



Convocatoria Iniciativa
“Tender puentes entre contenidos culturales y audiovisuales a través de la tecnología digital”
EACEA-28-2019
Programa Creative Europe MEDIA
(Plazo: 14 de mayo 2020)

Guía de la convocatoria:

https://ec.europa.eu/research/participants/data/ref/other_eu_prog/crea/wp-call/call-fiche-eacea-28-2019_en.pdf

Guía del solicitante:

https://ec.europa.eu/research/participants/data/ref/other_eu_prog/crea/guide/crea-guide-applicants_en.pdf

En 20 de Diciembre de 2019 se ha publicado la Convocatoria de financiación de la iniciativa “Tender puentes entre contenidos culturales y audiovisuales a través de la tecnología digital” del Programa Creative Europe/ **EACEA-28-2019**, cuya **fecha límite de presentación** es el **14 de mayo de 2020** - 17:00.

La convocatoria de financiación de la UE, en el marco del Programa Creative Europe, y gestionada por la Agencia Ejecutiva en el ámbito Educativo, Audiovisual y Cultural (EACEA), tiene por objeto financiar proyectos que exploren el potencial de la **colaboración intersectorial** y la **innovación tecnológica digital**, con vistas a la creación del **CREA-INNOVLAB-2020/Creative Innovation Lab 2020**.

Con un presupuesto global de 1.715.000 €, los proyectos deberán conformar consorcios integrados por al menos **3 organizaciones de 3 países**. Se reembolsará un **máximo del 60% de los costes** incurridos solicitados. Los proyectos pueden solicitar un importe **mínimo de 300.000€** de financiación.¹

La duración máxima de los proyectos no puede ser superior a 18 meses, y el periodo de elegibilidad de las actividades se enmarca entre el 1 de enero de 2021 y el 30 de junio de 2022.

Objetivo de la Convocatoria y temáticas:

El objetivo de la Convocatoria es financiar proyectos que contengan nuevas formas de creación, y en los que se impulse la co-creación y la **colaboración entre diferentes sectores culturales y creativos**, incluyendo el sector audiovisual, mediante el **uso de tecnologías innovadoras** (incluyendo la realidad virtual). También se financiarán proyectos que, mediante el fomento de herramientas de innovación intersectorial, **faciliten el acceso, la distribución, la promoción y/o monetización de la cultura y la creatividad**.

El **foco** de los proyectos debe estar centrado en los siguientes aspectos:

¹ Véase en Guía de la Convocatoria, punto 9, pág. 14-15

https://ec.europa.eu/research/participants/data/ref/other_eu_prog/crea/wp-call/call-fiche-eacea-28-2019_en.pdf



- Debe estar orientado a la solución de problemas y retos de los sectores cultural y creativo,
- Debe otorgarse gran importancia a la audiencia y a la experiencia de usuario a la hora de afrontar el problema,
- La tecnología debe ser un medio para resolver los problemas marcados, no un objetivo per sé,
- Debe apoyar la innovación de cara a la creación, distribución y promoción del contenido creativo,
- También se marca como objetivo la colaboración intersectorial así como el uso de tecnologías aplicadas a los objetivos marcados.

Además, los proyectos deberán incluir **al menos un aspecto audiovisual** y de **nuevas tecnologías digitales** implementados en al menos una de las siguientes áreas: **editoriales, museos, artes escénicas y/o patrimonio cultural**.

Se trata de plantear nuevas formas de creación a través de las nuevas tecnologías, y también de desarrollar enfoques y herramientas innovadores intersectoriales, con el fin de facilitar la producción, el acceso, la distribución, la promoción y/o la monetización de la cultura y la creatividad, incluyendo el patrimonio audiovisual. Se espera que esta iniciativa consiga producir una serie de efectos positivos y duraderos en el sector.

Composición de los consorcios y elegibilidad:

El **consorcio** ha de estar **integrado por un mínimo de 3 organizaciones de 3 países elegibles diferentes**, cubriendo una amplia gama de competencias dentro de los sectores cultural y creativo, incluyendo el audiovisual.

Son **elegibles** en esta convocatoria las organizaciones con entidad legal de los siguientes ámbitos, tanto públicos como privados: entidades sin ánimo de lucro; entidades públicas, organizaciones internacionales, universidades e instituciones docentes, centros de investigación y empresas del ámbito de las Industrias culturales y creativas.

Podrán participar las entidades establecidas en Estados Miembros de la UE. Sin perjuicio de esto, la convocatoria también estará abierta a los siguientes países:

- Islandia
- Noruega
- Albania
- Bosnia y Herzegovina
- Macedonia del Norte
- Montenegro
- República de Serbia
- Georgia
- Moldova
- Ukraine
- Tunisia

Para el caso de entidades participantes de Reino Unido: hasta que Reino Unido abandone la Unión Europea nada cambia de cara a la participación en programas europeos. Sin



embargo, conviene tener en cuenta que los criterios de elegibilidad deben cumplirse a lo largo de toda la vida del proyecto/financiación. Si Reino Unido abandonase la Unión Europea durante ese periodo (sin un acuerdo que asegurase la elegibilidad de beneficiarios británicos), el participante británico dejara de recibir financiación o se le requerirá que abandone el proyecto en virtud de las cláusulas de terminación del contrato.

Proyectos beneficiarios de la pasada convocatoria de 2019:

En 2019, con un presupuesto total idéntico al de la actual convocatoria, **se financiaron 8 proyectos** -con líderes de Austria, Francia, Alemania, Países Bajos, Portugal, Italia, Bélgica y Grecia-, y los proyectos recibieron una subvención por un importe mínimo de 175.000 € y un máximo de 258.000 € cada uno. De los proyectos seleccionados, se cofinanció entre un 21% y un 60% del proyecto.

Los servicios de la Comisión recibieron 63 solicitudes provenientes de 19 países. La mayor parte de las propuestas han sido presentadas por organizaciones de Alemania (21%), Bélgica y Francia (13%), seguidos por España (9,5%) y Grecia (6,3%). Los ocho proyectos seleccionados cuentan con líderes de Austria, Francia, Alemania, Países Bajos, Portugal, Italia, Bélgica y Grecia. Entre las propuestas admitidas, se beneficiaron de la financiación de la primera convocatoria los 8 proyectos siguientes:

1. **Proyecto: “Digital Cross Over” (Líder: IMZ International Music & Media Centre Verein).** Se trata de una organización sin ánimo de lucro que se dedica a promocionar las artes escénicas a través de los medios audiovisuales de cara a crear música y danza accesible a las generaciones futuras. Tratan de atraer a la cultura a un público joven a través de medios de comunicación más fáciles y accesibles.
2. **Proyecto: “Offre immersive d’exposition et d’experience VR.” (Líder: Gedeon Programmes SA).** Productora francesa que realizó un documental sobre las nuevas excavaciones arqueológicas de Pompeya en las que se han utilizado las últimas tecnologías para comprender mejor los yacimientos arqueológicos.
3. **Proyecto: “The Link”. (Líder: INVR.SPACE GHBH).** Estudio de realidad virtual que entre otras cosas distribuyen contenido de arte y cultura por medio de la realidad virtual.
4. **Proyecto: “Venue Insights for Cultural Empowerment”. (Líder: Ticketing Group BV: Actionable Data).** Compañía que se dedica a conectar instituciones culturales con el mayor número de personas. A través de la oferta de una alternativa al ticketing actual que se caracteriza por funcionar por bases de datos, por ser transparente y eficiente en costes.
5. **Proyecto: “Heritage Within” (Líder: Universidade do Minho).** La participación española en los proyectos seleccionados está representada por dos instituciones, el Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC) y la Universidad Politécnica de Madrid, quienes participan como socios en el mismo proyecto “Heritage Within”, liderado por la Universidade do Minho, Portugal.
6. **Proyecto: “The rude awakening-a multimedia journey in the footsteps of frontline soldiers’ everyday life” (Líder: Fondazione Belvedere-GSCHWENT).** Asociación dedicada a divulgar la historia de la Primera Guerra Mundial.
7. **Proyecto: “Real Heroes”. (Líder: De Vlaamse Radio en Televisieomroep Organisatie NV).** Empresa de radiodifusión pública Belgo-Flamenca.

**LEHENDAKARITZA**

Kanpo Harremanetarako Idazkaritza Nagusia
Euskadiren Europar Batasuneko Ordezkaritza

PRESIDENCIA

Secretaría General de Acción Exterior
Delegación de Euskadi para la Unión Europea

8. **Proyecto: “Culture Underwater. Time Capsules at the Bottom of the Sea”.** (Líder: **Atlantis Consulting SA**). Consultora que implementa proyectos de promoción de tecnologías “azules” para el aprovechamiento de recursos naturales y culturales marinos. En concreto el uso de tecnologías para explorar yacimientos arqueológicos submarinos.

Más información de los Proyectos seleccionados en la convocatoria 2019:

https://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/selection-results/bridging-culture-and-audiovisual-content-through-digital_en