

Laboratorio di Innovazione Creativa Creative Innovation Lab

TOPIC ID:

CREA-CROSS-2026-INNOVLAB

Ente finanziatore:

Commissione europea

Creative Europe Programme (CREA)

Obiettivi ed impatto attesi:

Il supporto del Creative Innovation Lab sosterrà la progettazione, lo sviluppo e/o la diffusione di strumenti, modelli o soluzioni innovative applicabili nell'audiovisivo (obbligatorio) e in almeno uno dei seguenti settori: musica, libri o musei.

Il settore audiovisivo comprende tutte le attività e le imprese legate allo sviluppo, alla produzione, alla distribuzione, alla promozione e alla circolazione dei seguenti contenuti:

- Lungometraggi, animazioni e documentari creativi destinati principalmente alla distribuzione cinematografica;
- opere audiovisive di finzione (una tantum o serie), animazione (una tantum o serie) e documentari creativi (una tantum o serie) destinati principalmente allo sfruttamento televisivo o di piattaforme digitali;
- progetti interattivi e non lineari di fiction, animazione o documentari creativi (ad esempio, progetti di realtà virtuale narrativa);
- Videogiochi narrativi ed esperienze immersive narrative interattive. Per essere considerata narrativa, la storia deve essere raccontata o mostrata durante l'intero gioco (narrazione in-game) o un'esperienza immersiva interattiva, e non solo come introduzione o fine.

Gli obiettivi del programma sono incoraggiare la cooperazione tra il settore audiovisivo e i settori della musica, del libro o dei musei per accompagnarne la transizione ambientale e/o migliorarne la competitività e/o la circolazione, la visibilità, la reperibilità, la disponibilità, la diversità e il pubblico transfrontaliero dei contenuti europei. Il sostegno mira inoltre a consentire al settore audiovisivo europeo e a questi tre settori (musica, libri e musei) di adattarsi meglio alle opportunità offerte dallo sviluppo dell'intelligenza artificiale e dei mondi virtuali.

Risultati attesi

- migliorare la competitività dell'audiovisivo europeo e di altri settori culturali e creativi: trasparenza, raccolta di dati e uso appropriato dell'intelligenza artificiale/dei big data, adattamento alle sfide e alle opportunità derivanti dai cambiamenti in corso in tali settori;
- Migliorare l'adeguamento dell'audiovisivo europeo e di altri settori culturali e creativi alle opportunità offerte dallo sviluppo di mondi virtuali (chiamati anche metaversi).
- migliorare la produzione/il finanziamento e la circolazione dei contenuti audiovisivi e culturali europei nell'era digitale;

- aumentare la visibilità, la reperibilità, la disponibilità e la diversità dei contenuti audiovisivi e culturali europei nell'era digitale;
- Aumentare il pubblico potenziale dei contenuti audiovisivi e culturali europei nell'era digitale.

- Accelerare la transizione ambientale dei settori audiovisivi, culturali e di altri settori creativi europei, in linea con le priorità del Green Deal europeo e del nuovo Bauhaus europeo.

Descrizione delle attività da finanziare

I progetti devono essere incentrati su uno (o più) dei seguenti argomenti:

- i mondi virtuali come nuovo ambiente per la promozione dei contenuti europei, il rinnovamento del pubblico e la competitività delle industrie europee dei contenuti;
- Strumenti aziendali innovativi 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:

1. la gestione e la monetizzazione dei diritti (comprese le innovative offerte di abbonamento a pacchetto per accedere a diversi contenuti culturali europei da varie piattaforme europee esistenti), garantendo nel contempo trasparenza e un'equa remunerazione per i creatori e gli artisti;

2. Raccolta e analisi dei dati, con particolare attenzione alla previsione della creazione di contenuti e dello sviluppo del pubblico (compresi strumenti intersettoriali innovativi per migliorare la qualità del servizio agli abbonati e una migliore valorizzazione dei contenuti europei offerti dalle piattaforme online europee);

- Pratiche più "ecologiche" al fine di ridurre l'impatto sull'ambiente dei settori audiovisivo e di altri settori culturali in linea con il Green Deal della Commissione e l'iniziativa del nuovo Bauhaus. La cooperazione intersettoriale tra l'audiovisivo e altri settori culturali e creativi è al centro dell'invito. Pertanto, le domande devono dimostrare chiaramente la portata dell'approccio intersettoriale, le condizioni per la sua attuazione e i benefici attesi per i settori interessati.

Le domande dovrebbero presentare strategie adeguate per garantire un'industria più sostenibile e più rispettosa dell'ambiente e per garantire l'equilibrio di genere, l'inclusione, la diversità e la rappresentatività. Sarà invitata a partecipare un'ampia gamma di organizzazioni, tra cui enti pubblici e privati, imprese tecnologiche e start-up, organizzazioni audiovisive, culturali e creative. Sarà incoraggiata la partecipazione di incubatori e acceleratori di imprese, al fine di fornire spazio e tempo per dare forma alle idee creative. Non sono ammissibili le seguenti attività:

1. progetti artistici multimediali e installazioni;
2. tour immersivi, eventi, video musicali ed esperienze immersive utilizzate nel retail;
3. opere di natura promozionale facenti parte di una campagna promozionale o pubblicitaria di una determinata destinazione (turismo), prodotto e/o marchio e produzioni istituzionali per promuovere una determinata organizzazione o le sue attività;
4. opere di consultazione (enciclopedie, atlanti, cataloghi, banche dati e simili), opere "how-to" (guide didattiche, manuali e simili) ed e-book (interattivi);
5. progetti incentrati su registrazioni dal vivo, giochi televisivi, talk show, programmi di cucina, riviste, programmi televisivi, notizie, alfabetizzazione mediatica, reality show, programmi educativi, didattici e "how to";

6. documentari di promozione turistica, “making-of”, reportage, reportage sugli animali, notiziari e “docu-soap”;
7. progetti che includono materiale pornografico o razzista o che incitano alla violenza;
8. Piattaforme di e-learning;

Criteri di eleggibilità:

WARNING: BEFORE SUBMITTING, APPLICANTS ARE STRONGLY ADVISED TO CHECK THE RELEVANCE AND ELIGIBILITY OF THEIR APPLICATION WITH THEIR DOMESTIC CREATIVE EUROPE DESK (<https://culture.ec.europa.eu/resources/creative-europe-desks>)

Per essere ammissibili, i richiedenti (beneficiari ed entità affiliate) devono: – essere persone giuridiche (enti pubblici o privati) – essere stabiliti in uno dei paesi ammissibili, ovvero: – paesi partecipanti ad Europa creativa: – Stati membri dell’UE [compresi i paesi e territori d’oltremare (PTOM)] – paesi terzi: – paesi SEE elencati e paesi associati al programma Europa creativa (elenco dei paesi partecipanti) – essere stabiliti in uno dei paesi partecipanti del programma Europa creativa e detenuti, direttamente o indirettamente, in tutto o in maggioranza, da cittadini di tali paesi. Quando una società è quotata in borsa, in linea di principio la sua nazionalità è determinata dalla sede della borsa. I beneficiari e le entità affiliate devono registrarsi nel registro dei partecipanti — prima di presentare la proposta — e dovranno essere convalidati dal servizio centrale di convalida (REA Validation). Per la convalida, verrà richiesto di caricare documenti che dimostrino lo status legale e l’origine. Altri soggetti possono partecipare ad altri ruoli del consorzio, quali partner associati, subappaltatori, terzi che erogano contributi in natura, ecc

Desk Europa creativa (CED) — Le organizzazioni ospitanti degli sportelli Europa creativa sono ammissibili in qualità di coordinatori o beneficiari negli inviti aperti, se dispongono di procedure per separare le funzioni di gestione del progetto e di fornitura di informazioni e se sono in grado di dimostrare la separazione dei costi (ossia che le loro sovvenzioni per i progetti non coprono i costi coperti dalle altre sovvenzioni). Ciò richiede quanto segue: – l’uso della contabilità analitica che consente una gestione della contabilità analitica con chiavi di allocazione dei costi e codici di contabilità dei costi E l’applicazione di tali chiavi e codici per identificare e separare i costi (ossia per assegnarli a una delle due sovvenzioni) – registrazione di tutti i costi reali sostenuti per le attività coperte dalle due sovvenzioni (compresi i costi indiretti) – allocazione dei costi in un modo che porti a un risultato equo, oggettivo e realistico.

Consortium composition Sono ammesse le domande dei singoli richiedenti (singoli beneficiari), così come le proposte presentate da un consorzio di almeno 2 richiedenti (beneficiari; enti non affiliati).

Durata

I progetti non dovrebbero normalmente superare i 24 mesi. Sono possibili proroghe, se debitamente giustificate e mediante una modifica.

Contributo finanziario:

The estimated available call budget is EUR 7 021 561.

I costi relativi alla produzione/sviluppo dei contenuti, all'organizzazione di eventi culturali non sono ammissibili nell'ambito del presente invito.

Per le sovvenzioni è consentito un sostegno finanziario a terzi.

I parametri della sovvenzione (importo massimo della sovvenzione, tasso di finanziamento, costi totali ammissibili, ecc.) saranno fissati nella Convenzione di sovvenzione (Scheda tecnica, punto 3 e art 5). Budget del progetto (importo della sovvenzione richiesta): Nessun limite. La sovvenzione sarà basata sul bilancio (costi effettivi, con elementi di costo unitario e forfettario).

Ciò significa che rimborserà SOLO alcuni tipi di costi (costi ammissibili) e costi che sono stati effettivamente sostenuti per il tuo progetto (NON i costi preventivati). Per i costi unitari e i tassi forfettari, è possibile addebitare gli importi calcolati come spiegato nella convenzione di sovvenzione (cfr. articolo 6 e allegati 2 e 2a). I costi saranno rimborsati al tasso di finanziamento fissato nella Convenzione di sovvenzione (80%). Le sovvenzioni NON possono produrre un profitto (ossia un'eccedenza di entrate + sovvenzione dell'UE rispetto ai costi). Le organizzazioni a scopo di lucro devono dichiarare i loro ricavi e, se c'è un profitto, lo detrarremo dall'importo finale della sovvenzione (vedi art 22.3). Inoltre, si prega di notare che l'importo finale della sovvenzione può essere ridotto in caso di mancato rispetto della convenzione di sovvenzione (ad esempio, attuazione impropria, violazione degli obblighi, ecc.).

Scadenza:

23 Aprile 2026 ore 17:00:00 CET

Ulteriori informazioni:

[call-fiche_crea-cross-2026-innovlab_en.pdf](#)