σλοβενία.

Στόχος είναι να ενοποιήσει μια αγορά 20 χωρών της Κεντρικής και Ανατολικής Ευρώπης απήχησης κοντά 170 εκατομμυρίων ατόμων διαφορετικών κουλтурών, δημιουργώντας μια ιδιαίτερη και ενδιαφέρουσα καλλιτεχνικά



αγορά, για το δίκτυο και τα μέλη της ένωσης. Το CEE Animation γίνεται ένα αποτελεσματικό δίκτυο που ενσωματώνει εθνικές ενώσεις κινουμένων σχεδίων, παραγωγούς και στούντιο, καθώς και συγγραφείς, δημιουργώντας συγκεκριμένες ευκαιρίες για σύνδεση και συνεργασία.

Παράλληλα, με την ανταλλαγή γνώσεων και ιδεών και την ευκολότερη κυκλοφορία αυτών εντός του δικτύου, επιτυγχάνονται και επιταχύνονται ευκαιρίες συμπαραγωγών και B2B<sup>1</sup> πρωτοβουλιών, σε μοντέλα υπηρεσιών και αγορών.

Μέλη της είναι οι ενώσεις παραγωγών κινουμένων σχεδίων των:

- ▣ Σλοβακίας (APAF),
- ▣ Τσεχίας (ASAF),
- ▣ Σλοβενίας (DSAF),
- ▣ Ουγγαρίας (HAPA),
- ▣ Πολωνίας (SPPA),
- ▣ Βουλγαρίας (ABAP), και
- ▣ Κροατίας (HRUP),

ενώ λήπτες πόρων είναι το ANIMASYROS στην Ελλάδα και το φεστιβάλ Zagreb Film στην Κροατία. Στην ένωση τον ρόλο των παρατηρητών έχουν:

- ▣ η Ένωση Κινουμένων Σχεδίων της Ουκρανίας (UANIMA),
- ▣ το Studio Kari της Ουκρανίας,
- ▣ το Φεστιβάλ Κινουμένων Σχεδίων του Κόσοβο,
- ▣ το AEON Productions στη Βοσνία και Ερζεγοβίνη, και
- ▣ η Ένωση Κινουμένων Σχεδίων της Γεωργίας (SAQANIMA).

## Περίληψη Κεφαλαίου

Στο προτελευταίο κεφάλαιο της Εργασίας, παρουσιάστηκαν οι ευκαιρίες δικτύωσης που υπάρχουν σε Ελλάδα και εξωτερικό και έχουν διάθεση συνεργασίας, με την οποία το Κέντρο θα ωφεληθεί, και θα ωφελήσει και την ελληνική αγορά και βιομηχανία κατ' επέκταση. Πρώτη απ' όλες η Γαλλία, ως ο μεγαλύτερος εξαγωγέας υλικού και ταινιών, και η χώρα με τις μεγαλύτερες, πιο γνωστές και ενδιαφέρουσες ευκαιρίες δικτύωσης, με τα αποκεντρωμένα στούντιο που υλοποιούν συμπαραγωγές και τα φεστιβάλ που ασχολούνται σχεδόν αποκλειστικά και εξ ολοκλήρου για την εύρεση διασυνοριακών (εντός και εκτός ΕΕ) συμπαραγωγών. Μετά το έργο της ASIFA και της ΑΣΙΦΑ Ελλάς

---

<sup>1</sup> Business-to-Business, ανταλλαγές μεταξύ επιχειρήσεων.

στην Ελλάδα και τη Γαλλία, τα βραβεία και εναύσματα για την αγορά της Ελλάδας. Ακολουθεί ο CARTOON, πρόγραμμα που υλοποιείται χάρει στο Creative Europe MEDIA, με τα pitching events, τα Διεθνή Φεστιβάλ ANIMASYROS, TAF & BAF, και οι ομοσπονδία Animation in Europe και ένωση CEE Animation, στις οποίες η Ελλάδα δεν είναι μέλος, αλλά δυνητικά θα μπορούσε, μέσω του Κέντρου, για την σύναψη διμερών σχέσεων μεγάλης ωφέλειας.

# Κεφάλαιο 5:

## Γενικό

## Συμπέρασμα

Το κινούμενο σχέδιο επέτρεψε στους αφηγητές να πουν ιστορίες με μοναδικούς τρόπους που ο κινηματογράφος στερείται. Η βιομηχανία των κινούμενων σχεδίων παγκοσμίως βρίσκεται σε μια αυξητική τροχιά που δεν προβλέπεται να επιβραδυνθεί όσο υπάρχουν ιστορίες των εμψυχωτών που αξίζει να ειπωθούν.

Η ιστορία των κινούμενων σχεδίων στην Ελλάδα ξεκίνησε επίσημα το 1945, με το πρώτο ελληνικό έργο, που επρόκειτο για αντιφασιστική, ασπρόμαυρη, ολιγόλεπτη ταινία. Έκτοτε, έχουν σημειωθεί αρκετές σημαντικές παραγωγές, ωστόσο, η γενική εικόνα του κλάδου στην Ελλάδα, μπορεί να θεωρηθεί ασθενής και σίγουρα όχι στο ίδιο επίπεδο με αντίστοιχες ευρωπαϊκές. Το ελληνικό animation δεν έζησε την ίδια δόξα με τον ελληνικό κινηματογράφο, ενώ ο χαρακτηρίζεται από μετριοπάθεια. Αυτό, πηγάζει κυρίως από τους παραγωγούς, που, λόγω των οικονομικών συνθηκών που επικρατούν επί χρόνια στη χώρα, επιλέγουν παραγωγές που λακίζουν σε πολλά σημεία.

Την τελευταία περίπου δεκαετία, οι φοροελαφρύνσεις, απαλλαγές, τα οικονομικά κίνητρα και οι επιχορηγήσεις ελληνικών οργάνων, ενώσεων και οργανισμών έδωσαν, ναι μεν, μια ανάσα στη βιομηχανία, πολύ μικρή, δε. Οι συμπαραγωγές με ευρωπαίους εταίρους άνοιξαν τους Έλληνες και Ελληνίδες καλλιτέχνες και εμψυχωτές σε μια νέα αγορά με ευκαιρίες, οι οποίες, δυστυχώς, φαίνονται ανεκμετάλλευτες, ενώ το γραφειοκρατικό εμπόδιο τις κάνει να μοιάζουν απλησίαστες.

Παραμένει, επίσης, το εξής παράδοξο: ενώ το καλλιτεχνικό επίπεδο των Ελλήνων είναι υψηλό, κατά γενική ομολογία, το portfolio των έργων δεν αντικατοπτρίζει το δεδομένο αυτό. Δεν φαίνεται να υπάρχει ένας ενιαίος χαρακτήρας των έργων και μία συντονισμένη προσπάθεια για την προώθηση του

ταλέντου και των έργων. Απουσιάζει, ταυτόχρονα, μια κεντρική δομή που θα συντονίζει τις δράσεις, θα διεκδικεί χρηματοδοτήσεις και θα δικτυώνει τους καλλιτέχνες με ξένους εταίρους.

Για αυτόν τον λόγο, για τη θεραπεία του τομέα και την άνθησή του, προτείνεται η ίδρυση του Κέντρου για το Κινούμενο Σχέδιο στη Σύρο. Οι καλλιτέχνες χρειάζονται ένα ευνοϊκό οικοσύστημα συνεργασίας και επαρκής δικτύωσης για την παραγωγή των έργων τους και την διάθεσή τους.

Μέσα στην μεγάλη και ιδιαίτερη ιστορία του κινούμενου σχεδίου, έχουν κάνει την εμφάνισή τους πολλοί φορείς, οργανισμοί και ενώσεις για την ανάπτυξη του κλάδου, τόσο σε εθνικό, αλλά και διεθνές επίπεδο, όπως για παράδειγμα η ASIFA και τα παραρτήματά της, το πρόγραμμα Creative Europe MEDIA της ΕΕ και ο CARTOON που χρηματοδοτείται από αυτό. Στην Ελλάδα, το κινούμενο σχέδιο ενισχύουν η ΑΣΙΦΑ Ελλάς, και οικονομικά το ΕΚΚ και το ΕΚΟΜΕ.

Ωστόσο, οι Ελληνίδες και Έλληνες καλλιτέχνες αξίζουν μια κοντινότερη και στενότερη σχέση με τους ξένους καλλιτέχνες και το ελληνικό κινούμενο σχέδιο χρειάζεται το άνοιγμα και σε άλλες, ελκυστικές και νέες αγορές, ώστε να φτάσει στην αναγνώριση και το επίπεδο του ευρωπαϊκού: πρώτα με μια δυνατή οργάνωση σε εθνικό επίπεδο, η παραγωγή μερικών αξιόλογων έργων στο εκκολαπτήριο και μετά η είσοδος τους στην ευρωπαϊκή αγορά για σύναψη συνεργασιών συμπαραγωγής και διάθεσης σε πλατφόρμες περιεχομένου.

## **Δυσκολίες και αδύνατα σημεία**

Ξεκίνησα την παρούσα εργασία με ελάχιστες γνώσεις πάνω στο ελληνικό κινούμενο σχέδιο, τα προβλήματα του κλάδου και το τι ισχύει για τις παραγωγές στην Ελλάδα. Παρά τις δυσκολίες, προσπάθησα να βρω αξιόπιστες πηγές, οι οποίες αντανακλούν την αλήθεια με αντικειμενικότητα και όχι γραμμένες βάσει συναισθημάτων και γνωμών, ώστε να παρουσιάσω την πραγματική εικόνα της βιομηχανίας και όχι μια υπερβολική έκδοση αυτής. Ωστόσο, σε πολλά σημεία, ειδικά πάνω στο κομμάτι της ιστορίας του κινούμενου σχεδίου, εντόπισα κενά και άρθρα που αναιρούσαν το ένα το άλλο. Αν και βασίστηκα αρκετά στην πύλη [greekanimation.gr](http://greekanimation.gr), ορισμένες πληροφορίες εκεί φαίνονται παλιές, ανενημέρωτες και ανακριβείς. Ταυτόχρονα, το έργο και state-of-art σε άλλες χώρες εντός της Ευρωπαϊκής Ένωσης που ήθελα να χρησιμοποιήσω ως μέτρο σύγκρισης δεν ήταν διαθέσιμο σε εμένα, είτε επειδή υπήρχε το γλωσσικό εμπόδιο, είτε επειδή τα στατιστικά απλά δεν υπήρχαν.

Ως προς τα αδύνατα σημεία, εφόσον επρόκειτο για θεωρητική εργασία, υπάρχουν μερικές ελλείψεις που, λόγω χρόνου, δεν κατάφερα είτε να αναπτύξω επαρκώς και σε σημείο που θα ήμουν πλήρως ευχαριστημένος, είτε να συμπεριλάβω γενικότερα, και για τη δική μου ψυχική υγεία, και διότι η ανάλυση αυτών θα έβγαινε οριακά εκτός σκοπού.

# Βιβλιογραφία

- [1] Χ. Στεφανία-Μαρία, «Αναλυτική Μελέτη της Βιομηχανίας Κινουμένων Σχεδίων στην Ελλάδα,» Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Σύρος, 2020.
- [2] T. White, *Animation from Pencils to Pixels: Classical Techniques for the Digital Animator*, Milton Park: Taylor & Francis, 2006.
- [3] F. Thomas και O. Johnston, *Disney Animation: The Illusion of Life*, Abbeville Press, 1981.
- [4] T. Sito, 2013, Massachusetts: MIT Press, *Moving Innovation: A History of Computer Animation*.
- [5] R. Mayer και R. Moreno, «Animation as an Aid to Multimedia Learning,» *Educational Psychology Review* 14, pp. 87-99, 2002.
- [6] T. Masson, *CG101: A Computer Graphics Industry Reference. Unique and personal histories of early computer animation production, plus a comprehensive foundation of the industry for all reading levels*, Williamstown, MA: Digital Fauxtography, 2007.
- [7] S. Buchan, *Pervasive Animation*, New York; London: Routledge, 2013.
- [8] H. Beckerman, *Animation: The Whole Story*, Alworth Press, 2003.
- [9] Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος, «ΙΣΝ - Ιστορία & Σκοπός,» [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://www.snf.org/el/isn/istoria-skopos/>. [Πρόσβαση 23 Ιούλιος 2022].
- [10] The Walt Disney Family Museum, «Walt's Masterworks - Snow White,» [Ηλεκτρονικό]. Available: <http://disney.go.com/disneyatoz/familymuseum/collection/masterworks/snowwhite/index.html>.
- [11] University of Southern California (USC), «University of Southern California (USC),» 2022. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://www.usc.edu>.
- [12] UCLA, «University of California (UCLA),» 2022. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://www.ucla.edu/>.
- [13] Sheridan College, «Sheridan College,» 2022. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://www.sheridancollege.ca>.

- [14] School of Visual Arts, «School of Visual Arts,» School of Visual Arts, 2022. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://sva.edu/>. [Πρόσβαση 26 Φεβρ. 2022].
- [15] Savannah College of Art and Design (SCAD), «Savannah College of Art and Design (SCAD),» 2022. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://www.scad.edu>.
- [16] Ringling College of Art and Design, «Ringling College of Art and Design,» 2022. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://www.ringling.edu/>.
- [17] Rhode Island School of Design (RISD), «Rhode Island School of Design (RISD),» 2022. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://www.risd.edu>.
- [18] Greek Animation, «Greek Animation Companies,» [Ηλεκτρονικό]. Available: <http://www.greekanimation.com/companies/>. [Πρόσβαση 21 Ιούλιος 2022].
- [19] Gobelins, «Gobelins,» 2022. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://www.gobelins-school.com>.
- [20] Full Sail University, «Full Sail University,» 2022. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://www.fullsail.edu>.
- [21] European Commission, «Creative Europe MEDIA strand,» European Commission, [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/creative-europe-media-strand>. [Πρόσβαση 28 Ιούλιος 2022].
- [22] European Commission, «Creative Europe CULTURE strand,» [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/culture-strand>. [Πρόσβαση 28 Ιούλιος 2022].
- [23] European Commission, «Creative Europe 2021-2027 : push boundaries,» Publications Office of the European Union, 2021. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://data.europa.eu/doi/10.2766/794740>. [Πρόσβαση 28 Ιούλιος 2022].
- [24] European Commission, «Creative Europe,» [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe>. [Πρόσβαση 28 Ιούλιος 2022].
- [25] CalArts, «CalArts,» 2022. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://calarts.edu>.
- [26] Animation Mentor, «Animation Mentor,» 2022. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://www.animationmentor.com/>.
- [27] The Rookies, «2021 Best Creative Media & Entertainment Art Schools in the World,» The Rookies, 2021. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://discover.therookies.co/rankings/>. [Πρόσβαση 26 Φεβρ. 2022].
- [28] CEDEFOP, «What we do,» CEDEFOP, [Ηλεκτρονικό]. Available:

- <https://www.cedefop.europa.eu/>.  
[Πρόσβαση 28 Ιούλιος 2022].
- [29] Ε. Κατζ, «The Film Encyclopedia,» σε *The Film Encyclopedia*, New York, HarperResource, 2001, pp. 554-555.
- [30] Β. Καράλλης, «A History of Greek Cinema,» σε *A History of Greek Cinema*, Continuum, 2012, p. 193.
- [31] Ρ. Schavemaker, «A History of Persistence,» *Animation Magazine*, τόμ. 30, αρ. 257, 2016.
- [32] OZON, «The first ever European feature film using 3D animation,» 26 Ιούλιος 2018. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://en.ozonweb.com/culture/film-theatre/the-first-ever-european-feature-film-using-3d-animation-2>.
- [33] Publico, «Retrospectiva do realizador grego Vassilis Mazomenos no Fantas,» 16 Νοέμβριος 2000. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://www.publico.pt/2000/11/16/culturaipsilon/noticia/retrospectiva-do-realizador-grego-vassilis-mazomenos-no-fantas-275>.
- [34] FANTASPORTO, «FANTASPORTO 2016 Winners,» 11 Σεπτέμβριος 2015. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://web.archive.org/web/20150911182807/http://www.fantasporto.com/awards>.
- [35] Ν. Ραματσάντραν, «It's all Greek to me,» 11 Ιούλιος 2015. [Ηλεκτρονικό]. Available: <https://www.thehindu.com/features/cinema/naman-ramachandran-column-on-greek-cinema/article7411233.ece?secpage=true&secname=entertainment>.
- [36] National Academy of Television Arts and Sciences, «27th Sports Emmy Awards nominees,» 29 Μάρτιος 2006. [Ηλεκτρονικό]. Available: [https://web.archive.org/web/20080316051823/http://www.emmyonline.org/mediacenter/sports\\_27th\\_nominees.html](https://web.archive.org/web/20080316051823/http://www.emmyonline.org/mediacenter/sports_27th_nominees.html).
- [37] European Audiovisual Observatory, «The visibility of audiovisual works in TVOD– 2020 edition,» European Audiovisual Observatory, 2021.



# Ευρετήριο

## A

Animation, 16  
2D, 17  
3D, 17  
Motion Graphics, 18  
Stop Motion, 18  
Παραδοσιακό, 17

## C

Cartoon, 19  
CARTOON, 46  
Business, 48  
Forum, 47  
Movie, 47  
Next, 48  
Springboard, 49  
Cel Animation. βλ. *Παραδοσιακό Animation*  
CGI (Computer Generated Imagery). βλ. *3D Animation*  
Claymation. βλ. *Stop Motion*  
Creative Europe, 42  
CULTURE, 43  
MEDIA, 43

## R

Render. βλ. *Απόδοση*

## V

VOD, 46

## A

Απόδοση, 18

## E

Εθνικό Κέντρο Οπτικοακουστικών Μέσων και  
Επικοινωνίας, 39  
Είδη Animation. βλ. *Animation*  
Ελληνική Ραδιοφωνία Τηλεόραση Α.Ε., 41  
Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, 27

## K

Καρέ, 16  
Κινούμενα Γραφικά. βλ. *Motion Graphics*

## Π

ΠΔΦ, 43

## Σ

Σχεδιοκίνηση. βλ. *Animation*

# Πίνακας Παραπομπών

**Εικόνα 1** Καρέ από τη μικρού μήκους ταινία  
Ο Ντούτσε Αφηγείται (Σταμάτης  
Πολενάκης, 1945).....23

**Πίνακας 1** Τα χρηματοδοτικά μοντέλα του  
ΕΚΚ.....41

**Πίνακας 2** Μεγάλοι εταίροι παραγωγών  
(συμπ. μειοψηφικών συμπαραγωγών) για  
το 2015-2019 .....56

**Πίνακας 3** Οι 16 χώρες στην ομοσπονδία  
Animation in Europe (Βέλγιο, Βουλγαρία,  
Γαλλία, Γερμανία, Δανία, Ιρλανδία, Ισπανία,  
Ιταλία, Κάτω Χώρες, Κύπρος, Λιθουανία,  
Λουξεμβούργο, Νορβηγία, Πολωνία,  
Τσεχία) .....72