

Cluster 2: Cultura, creatividad y sociedad inclusiva

INFODAY NACIONAL WP25

Museo Nacional de Ciencia y Tecnología, Alcobendas
05 de mayo de 2025

Aïda Díaz, NCP CL2 – Generalitat de Catalunya
Carolina Rodríguez, NCP CL2 – Andalucía Trade
Adeline Marcos, NCP CL2 y experta de comité - FECYT



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA, INNOVACIÓN
Y UNIVERSIDADES



oficina
europea

Andalucía
TRADE



Work Programme - novedades



EN

Horizon Europe

Work Programme 2023-2024

5. Culture, Creativity and Inclusive Society

(European Commission Decision C(2022)7550 of 6 December 2022)

WP 2025 prepublicado FINALES DE ABRIL
Apertura 15 de mayo de 2025 – 32 topics
con 357,1 M€ - Cierre 16 de septiembre

Partenariado de Patrimonio Cultural en
convocatoria separada en 2025

2 topics a dos fases (septiembre '25 y marzo
'26)

WP26-27 para finales de año 2025





Patrimonio Cultural

Salvaguardar y promover los tesoros europeos

Work Programme 2025

Destination Innovative Research on European Cultural Heritage and Cultural and Creative Industries

GREEN

HORIZON-CL2-2025-03-HERITAGE-01: Co-funded European partnership for Resilient Cultural Heritage

HORIZON-CL2-2025-02-HERITAGE-02-two-stage: Innovative approaches to intangible cultural heritage for societal resilience

DIGITAL

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-03: A European Collaborative Cloud for Cultural Heritage – Innovative use cases

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-04: Leveraging artificial intelligence for creativity-driven innovation

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-05: Evolution of culture in a virtualising world

INNOVATIVE

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-06: Europe as a global powerhouse of design for sustainable competitiveness

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-07: Cultural Strategies for Peace: culture and creativity as catalysts for conflict prevention and post-conflict reconciliation

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-08: Bridging historical past and future potential through conservation, preservation, and adaptive use of Europe's contentious and dissonant heritage

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-09: Impacts of culture and the arts on health and well-being



Verde, digital e innovador



VERDE

- ❑ **Partenariado de Patrimonio Cultural Resiliente**
- ❑ **Enfoques innovadores del patrimonio cultural inmaterial para la resiliencia de la sociedad**
 - ✓ 2 **fases** septiembre 2025 y marzo 2026



DIGITAL

- ❑ **Aprovechar la inteligencia artificial para la innovación impulsada por la creatividad**
- ❑ **Evolución de la cultura en un mundo que se virtualiza**



ECCCH

- ❑ **1 nuevo topic para 2025 – 26 M€**



INNOVADOR

- ❑ **Europa como potencia mundial del diseño para una competitividad sostenible**
- ❑ **Estrategias culturales para la paz: la cultura y la creatividad como catalizadores de la prevención de conflictos y la reconciliación postconflicto**
- ❑ **Unir el pasado histórico y el potencial futuro mediante la conservación, preservación y uso adaptativo del patrimonio contencioso y disonante de Europa**
- ❑ **Impacto de la cultura y las artes en la salud y el bienestar**

INNOVATIVE



O
E

Europe as a global powerhouse of design for sustainable competitiveness

6



TIPO DE ACCIÓN	PRESUPUESTO	OTRAS CONDICIONES	PLAZOS
RIA	13,5 M€ (3 o 4 proyectos)	Financiación Lump Sum	<u>Apertura:</u> 15 de mayo <u>Cierre:</u> 16 de septiembre

Europe as a global powerhouse of design for sustainable competitiveness

- Sinergias con **call de 23 y 24** sobre ICC y transición climática sostenible.
- **Cooperación** con la plataforma de colaboración **EKIP** o su sucesora.

- Elegir **un enfoque del diseño** con gran impacto.
- **Participación** amplia de stakeholders.
- **Evitar la duplicación** de esfuerzos en las soluciones elegidas.

1

CONTEXTO

- El diseño (artesanía, PC, artículos de alta gama, moda, automóvil) es clave para la **competitividad**, la **sostenibilidad** (desde su creación) y la **pertenencia cultural**.
- Los **nuevos productos y servicios digitales y físicos** deben ser **funcionales**, y **atractivos**, adaptados a aspectos culturales y a las necesidades del mercado.
- L@s profesionales del diseño se enfrentan a ciertos cambios como **la IA generativa**.

2

OBJETIVOS

- **Mejorar** el conocimiento basado en la evidencia sobre el **sector europeo del diseño y de sus profesionales** para científicos, responsables **políticos**, **diseñadores**, empresas privadas y otros stakeholders
- Desarrollar **métodos, técnicas y aplicaciones** (soluciones tecnológicas nuevas o adaptadas, marcos conceptuales, políticas y modelos empresariales innovadores) para **fortalecer** al sector del diseño europeo y a los profesionales del diseño.
- **Impulsar** a Europa como **potencia mundial del diseño** para la competitividad sostenible.

Cultural Strategies for Peace: culture and creativity as catalysts for conflict prevention and post-conflict reconciliation

7



TIPO DE ACCIÓN	PRESUPUESTO	OTRAS CONDICIONES	PLAZOS
RIA	12 M€ (3 o 4 proyectos)	Financiación Lump Sum	<u>Apertura:</u> 15 de mayo <u>Cierre:</u> 16 de septiembre

Cultural Strategies for Peace: culture and creativity as catalysts for conflict prevention and post-conflict reconciliation

1

CONTEXTO

- Nos encontramos ante una **escalada de conflictos y crisis emergentes** por la **dinámica geopolítica** que requiere de **nuevos marcos de seguridad y estrategias de consolidación de la paz** desde la I+D+i.
- El **papel innovador de la cultura** puede contribuir a estas **soluciones** a largo plazo mejorando la **seguridad y prevención de conflictos**, la **preparación ante las crisis**, preservando la **identidad e historia** de comunidades y abriendo vías únicas para la **expresión, comunicación y confianza** con estrategias no violentas.
- La cultura facilita el **diálogo, el aprendizaje reconstructivo, la reconciliación, la cohesión social y la preparación de los ciudadanos** ante estos retos.

2

OBJETIVOS

- Identificar enfoques que integren el **PC** como **activo estratégico** en los marcos de política exterior y de seguridad. También el inmaterial.
- Recopilar y analizar **estudios de casos** de **iniciativas** con expresiones culturales y creativas (prácticas bottom-up).
- Explorar **estrategias** entre arte, cultura, gestión de emergencias y resiliencia de las comunidades, para una mayor **preparación antes, durante y después** de las crisis.
- Describir y analizar iniciativas culturales para crear una **base de conocimientos** que sirvan de modelo (estudios empíricos y longitudinales con análisis de métricas).
- Aportar **recomendaciones políticas** (ver lagunas) para integrar la cultura en consolidación de la paz y recopilar **buenas prácticas**.

Enfoque interdisciplinar.

- Cooperación entre stakeholders (ONG, administraciones, diplomacia, cultura, investigación...).
- Explorar las **tecnologías digitales (IA)** para mejorar el intercambio cultural y el diálogo

- Cooperación internacional y **sinergias** con el proyecto Jean Monnet HER-UKR (Ucrania).
- Complementariedades con HE (también Heritage 25-8 sobre manipulación y explotación de la cultura).

HORIZON-CL2-2025-01-HERITAGE-08:

Bridging historical past and future potential through conservation, preservation, and adaptive use of Europe's contentious and dissonant heritage

8



TIPO DE ACCIÓN	PRESUPUESTO	OTRAS CONDICIONES	PLAZOS
CSA	3,5 M€ (1 proyecto)	Financiación Lump Sum	<u>Apertura:</u> 15 de mayo <u>Cierre:</u> 16 de septiembre

Bridging historical past and future potential through conservation, preservation, and adaptive use of Europe's contentious and dissonant heritage

1

CONTEXTO

- El PC incluye también lugares y paisajes culturales que recuerdan **pasados complejos y turbulentos** que son a veces **cuestionados, descuidados** o están en riesgo de **deterioro** o **abandono**.
- **Comprender las disonancias** en torno al PC permite su salvaguardia y la comprensión histórica, el **diálogo cultural** y la **reconciliación** sobre los desacuerdos que persisten.
- Necesidad de **explorar las múltiples perspectivas** de los **pasados turbulentos** y su impacto en el PC relacionado con **regímenes coloniales, totalitarios** y **autoritarios**.

Contar con expert@s en **memoria, guerra, conflictos, descolonización, regímenes posttotalitarios...**

- Integrar **autoridades locales** e **industrias culturales y creativas**.
- Sinergias con proyectos de **HERITAGE 2023** y **2024**.

2

OBJETIVOS

- Establecer una **red colaborativa** de profesionales con conocimientos en **antropología, historia**, ciencias del patrimonio, **medios de comunicación** y comunicación intercultural, **ciencias políticas** y educación científica.
- Desarrollar una **Agenda Estratégica de Investigación e Innovación** y **recomendaciones políticas** para la preservación, conservación, transmisión y reutilización del patrimonio disonante en Europa (identificar tendencias, lagunas y oportunidades).
- Desarrollar **programas educativos** dirigidos a diversos públicos (**jóvenes**, comunidades locales y turistas internacionales) con **programas pilotos**. Se recomienda el uso de herramientas y plataformas digitales existentes para promover **visitas virtuales**, experiencias de realidad aumentada y **contenidos educativos interactivos**.

Impacts of culture and the arts on health and well-being

9



TIPO DE ACCIÓN	PRESUPUESTO	OTRAS CONDICIONES	PLAZOS
CSA	Aprox. 2 M€ (1 proyecto)	Financiación Lump Sum	<u>Apertura:</u> 15 de mayo <u>Cierre:</u> 16 de septiembre

Impacts of culture and the arts on health and well-being

1

CONTEXTO

- Importante **aumento de la investigación** sobre los efectos de la cultura y las artes en la salud y el bienestar. Mayor evolución de actividades prácticas y políticas en diferentes países de la UE.
- Varios **programas europeos** reconocen la **contribución** de la cultura a la salud mental y bienestar (también económica)
- Necesidad de reforzar e integrar el fomento de la **cooperación intersectorial** de los sectores **cultural, sanitario, social**, juventud, educativo y humanitario, así como entre l@s investigador@s y el mundo académico.

2

OBJETIVOS

- Crear una **plataforma** para el debate político y el intercambio sobre cultura y bienestar (sobre todo en **sector sanitario** y de **asistencia social**).
- Aportar **directrices políticas** para la aplicación y evaluación de intervenciones basadas en las artes y la cultura sobre una o más áreas:
 - ✓ **promoción de la salud**
 - ✓ **salud mental y bienestar** (niños, jóvenes, y trabajadores)
 - ✓ **envejecimiento** de la población
 - ✓ desplazados forzados
 - ✓ vínculos entre la mala salud y las pautas de desigualdad.
- Elaborar un **mapa** de las lagunas existentes en la investigación y la innovación en materia de arte y salud (proponer **nuevas prácticas**).

Incluir los sectores culturales y creativos y la participación cultural.



- **Especial atención** al análisis de las situaciones en las que el arte y la cultura son perjudiciales para la salud mental o son polarizantes.

En resumen

- Grupos de investigación variados.
- **Ciencias Sociales y Humanidades**, tema transversal.
- **Soluciones basadas en la evidencia.**
- Temáticas sobre democracia, patrimonio cultural y transformaciones socioeconómicas interconectadas.
- **Compatible** con cualquier otro fondo internacional, europeo o nacional (Europa Creativa, Citizens, Equality, Rights and Values Programme (CERV), Interreg, etc.)



Puntos Nacionales de Contacto

Cultura, Creatividad y Sociedad Inclusiva



Aïda Díaz

DREU, Generalitat de Catalunya
cluster2.heu@fecyt.es
+34 93 1176655



Carolina Rodríguez

Andalucía TRADE
cluster2.heu@fecyt.es
671530092



Adeline Marcos

FECYT
cluster2.heu@fecyt.es
+34 914250909

Consultas

cluster2.heu@fecyt.es

@HorizonteEuropa

@AdelineMarcos
@CarolRBollain
@AdaDaz15