



Creative Innovation Lab
(CREA-CROSS-2024-INNOVLAB)
Creative Europe

Nota di Aggiornamento

Ottobre 2023

Note iniziali

Questa nota ha lo scopo di approfondire i punti salienti del bando. Per l'elaborazione delle proposte progettuali si raccomanda una lettura approfondita dei documenti ufficiali messi a disposizione dalla Commissione europea.

Nell'ambito del Programma Creative Europe, area "cross-sectoral", la Commissione europea ha pubblicato il bando "**Creative Innovation Lab**" (**CREA-CROSS-2024-INNOVLAB**).

Il bando sarà gestito dall'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA), in conformità al [Programma di Lavoro 2024](#)

Il quadro normativo per questo programma di finanziamento dell'UE è stabilito nei seguenti regolamenti:

- [Regolamento 2018/1046](#);
- [Regolamento Creative Europe 2021/818](#).

La call Creative Innovation Lab fa parte dello strand Cross-Sectoral, il quale ha l'obiettivo di promuovere la cooperazione politica e le azioni innovative a sostegno di tutte le sezioni del programma, di promuovere un ambiente mediatico diversificato, indipendente e pluralistico e l'alfabetizzazione mediatica, la libertà di espressione artistica, il dialogo interculturale e l'inclusione sociale.

Il budget complessivo è di 7.482.102 euro.

La scadenza è il 25 aprile 2024, ore 17:00 (Bruxelles).

SOMMARIO

1. Introduzione.....	3
2. Obiettivi - Temi e priorità – Attività che possono essere finanziate – Impatti attesi.....	3
2.1 Obiettivi	3
2.2 Temi e priorità	3
2.3 Attività che possono essere finanziate	4
2.4 Impatti attesi.....	5
3. Supporto finanziario a terze parti.....	5
4. Criteri di eleggibilità	5
4.1 Partecipanti eleggibili (paesi eleggibili)	5
4.2 Composizione del consorzio	7
4.3 Durata	7
5. Budget disponibile	8
6. Tempistiche e scadenze	8
7. Link e siti web di riferimento	8

1. Introduzione

Creative Europe persegue i seguenti **obiettivi generali**:

- salvaguardare, sviluppare e promuovere la diversità culturale e linguistica europea e il patrimonio culturale europeo;
- aumentare la competitività e il potenziale economico dei settori culturali e creativi, in particolare del settore audiovisivo.

Il programma è suddiviso in **tre strand**, ognuno dei quali persegue determinati **obiettivi specifici**. In particolare:

- lo strand Cultura intende valorizzare la cooperazione artistica e culturale a livello europeo;
- lo strand Media si prefigge di promuovere la competitività, la scalabilità, la cooperazione, l'innovazione e la sostenibilità, anche attraverso la mobilità nel settore audiovisivo europeo;
- **lo strand “Cross-Sectoral” promuove la cooperazione politica e le azioni innovative a sostegno di tutti i settori del programma.**

2. Obiettivi - Temi e priorità – Attività che possono essere finanziate – Impatti attesi

2.1 Obiettivi

La call Creative Innovation Lab fa parte dello strand Cross-Sectoral, il quale ha l'obiettivo di promuovere la cooperazione politica e le azioni innovative a sostegno di tutte le sezioni del programma, di promuovere un ambiente mediatico diversificato, indipendente e pluralistico e l'alfabetizzazione mediatica, la libertà di espressione artistica, il dialogo interculturale e l'inclusione sociale.

Lo strand Cross-Sectoral si propone di **incoraggiare approcci innovativi alla creazione, all'accesso, alla distribuzione e alla promozione di contenuti nei vari settori culturali e creativi, tenendo conto della transizione digitale.**

2.2 Temi e priorità

Il bando Creative Innovation Lab intende:

- incoraggiare nuove forme di creazione che siano in grado di collegare differenti settori culturali e creativi;

- promuovere approcci e strumenti intersettoriali innovativi che comprendano, ove possibile, dimensioni multilingue e sociali per facilitare la distribuzione, la promozione e la monetizzazione di cultura e creatività, compreso il patrimonio culturale.

Il bando Creative Innovation Lab ha l'obiettivo di incentivare gli attori dei settori culturali e creativi a progettare e testare soluzioni innovative, con un impatto positivo a lungo termine su molteplici settori culturali e creativi.

2.3 Attività che possono essere finanziate

Il bando Creative Innovation Lab sostiene la **progettazione, lo sviluppo e/o la diffusione di strumenti innovativi, modelli e soluzioni applicabili nel settore audiovisivo e in altri settori culturali e creativi**. Le attività mirano a sostenere la cooperazione tra il settore audiovisivo e gli altri settori culturali e creativi in modo tale da favorirne la transizione verde e migliorarne la competitività, la circolazione, la visibilità, la disponibilità, la diversità in tutti i settori. Il sostegno mira anche a consentire al settore audiovisivo europeo e agli altri settori culturali di adattarsi meglio alle opportunità offerte dallo sviluppo dell'intelligenza artificiale e dei mondi virtuali.

I progetti devono focalizzarsi su almeno uno dei seguenti aspetti:

- I **mondi virtuali** come nuovo ambiente per la promozione dei contenuti europei, il rinnovamento dell'audience e la competitività delle industrie di contenuti europee.
- **Innovative Business Tools** per la produzione, il finanziamento, la distribuzione o la promozione abilitati o potenziati dalle nuove tecnologie (AI, big data, blockchain, mondi virtuali, NFT, ecc.), in particolare:
 - Gestione dei diritti e monetizzazione (comprese offerte di abbonamento innovative per l'accesso a diversi contenuti culturali europei da varie piattaforme europee esistenti), garantendo al contempo la trasparenza e un'equa remunerazione di creatori e artisti.
 - Raccolta e analisi dei dati, con particolare attenzione alle previsioni per la creazione di contenuti e lo sviluppo dell'audience (compresi strumenti innovativi intersettoriali per migliorare la qualità del servizio di abbonamento e una migliore valorizzazione dei contenuti europei offerti dalle piattaforme online europee).
- **Pratiche più "verdi"** per ridurre l'impatto ambientale del settore audiovisivo e di altri settori culturali, in linea con il Green Deal e con l'iniziativa New Bauhaus.

La cooperazione intersettoriale tra il settore audiovisivo e gli altri settori culturali e creativi è al centro della call e tale approccio deve essere dimostrato nel progetto presentato.

2.4 Impatti attesi

Le proposte devono raggiungere i seguenti impatti attesi:

- 1) migliorare la competitività del settore audiovisivo e degli altri settori culturali e creativi europei in termini di trasparenza, raccolta dati e utilizzo dell'intelligenza artificiale e big data;
- 2) migliorare l'adattabilità dei settori europei alle opportunità offerte dallo sviluppo di mondi virtuali;
- 3) migliorare la produzione, il finanziamento e la circolazione di contenuti audiovisivi e culturali europei nell'era digitale;
- 4) aumentare la visibilità, la disponibilità e la diversità dei contenuti europei nell'era digitale;
- 5) aumentare il pubblico potenziale dei contenuti europei nell'era digitale;
- 6) migliorare il processo di "greening" dell'audiovisivo europeo e di altri settori culturali e creativi attraverso la collaborazione intersettoriale.

3. Supporto finanziario a terze parti

Il bando prevede un meccanismo di *cascade funding* per fornire supporto finanziario ad enti terzi.

Il sostegno finanziario a terzi sarà accordato per i progetti presentati da un candidato che abbia una recente e comprovata esperienza nella concessione e nella gestione di sovvenzioni o fondi. La proposta di progetto deve specificare chiaramente il motivo per cui è necessario il sostegno finanziario a terzi, le modalità di gestione e fornire un elenco dei diversi tipi di attività per le quali l'ente terzo riceverà il sostegno finanziario. La proposta deve inoltre descrivere chiaramente i risultati che si intendono ottenere.

4. Criteri di eleggibilità

Le proposte devono essere presentate **prima della scadenza** dell'invito **elettronicamente** tramite il Funding & Tenders Portal Electronic Submission System ([Search Funding & Tenders](#)).

Le proposte sono limitate a un **massimo di 70 pagine**.

Per ulteriori informazioni sul processo di presentazione (compresi gli aspetti informatici), consultare il [Manuale online](#).

4.1 Partecipanti eleggibili (paesi eleggibili)

Per essere ammissibili, i candidati (beneficiari ed entità affiliate) devono:

- essere persone giuridiche (enti pubblici o privati);
- essere stabiliti in uno dei paesi ammissibili, cioè:
 - Stati membri dell'UE (compresi i paesi e territori d'oltremare (PTOM))
 - paesi non UE:
 - i paesi del SEE, i paesi associati al programma Creative Europe o i paesi che hanno in corso negoziati per un accordo di associazione e in cui l'accordo entra in vigore prima della firma della sovvenzione ([elenco dei paesi partecipanti](#))
 - enti stabiliti in uno dei paesi che partecipano al programma Creative Europe e di proprietà, direttamente o indirettamente, interamente o a maggioranza, di cittadini di tali paesi. Quando una società è quotata in borsa, l'ubicazione della borsa determinerà in linea di principio la sua nazionalità.

I beneficiari e gli enti affiliati devono registrarsi nel [Participant Register](#) - prima di presentare la proposta - e dovranno essere convalidati dal Central Validation Service (REA Validation). Per la convalida, sarà loro richiesto di caricare documenti che dimostrino lo status giuridico e l'origine.

Altri enti possono partecipare in altri ruoli del consorzio, come partner associati, subappaltatori, terze parti che danno contributi in natura, ecc.

Casi specifici

- Persone fisiche: non sono eleggibili (ad eccezione dei lavoratori autonomi, cioè gli imprenditori individuali, quando la società non ha una personalità giuridica separata da quella della persona fisica).
- Organizzazioni internazionali: sono ammissibili. Le regole sui paesi ammissibili non si applicano ad esse.
- Enti senza personalità giuridica: possono eccezionalmente partecipare, a condizione che i loro rappresentanti abbiano la capacità di assumere obblighi giuridici a loro nome e offrano garanzie per la protezione degli interessi finanziari dell'UE equivalenti a quelle offerte dalle persone giuridiche¹.
- Organismi dell'UE: ad eccezione del Joint Research Centre della Commissione europea, NON possono far parte del consorzio.

¹ Cfr. articolo 197, paragrafo 2, lettera c), del regolamento finanziario dell'UE (UE) n. [2018/1046](#).

- Associazioni e gruppi di interesse: gli enti composti da membri possono partecipare come "beneficiari unici" o "beneficiari senza personalità giuridica".² Si prega di notare che se l'azione sarà attuata dai membri, anch'essi dovrebbero partecipare (o come beneficiari o come entità affiliate, altrimenti i loro costi NON saranno ammissibili).
- Paesi che stanno negoziando accordi di associazione. I beneficiari dei paesi con negoziati in corso possono partecipare al bando e possono firmare sovvenzioni se i negoziati sono conclusi prima della firma della sovvenzione (con effetto retroattivo, se previsto dall'accordo).
- Creative Europe Desks (CED): le organizzazioni ospitanti dei Creative Europe Desks sono ammissibili come coordinatrici o beneficiarie nelle open call, a patto che abbiano procedure per separare le funzioni di management del progetto e di fornitura delle informazioni e che siano in grado di dimostrare la separazione dei costi.

Misure restrittive dell'UE. Si applicano regole speciali per alcuni soggetti (ad esempio i soggetti sottoposti a [misure restrittive dell'UE](#) ai sensi dell'articolo 29 del trattato sull'Unione europea e dell'articolo 215 del trattato sul funzionamento dell'UE e i soggetti coperti dagli orientamenti della Commissione [n. 2013/C 205/05](#)). Tali soggetti non sono ammissibili a partecipare a qualsiasi titolo, anche come beneficiari, soggetti affiliati, partner associati, subappaltatori o destinatari del sostegno finanziario a terzi (se presenti).

Per ulteriori informazioni, vedere le [Rules for Legal Entity Validation, LEAR Appointment and Financial Capacity Assessment](#).

4.2 Composizione del consorzio

Sono ammesse proposte presentate **da singoli beneficiari**.

Le proposte possono essere presentate anche da un consorzio, il quale deve essere composto da almeno 2 beneficiari (non entità affiliate).

4.3 Durata

I progetti non dovrebbero superare i 24 mesi (sono possibili estensioni, se debitamente giustificate).

² Per le definizioni, si veda l'articolo 187, paragrafo 2, e l'articolo 197, paragrafo 2, lettera c), del regolamento finanziario (UE) n. [2018/1046](#).

5. Budget disponibile

Il budget disponibile è di 7 482 102 euro.

6. Tempistiche e scadenze

- ❖ **Apertura della call:** 26 ottobre 2023;
- ❖ **Scadenza per le candidature:** 25 aprile 2024, ore 17:00 (Bruxelles);
- ❖ **Valutazione:** maggio – settembre 2024;
- ❖ **Informazioni sui risultati:** ottobre 2024;
- ❖ **Firma del Grant Agreement:** gennaio 2025.

7. Link e siti web di riferimento

Per ulteriori informazioni:

- Call [“Creative Innovation Lab” 2024](#);
- Funding & Tender Portal, [link di pubblicazione del bando](#);
- [Sito web della Delegazione di Confindustria presso l’UE](#).