

“Intelligenza artistica”: valorizzare il potere delle arti per affrontare sfide complesse, rafforzare le competenze trasversali e promuovere l’innovazione e la competitività

“Artistic intelligence” : harnessing the power of the arts to address complex challenges, enhance soft skills and boost innovation and competitiveness

TOPIC ID:

HORIZON-CL2-2026-01-HERITAGE-01

Ente finanziatore:

Commissione europea
Programma Horizon Europe

Obiettivi ed impatto attesi:

Risultati attesi

Le proposte dovrebbero contribuire ai primi due risultati attesi e, inoltre, a uno dei risultati previsti nell’Ambito 1 oppure nell’Ambito 2.

- Il potenziale delle collaborazioni tra arte, scienza e/o tecnologia nell’affrontare le sfide della società e nel promuovere l’innovazione è meglio compreso. Vengono sviluppati orientamenti, strumenti operativi (toolkit) e metodologie applicabili per promuovere tali collaborazioni, fornendo ai decisori politici, ai professionisti e agli organismi di formazione indicazioni chiare sull’ambito di intervento, sull’applicabilità nei diversi settori e sui metodi, gli indicatori e gli strumenti di valutazione.
- Vengono create o rafforzate reti nazionali, europee o internazionali dedicate alle collaborazioni tra arte, scienza e tecnologia, ampliando le opportunità per gli artisti di collaborare con il mondo della scienza e della tecnologia.

Ambito 1

Vengono sviluppati, sperimentati e diffusi approcci, metodologie e modelli di intervento per integrare le arti e le pratiche creative al fine di rafforzare le competenze trasversali (soft skills) nei settori pubblico e privato.

Ambito 2

Viene dimostrata l’efficacia del coinvolgimento significativo degli artisti in team interdisciplinari, insieme alla valutazione della fattibilità di tecnologie emergenti ad alta intensità di ricerca mediante almeno tre dimostratori pilota caratterizzati da un basso livello di maturità tecnologica (TRL).

Ambito di intervento

La ricerca artistica favorisce un pensiero inter-, multi- e transdisciplinare, ispirando modalità innovative di risoluzione dei problemi e offrendo nuove opportunità di innovazione in diversi ambiti delle politiche

pubbliche, analogamente alla ricerca scientifica.

Le iniziative dell'Unione europea, quali SciArt e S+T+ARTS, dimostrano che le collaborazioni tra arte, scienza e tecnologia rafforzano il progresso scientifico e tecnologico.

L'arte agisce come catalizzatore dell'innovazione, sviluppando soluzioni creative a sfide complesse e offrendo nuove prospettive alla comunità scientifica.

La ricerca artistica favorisce sempre più una fertilizzazione reciproca tra il mondo delle arti e quello accademico. La collaborazione con gli artisti induce i ricercatori ad adottare pratiche sperimentali, mentre gli artisti si confrontano sempre più con gli aspetti teorici della propria attività.

Una collaborazione più stretta tra artisti e imprese operanti nel settore delle tecnologie emergenti consente inoltre di orientare lo sviluppo tecnologico secondo prospettive diversificate e centrate sulla persona.

La ricerca artistica offre prospettive interdisciplinari che mettono in discussione gli approcci convenzionali, stimolano l'innovazione oltre la sola efficienza tecnica e affrontano le sfide della società in modo olistico. Inoltre, l'intelligenza artistica rende accessibili concetti complessi e coinvolge il pubblico sul piano emotivo e culturale.

L'espressione artistica facilita l'adozione di concetti e pratiche innovative e favorisce l'innovazione sociale, sostenendo trasformazioni sociali sostenibili e inclusive e promuovendo la diffusione culturale delle questioni socio-scientifiche.

È giunto il momento di consolidare la comprensione del potenziale trasformativo delle collaborazioni tra arte, scienza e tecnologia, sistematizzarlo affinché possa essere applicato ai diversi livelli e settori delle politiche pubbliche e sviluppare metodi per valutarne gli effetti sia sotto il profilo quantitativo sia qualitativo.

I progetti dovrebbero:

- raccogliere evidenze sulle collaborazioni tra arte, scienza e tecnologia per affrontare le sfide della società e promuovere l'innovazione scientifica e tecnologica;
- raccogliere studi di caso, elaborare e diffondere orientamenti, strumenti operativi (toolkit) e metodologie a sostegno dei decisori politici nella promozione di tali collaborazioni e delle strategie di innovazione interdisciplinare. Dovranno essere chiariti e illustrati i meccanismi, l'ampiezza dei possibili interventi e la loro applicabilità ai diversi settori e contesti;
- sviluppare casi d'uso concreti, quali, a titolo esemplificativo:
 - o il contributo degli artisti allo sviluppo di un'intelligenza artificiale etica, inclusiva e centrata sulla persona;
 - o l'affrontare le sfide sociali e le trasformazioni complesse attraverso collaborazioni tra arte, scienza e tecnologia;
 - o lo sviluppo della narrazione emozionale, dell'arte esperienziale e del coinvolgimento del pubblico mediante l'intelligenza artificiale e dati in tempo reale;
 - o il ruolo del settore pubblico nell'adozione delle collaborazioni tra arte, scienza e tecnologia;
 - o il ruolo degli artisti come catalizzatori dell'innovazione nei processi di elaborazione delle politiche pubbliche;
 - o iniziative partecipative tra arte, scienza e tecnologia e progetti di citizen science;
- sviluppare e sperimentare metodologie qualitative e quantitative e indicatori chiave di prestazione (KPI) per valutare tali interventi, misurarne gli impatti, i benefici nel medio-lungo periodo e individuare gli elementi che determinano il successo;

- ampliare le opportunità per gli artisti di partecipare a collaborazioni tra arte, scienza e tecnologia mediante la creazione o il rafforzamento di reti, iniziative interdisciplinari o altri strumenti. I consorzi di progetto dovrebbero includere artisti e professionisti creativi o rappresentanti delle industrie culturali e creative.

Valorizzando la creatività, i progetti dovrebbero contribuire ad aumentare la produttività e la competitività dell'Unione europea, migliorando al contempo le condizioni occupazionali degli artisti e dei professionisti creativi e preservando l'autonomia e la libertà indispensabili per la pratica artistica e per una società democratica.

Può essere previsto un sostegno finanziario a terzi fino a 60.000 EUR, sotto forma di sovvenzioni, con l'obiettivo di coinvolgere attivamente artisti e professionisti creativi, ad esempio attraverso programmi di residenza artistica, al fine di favorire lo sviluppo di soluzioni e sperimentazioni innovative.

Oltre all'ambito principale, le proposte dovranno scegliere uno dei due seguenti focus.

Focus 1 – Rafforzare le competenze trasversali attraverso la creatività e le arti

Sono necessarie politiche e strategie volte a introdurre il pensiero creativo e approcci interdisciplinari e transdisciplinari nei sistemi educativi, nella ricerca e, più in generale, nei settori pubblico e privato.

Nel mondo del lavoro, il coinvolgimento nelle pratiche creative e artistiche rafforza competenze trasversali quali creatività, pensiero critico, capacità di risolvere problemi ed intelligenza emotiva, fondamentali per la produttività e la competitività in un contesto caratterizzato da una crescente automazione e da un mercato in continua evoluzione.

Il sostegno alla ricerca e all'innovazione in questo settore contribuirà a sviluppare nelle persone e nelle organizzazioni le competenze e gli atteggiamenti necessari per prosperare e aumentare creatività, produttività e benessere, compresa la salute mentale, in una società complessa e interconnessa.

I progetti dovrebbero sviluppare, sperimentare e diffondere modelli per l'utilizzo delle arti e delle pratiche creative al fine di rafforzare le competenze trasversali nei diversi contesti pubblici e privati, compresi l'istruzione e l'apprendimento permanente, la pubblica amministrazione e il settore aziendale, valorizzando le migliori pratiche.

Le proposte possono individuare autonomamente i propri ambiti di applicazione.

Focus 2 – Progetti pilota sulle tecnologie emergenti

Le proposte dovrebbero sviluppare almeno tre progetti pilota di piccola scala relativi a tecnologie emergenti in contesti interdisciplinari che coinvolgano artisti, al fine di valutare, dimostrare e favorire lo sviluppo di tecnologie ad alta intensità di ricerca.

Tra le tecnologie candidate possono rientrare, a titolo esemplificativo:

- arti immersive;
- reti di sensori distribuiti;
- multisensorialità;
- realtà estesa (XR) pervasiva;
- spatial computing;
- modelli linguistici e multimodali (LLM/VLM) e dati storici;
- digitalizzazione collaborativa (crowd digitization);
- realtà virtuale.

I progetti pilota dovrebbero dimostrare l'efficacia del coinvolgimento degli artisti.

Le proposte devono indicare chiaramente il focus prescelto.

Le proposte dovrebbero prendere in considerazione il coinvolgimento del Centro comune di ricerca (Joint

Research Centre – JRC) della Commissione europea, valorizzandone l'esperienza, in particolare nell'ambito del programma SciArt, nonché il contributo che esso può offrire nel creare un'efficace interfaccia tra attività di ricerca e definizione delle politiche pubbliche.

Criteri di eleggibilità:

Qualsiasi soggetto giuridico, indipendentemente dal suo luogo di stabilimento, compresi i soggetti giuridici di Paesi terzi non associati o di organizzazioni internazionali (comprese le organizzazioni internazionali di ricerca europee) può partecipare (indipendentemente dal fatto che sia idoneo o meno al finanziamento), a condizione che siano state soddisfatte le condizioni stabilite dal regolamento Horizon Europe e qualsiasi altra condizione stabilita nel tema specifico del bando. Per "soggetto giuridico" si intende qualsiasi persona fisica o giuridica costituita e riconosciuta come tale ai sensi del diritto nazionale, del diritto dell'UE o del diritto internazionale, dotata di personalità giuridica e che può, agendo in nome proprio, esercitare diritti ed essere soggetta a obblighi, oppure un soggetto privo di personalità giuridica.

I beneficiari e gli enti affiliati devono registrarsi nel Registro dei Partecipanti prima di presentare la domanda, per ottenere un codice di identificazione del partecipante (PIC) ed essere convalidati dal Servizio Centrale di Convalida prima di firmare la convenzione di sovvenzione. Per la convalida, durante la fase di preparazione della sovvenzione, verrà chiesto loro di caricare i documenti necessari che dimostrino il loro status giuridico e la loro origine. Un PIC convalidato non è un prerequisito per presentare una domanda.

Contributo finanziario:

Contributo UE atteso per progetto

La Commissione stima che un contributo dell'Unione europea compreso tra 4,50 e 5,00 milioni di EUR per progetto consentirebbe di conseguire adeguatamente i risultati attesi.

Ciò non preclude tuttavia la presentazione e l'eventuale selezione di proposte che richiedano importi differenti.

Budget indicativo

Il budget indicativo complessivo della tematica è pari a 15,00 milioni di EUR.

Tipologia di azione

Azioni di Ricerca e Innovazione (Research and Innovation Actions – RIA).

Condizioni di ammissibilità

Le condizioni sono descritte nell'Allegato generale B.

Si applicano le seguenti eccezioni:

- Il Centro comune di ricerca (Joint Research Centre – JRC) può partecipare come membro del consorzio selezionato per il finanziamento, in qualità di beneficiario senza contributo finanziario oppure come partner associato. Il JRC non parteciperà alla preparazione né alla presentazione della proposta (cfr. Allegato generale B).
- La partecipazione è soggetta alle restrizioni previste per la protezione delle reti di comunicazione europee.

Assetto giuridico e finanziario delle Grant Agreement

Le regole sono descritte nell'Allegato generale G.

Si applicano le seguenti eccezioni:

- I costi ammissibili assumeranno la forma di un contributo forfettario (lump sum), come definito nella Decisione del 7 luglio 2021 che autorizza l'utilizzo dei contributi forfettari nell'ambito del Programma Horizon Europe – Programma quadro per la ricerca e l'innovazione (2021-2027) – e delle azioni del Programma di ricerca e formazione della Comunità europea dell'energia atomica (2021-2025).
- I beneficiari possono fornire sostegno finanziario a soggetti terzi. Tale sostegno può essere erogato esclusivamente sotto forma di sovvenzioni. L'importo massimo concedibile a ciascun soggetto terzo è pari a 60.000 EUR.
- L'autorità concedente può, fino a quattro anni dopo la conclusione dell'azione, opporsi al trasferimento della proprietà o alla concessione di una licenza esclusiva sui risultati del progetto, secondo quanto previsto dalla specifica disposizione contenuta nell'Allegato 5.

Scadenza:

23 settembre 2026

Ulteriori informazioni:

[5. Culture, Creativity and Inclusive Society](#)