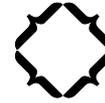




Initiative
Kultur- & Kreativwirtschaft
der Bundesregierung

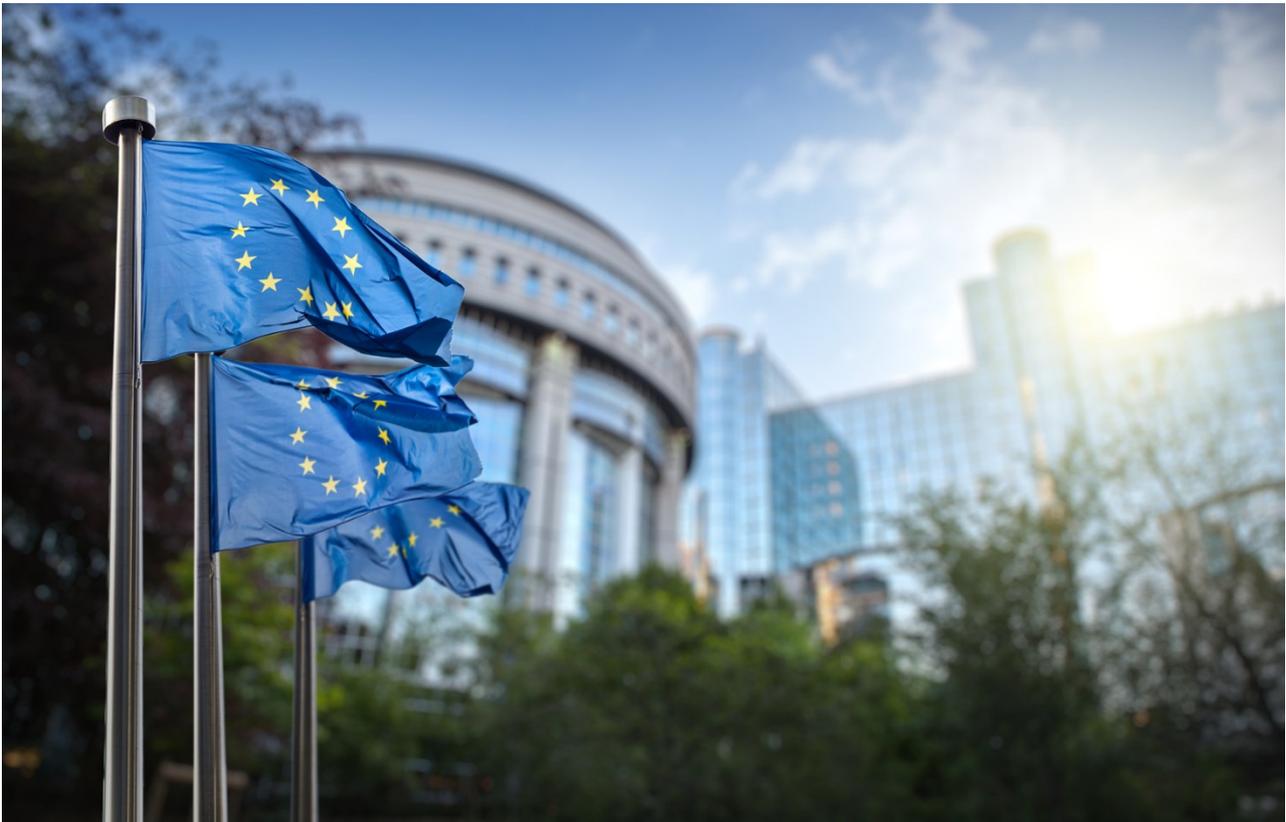


KOMPETENZZENTRUM
KULTUR- UND
KREATIVWIRTSCHAFT
DES BUNDES

THEMENDOSSIER

Förderung der Kultur- und Kreativwirtschaft in der EU

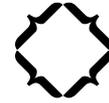
Eine Analyse der Programme in der neuen Förderperiode
2021-2027



© iStock - artJazz



ANALYSE
& TRENDS



Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	3
Abkürzungsverzeichnis	4
1 Einleitung	5
2 Relevanz der KKW in der EU-Förderstruktur	6
3 KKW-relevante EU-Förderprogramme	12
3.1 Creative Europe	12
3.2 Horizon Europe	21
3.3 New European Bauhaus	28
3.4 InvestEU	34
3.5 Digital Europe	36
4 Hinweise für Antragssteller*innen	39
5 Fazit	42
Impressum	44

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Übersicht der wichtigsten KKW-relevanten EU-Förderprogramme	6
Abbildung 2: Übersicht Creative Europe 2021-2027	19
Abbildung 3: Übersicht Horizon Europe Säule 2 2021-2022	25
Abbildung 4: KIC Kultur- und Kreativwirtschaft – Strategischer Entwicklungsplan 2021-2022	26
Abbildung 5: Übersicht Horizon Europe Wissens- und Innovationsgemeinschaft KKW 2021- 2022	27
Abbildung 6: Übersicht New European Bauhaus	33
Abbildung 7: Übersicht InvestEU 2021-2022	35
Abbildung 8: Übersicht Digital Europe 2021-2027	38

Abkürzungsverzeichnis

CERV	Citizens, Equality, Rights and Values Programm
DIH	Digital Innovation Hub
EFRE	Europäischer Fonds für regionale Entwicklung
EIB	Europäische Investitionsbank
EIT	European Institute of Innovation and Technology
ELER	Europäische Landwirtschaftsfonds für die Entwicklung des ländlichen Raums
ESF+	Europäischer Sozialfonds Plus
ESK	Europäischer Solidaritätskorps
EU	Europäische Union
FuE	Forschung und Entwicklung
GD	Generaldirektion
KIC	Knowledge and Innovation Communities
KKW	Kultur- und Kreativwirtschaft
KMU	Kleine und mittlere Unternehmen
NEB	New European Bauhaus
SMP	Single Market Programm
VoD	Video-on-Demand
VR	Virtual Reality

1 Einleitung

Die Kultur- und Kreativwirtschaft (KKW) ist ein bedeutender Wirtschaftszweig in der Europäischen Union (EU). Die zunehmende Ankerkennung der Branche hat sich auch in Fördermöglichkeiten niedergeschlagen, die in den letzten Jahren breiter und präziser geworden sind. So wurde die KKW etwa als fester Bestandteil in die Industriestrategie der EU aufgenommen. Die Förderprogramme der EU und der Mitgliedstaaten sind langfristig wichtige Elemente, um das Gestaltungspotenzial der Kultur- und Kreativwirtschaft zu heben, Innovationen anzustoßen und gesellschaftlichen Zusammenhalt zu fördern.

Vor diesem Hintergrund legt das Dossier einen systematischen Fokus auf die breite Förderlandschaft in der EU und arbeitet heraus, welche relevanten Förderschwerpunkte gesetzt und mit welchen Fördervolumina gefördert werden. Im Besonderen wird dabei auf innovative und adaptionsfähige Förderinstrumente und -ansätze der EU eingegangen. Neben dem Überblick über kultur- und kreativwirtschaftlich relevante Programme gibt das Dossier zudem Kreativschaffenden Hinweise zu Bewerbungsverfahren.

Nach der Zustimmung des Europäischen Parlaments im Dezember 2020 nahm der Rat den mehrjährigen Finanzrahmen der EU für die Jahre 2021 bis 2027 an. Vorgesehen ist ein Haushalt von 1.074,3 Mrd. Euro. Gemeinsam mit dem Aufbauinstrument „NextGenerationEU“ in Höhe von 750 Mrd. Euro stehen in den nächsten Jahren insgesamt 1,8 Billionen Euro Finanzmittel zur Verfügung, von denen auch die KKW profitieren soll.¹ Aufgrund der Verzögerungen bei den Verhandlungen des mehrjährigen Finanzrahmens wurde mit der Verhandlung der meisten sektorbezogenen Finanzierungsprogramme erst in der ersten Jahreshälfte 2021 begonnen.

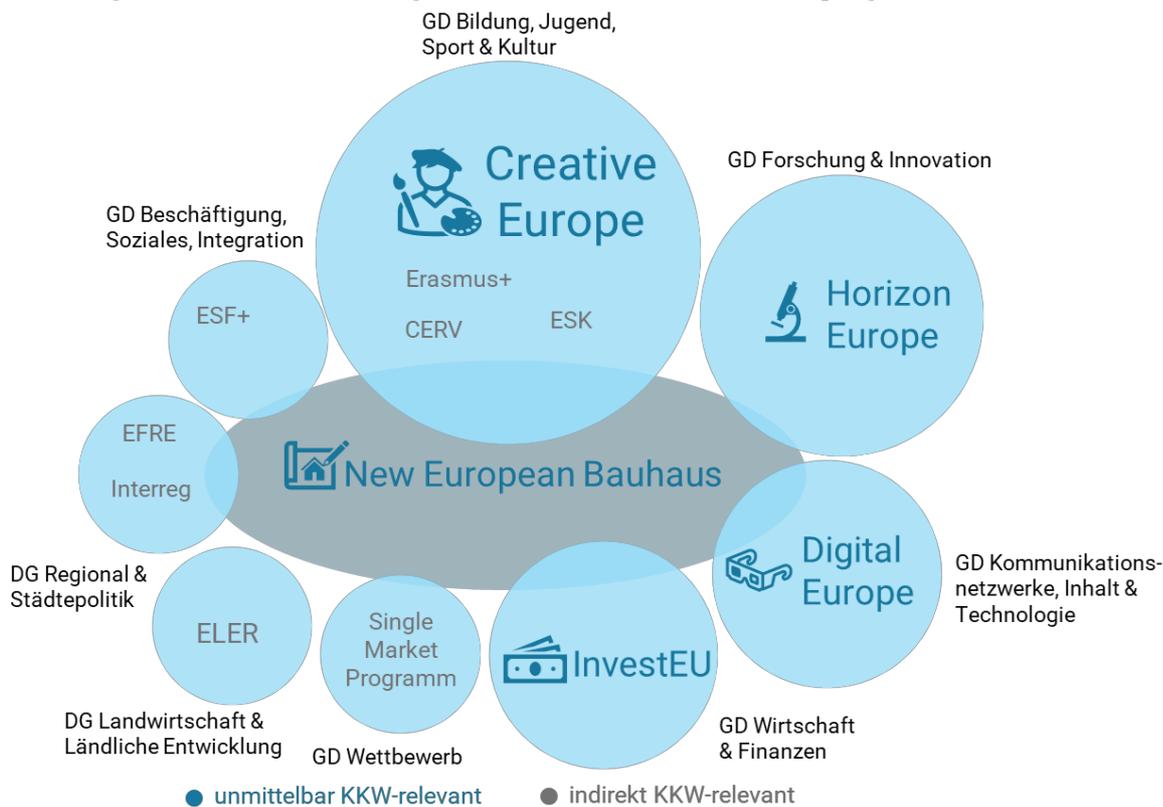
Im Folgenden wird erläutert, welche EU-Programme die Bedürfnisse der KKW adressieren und wie die Förderschwerpunkte in der neuen Förderperiode 2021-2027 aussehen. Dabei wird herausgestellt, für welche Teilmärkte und Akteur*innen eine Förderung möglich ist und wo sich Projektchancen ergeben. Neben Creative Europe, das sich ausschließlich an Kreativschaffende richtet, werden weitere Programme in den Blick genommen, die ein größeres Branchenspektrum adressieren. Für Horizon Europe, das neue Europäische Bauhaus, Invest EU und Digital Europe werden KKW-relevante Programmzuschnitte für die kommende Förderperiode herausgearbeitet und Schlüsselinformationen für Bewerber*innen zusammengetragen.

¹ https://ec.europa.eu/info/strategy/eu-budget/long-term-eu-budget/2021-2027/documents_de

2 Relevanz der KKW in der EU-Förderstruktur

Die KKW findet in zahlreichen Programmen der EU Beachtung und nimmt einen wichtigen Stellenwert innerhalb des Wertekanons der EU ein. Neben den großen Förderprogrammen zur direkten Unterstützung der KKW (Creative Europe, Horizon Europe, Digital Europe, Invest EU, New European Bauhaus²) gibt es weitere zahlreiche Programme in verschiedenen Themenbereichen, die indirekte Fördermöglichkeiten bieten (siehe Abbildung 1). Um einen umfassenden Überblick über die EU-Förderprogramme zu bekommen, werden in diesem Kapitel unmittelbar KKW-relevante und indirekt KKW-relevante Förderprogramme in der Logik, der jeweilig zuständigen Generaldirektionen vorgestellt. In Kapitel 3 wird auf die Programme, die direkte Fördermöglichkeiten bieten, ausführlicher eingegangen.

Abbildung 1: Übersicht der wichtigsten KKW-relevanten EU-Förderprogramme



Quelle: Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (2021).

² New European Bauhaus ist ein Querschnittsprogramm, das aus Fördergeldern anderer Programme finanziert wird.

Generaldirektion Bildung, Jugend, Sport und Kultur

Die zentrale Stelle für alle kulturellen Belange der EU ist die Generaldirektion Bildung, Jugend, Sport und Kultur der europäischen Kommission (Directorate-General Education, Youth, Sport and Culture, DG EAC). Dort ist das **Creative Europe** Programm angesiedelt, welches das zentrale EU-Förderprogramm für die audiovisuelle und kulturelle Branche Europas ist. Welche Fördermöglichkeiten sich für die verschiedenen Teilmärkte der KKW durch das Programm bieten, wird im folgenden Kapitel ausführlich erläutert.

Daneben ist **ERASMUS+** ein weiteres zentrales Programm der DG EAC. Kern von ERASMUS+ ist die Bildungsförderung. Auch hier ergeben sich zahlreiche Projektmöglichkeiten für die KKW: generell nehmen kulturelle Organisationen im Rahmen der Förderung durch Erasmus+ eine wichtige Rolle ein, da signifikante Teile der Bildung im Kultur- und Kreativbereich eher informeller Natur sind (z. B. spezielle visuelle oder auditive Methoden zur Wissensaneignung). Weiterhin bietet der Bereich ein gutes Umfeld für Lernprojekte, um gesellschaftliche Inklusion zu verbessern und um intergenerationelles Lernen zu fördern (z. B. in Museen, Galerien).³ Besonders relevant für die KKW sind die Bereiche „Lernmobilität von Einzelpersonen“ sowie „Strategische Partnerschaften (Zusammenarbeit zwischen Organisationen)“. Das Budget für die Periode 2021-2027 beträgt 26,2 Mio. Euro.

Des Weiteren wird durch die Europäische Exekutivagentur für Bildung und Kultur (European Education and Culture Executive Agency, EACEA) das **Citizens, Equality, Rights and Values (CERV)** Programm verwaltet. Es wurde für die Förderperiode 2021-2027 neu geschaffen und besteht aus vier Bereichen.⁴ Der dritte Förderbereich „Engagement und Beteiligung der Bürger“ bietet Möglichkeiten für die KKW, um mit einem Projekt aktiv zu werden. Diese sollten auf kreative Weise europäische kulturelle Identität vermitteln und aktiv die europäische Bevölkerung miteinbeziehen. Zielgruppen des Programms sind Kommunen, öffentliche Verwaltungen und Nichtregierungsorganisationen. Mit einem Budget von 1,55 Mrd. Euro ist es das größte Budget, das die EU jemals für die Förderung und den Schutz von Grundrechten, Rechtsstaatlichkeit und Demokratie in der EU ausgegeben hat. Direkte Verbindungen können auch zu Creative Europe gezogen werden, da europäische Bürgerschaft und Kultur stark miteinander verbunden sind: beide beruhen auf einer gemeinsamen Geschichte mit geteilten Werten, kulturellen Diversität sowie Gedenken.⁵

Die EACEA betreut zudem das **Europäische Solidaritätskorps (ESK)**, welches das EU-Förderprogramm für junge Menschen, die sich in Solidaritätsaktivitäten in verschiedenen Bereichen engagieren möchten, ist. Akteur*innen der KKW können dabei als Organisationen für Solidaritätsprojekte mitwirken. Die Aktivitäten reichen dabei von der Unterstützung Benachteiligter über Gesundheits- und Umweltförderung bis hin zu humanitärer Hilfe.⁶ Die teilnahmeberechtigten Organisationen können Behörden, Nichtregierungsorganisationen, Unternehmen oder andere Institutionen sein, die den europäischen Solidaritätsgedanken voranbringen möchten.⁷ In der Förderperiode 2021-2027 stehen dem Programm circa eine Mrd. Euro zur Verfügung.

³ <https://www.europa-foerdert-kultur.eu/>

⁴ https://www.eacea.ec.europa.eu/news-events/news/first-calls-published-citizens-equality-rights-and-values-programme-2021-04-21_en

⁵ https://kultur.creative-europe-desk.de/fileadmin/9_Infodesk/EU-funding-for-culture2021-2027_CEDKultur2020.pdf

⁶ <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/e3db90e7-8ac5-11eb-b85c-01aa75ed71a1#:~:text=European%20solidarity%20corps%202021-2027%20The%20power%20of%20together.and%20environmental%20action%20across%20the%20EU%20and%20beyond>

⁷ https://ec.europa.eu/info/eu-solidarity_de

Generaldirektion Kommunikationsnetzwerke, Inhalte und Technologien

Neben der DG EAC gibt es weitere zentrale Stellen, durch die eine Förderung der KKW ermöglicht wird. So ist das **Digital-Europe**-Programm zur Förderung der digitalen Transformation bei DG Connect (Directorate-General Communications Networks, Content and Technology) angesiedelt. Da die KKW hinsichtlich des digitalen Wandels großes Innovationspotenzial besitzt, ist das Programm von Relevanz für den Kultur- und Kreativbereich. In Kapitel 3.5 werden konkrete Fördermöglichkeiten ausführlicher erläutert. Außerdem ist DG Connect ergänzend zuständig für die Verwaltung des MEDIA-Teilprogramms von Creative Europe, welches sich mit dem audiovisuellen Sektor beschäftigt, sowie für die Strategie für Forschung und Innovation im Bereich der digitalen Technologien im Programm Horizon Europe.⁸

Generaldirektion Forschung und Innovation

Horizon Europe ist das EU-Forschungsrahmenprogramm und hauptsächlich bei DG RTD (Directorate-General Research and Innovation) angesiedelt. Konkrete Fördermöglichkeiten ergeben sich für die KKW im Bereich von Forschungs- und Entwicklungsprojekten (FuE), die in Kapitel 3.2 ausführlicher dargelegt werden.⁹ Horizon Europe ist eines der größten Förderprogramme für Forschung und Innovation weltweit. Die Inhalte orientieren sich an wichtigen gesellschaftlichen Fragestellungen, wie Gesundheit, nachhaltige Entwicklung, Digitalisierung, aber auch Kultur, Kreativität und inklusive Gesellschaft. Ein zentrales Ziel ist es, Exzellenz in der europäischen Wissenschaft zu fördern. An dieser Stelle soll auch kurz auf das New European Bauhaus eingegangen werden. Dieses ist nicht direkt bei der Generaldirektion Forschung und Innovation ansässig und nimmt eine besondere Stellung ein, da es Überschneidungen mit mehreren Programmen hat, u. a. auch mit Horizon Europe. Ausführlicher wird das Projekt in Kapitel 3.3 beschrieben.

Generaldirektion Wettbewerb

Bei der Generaldirektion Wettbewerb (Directorate-General Competition, DG COMP) liegt die Zuständigkeit für das **Single Market Programme** (SMP). Das SMP wurde im April 2021 beschlossen und verfügt über ein Budget von 4,2 Mrd. Euro für die Förderperiode 2021-2027. Damit soll das Programm den Binnenmarkt stärken.¹⁰ Für die KKW bieten sich indirekt auch Fördermöglichkeiten, da unabhängig vom Sektor Unternehmen im Allgemeinen – seien es KMU, Großunternehmen oder Start-ups – gefördert werden. Dies ist beispielsweise durch das Enterprise Europe Network¹¹ möglich, welches regional orientiert Beratungsleistungen bietet. Außerdem gibt es auch hier Synergien mit dem New European Bauhaus, die in Kapitel 3.3 weiter erläutert werden.

⁸ https://ec.europa.eu/info/system/files/cnect_sp_2020_2024_en.pdf

⁹ Die Hauptzuständigkeit für Horizon Europe liegt bei DG RTD. Insgesamt sind acht weitere DGs bei dem Programm involviert, u. a. auch DG EAC: https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/rtd_sp_2020_2024_en.pdf.

¹⁰ https://ec.europa.eu/competition-policy/single-market-programme-smp_en

¹¹ <https://een-deutschland.de/regionale-kontakte-regional-contacts.html>

Generaldirektion Beschäftigung, Soziales und Inklusion

Bei der Generaldirektion Beschäftigung, Soziales und Inklusion (Directorate-General Employment, Social Affairs & Inclusion, DG EMPL) ist insbesondere der **Europäische Sozialfonds Plus (ESF+)** beheimatet, der der größte EU-Fonds ist, um in Menschen zu investieren. Zielgruppen sind öffentliche und private Einrichtungen sowie Nichtregierungsorganisationen. Organisationen dieser Art aus der KKW können je nach regionalem ESF+-Programm Förderung erhalten. Mit einem Budget von circa 99,3 Mrd. Euro für die Förderperiode 2021-2027 ist der Fonds umfassend ausgestattet.¹² Interessierte können sich auf den Websites der Bundesländer zum ESF+ informieren. Dort sind auch die ESF+-Programme zu finden, die die Prioritäten des jeweiligen Bundeslandes und die damit verbundenen Maßnahmen enthalten. Das ESF-Portal der Bundesregierung¹³ ist als erste Adresse gut geeignet, um sich über den ESF in Deutschland generell und eine mögliche Förderung zu informieren.

Generaldirektion Regionalpolitik und Stadtentwicklung

Indirekte Fördermöglichkeiten für die KKW ergeben sich auch durch Programme, die in der Zuständigkeit von DG REGIO (Directorate-General Regional and Urban Policy) liegen. DG REGIO ist die zentrale Stelle für die Umsetzung der europäischen Kohäsionspolitik; insbesondere der **Europäische Fonds für regionale Entwicklung (EFRE)** ist ein großes Förderprogramm von Bedeutung. Durch die Förderung aus dem EFRE sollen die Lebensstandards strukturschwacher Regionen erhöht und Entwicklungsniveaus zwischen Regionen angeglichen werden. Für die Förderperiode 2021-2027 stehen hierfür ca. 226 Mrd. Euro zur Verfügung. In den thematischen Zielen des EFRE wird der Kultur- und Kreativbereich nicht explizit erwähnt, ist aber durchaus in verschiedenen Themenbereichen förderbar, z. B. im Themenfeld „Innovation, Digitalisierung, wirtschaftliche Transformation und Unterstützung kleiner und mittlerer Unternehmen“. Auch die Bereiche kulturelles Erbe und kulturelle Infrastruktur können Fördermöglichkeiten bieten. Prognos-Analysen im Auftrag der Europäischen Kommission zeigen, dass auch im thematischen Ziel „Forschung, technische Entwicklung und Innovation“ signifikante Fördermittel in relevante Projekte der Kultur- und Kreativwirtschaft geflossen sind. In der Förderperiode 2014-2020 gingen knapp zwei Mrd. Euro in die Bereiche „Fashion, Media & Creative Industries“ und „Tourism, Cultural & Creative Industries“, was ca. 8 % der Gesamtsumme entspricht.¹⁴ Da der EFRE in Deutschland durch die einzelnen Bundesländer betreut wird und diese unterschiedliche Förderprioritäten haben können, bietet es sich an, die verschiedenen Homepages des EFRE in Deutschland anzuschauen. Beispiele für gelungene Projekte mit Kreativ- bzw. Kulturbezug gibt es reichlich – so wurde beispielsweise im EFRE Niedersachsen 2014/2015 die Instandsetzung des UNESCO-Welterbes Fagus-Werk gefördert und in Thüringen (2017-2019) ein Pilotprojekt zum digitalen Kultur- und Sammlungsmanagement in 3D unterstützt.¹⁵

Auch durch die **Interreg-Programme** (von EFRE-Mitteln finanziert) werden Kooperationsprojekte entlang der europäischen Grenzen unterstützt. Das Budget für die Förderperiode 2021-2027 beträgt

¹² <https://ec.europa.eu/european-social-fund-plus/en/what-esf>

¹³ <https://www.esf.de/portal/DE/Startseite/inhalt.html>

¹⁴ Europäische Kommission (2021): Study on prioritisation in Smart Specialisation Strategies in the EU. Siehe: http://redpoliticasi.es/system/files/repositorio-archivos/ris3_prioritisation_en.pdf

¹⁵ <https://www.europa-foerdert-kultur.eu/>

7,95 Mrd. Euro.¹⁶ Während Interreg nicht genau auf die KKW zugeschnitten ist, kann man sagen, dass Projekte aus diesen Themenfeldern durchaus förderfähig sind, da Themenbereiche wie Bildung, soziale Eingliederung und Integration sehr relevant sind. Da die Programme auf nationaler und regionaler Ebene verwaltet werden, können die Förderprioritäten voneinander abweichen. In Deutschland sind alle Grenzregionen an Interreg-Programmen beteiligt. Die Website von Interreg in Deutschland bietet Informationen über die verschiedenen Ausrichtungen der Programme, an denen deutsche Regionen beteiligt sind.¹⁷ Es gibt diverse Projektbeispiele, in denen kulturelle Infrastruktur oder der Schutz kulturellen Erbes gefördert wurde.¹⁸ So wurde beispielsweise durch das Projekt „Kulturachse Nord“ (2017-2019) die kulturelle Mobilität zwischen Deutschland und den Niederlanden gefördert, indem zwei Kunstmuseen bestehende Barrieren erkennen und mindern wollten.¹⁹ Im kulturellen Bereich wurden bisher in den Interreg-Programmen z. B. der Aufbau von grenzübergreifenden Netzwerken für Kulturaustausch, Kulturstraßen, der Aufbau und die Erweiterung von Infrastrukturen wie Museen sowie Touristik- und Kulturzentren, der Erhalt und die Aufwertung von Kulturerbe, gemeinsame Marketing-Konzepte oder grenzüberschreitende Medien gefördert.

Generaldirektion Landwirtschaft und ländliche Entwicklung

Bei DG AGRI (Directorate-General Agriculture and Rural Development) wird der **Europäische Landwirtschaftsfonds für die Entwicklung des ländlichen Raums** (ELER) verwaltet. Der ELER zielt darauf ab, die ländliche Entwicklung in allen Mitgliedstaaten und Regionen zu fördern. Hierdurch sollen die Wettbewerbsfähigkeit der Landwirtschaft, der nachhaltige Umgang mit natürlichen Ressourcen und die ausgewogene territoriale Entwicklung der ländlichen Wirtschaft und Gemeinden gefördert werden. Für die Förderperiode 2021-2027 stehen 78,8 Mrd. Euro zur Verfügung. Kreative und kulturelle Projekte werden nicht eindeutig erwähnt, jedoch sind Maßnahmen zum **Schutz des kulturellen Erbes im ländlichen Raum und die Förderung des ländlichen Tourismus** förderbar.²⁰ Über den ELER können auch kulturelle Projekte umgesetzt werden. Dazu gehören Maßnahmen im Rahmen von Dorferneuerung und -entwicklung sowie Tätigkeiten zur Wiederherstellung und Verbesserung des natürlichen und kulturellen Erbes der Dörfer, Studien und Investitionen zum kulturellen Erbe von Dörfern, Projekte zum Schutz des Kulturerbes und der Entwicklung des Fremdenverkehrs in ländlichen Regionen sowie der Aufbau von Dienstleistungseinrichtungen im Bereich Freizeit und Kultur inkl. kultureller Aktivitäten zur Grundversorgung eines Dorfes. Vor allem über LEADER werden, je nach Region, zahlreiche Projekte mit Kulturbezug gefördert. Gemäß Projektdatenbank sind in der vergangenen Förderperiode eine ganze Reihe an relevanten Projekten für den Kultur- und Kreativbereich gefördert worden.²¹ So wurde z. B. in der vergangenen Förderperiode in Sachsen das inklusive Projekt „VielHarmonieTanzt“ gefördert, das klassische Musik einem breiten Publikum näherbringen sollte. Eine andere Richtung schlug das Projekt „Odyssee“ in Mecklenburg-Vorpommern ein, welches auf geführten Touren zu historischen Gebäuden, abseits klassischer Touristenattraktionen, das mecklenburgische Binnenland in den

¹⁶ Die spezifischen thematischen Ziele der Interreg-Programme können hier nachgelesen werden: <https://keep.eu/faq/thematic-objectives-what-are-they-what-is-their-use/>.

¹⁷ https://www.interreg.de/INTERREG2014/DE/Home/home_node.html

¹⁸ [Link zu Projektbeispielen](#)

¹⁹ <https://www.europa-foerdert-kultur.eu/>

²⁰ siehe Förderpriorität 6: https://enrd.ec.europa.eu/policy-in-action/rural-development-policy-figures/priority-focus-area-summaries_en

²¹ https://enrd.ec.europa.eu/projects-practice/Creative_en

Vordergrund stellte.²² In Deutschland sind die Bundesländer für die konkrete Ausgestaltung des ELER zuständig, welche konkret durch die Entwicklungsprogramme für den ländlichen Raum erfolgt. In der Förderperiode 2014-2020 gab es insgesamt 13 Länderprogramme.

²² <https://www.europa-foerdert-kultur.eu/>

3 KKW-relevante EU-Förderprogramme

3.1 Creative Europe

Das Creative Europe Programme ist eines der zentralen EU-Förderprogramme für die KKW. In der Förderperiode 2021-2027 stehen dem Programm 2,44 Mrd. Euro zur Verfügung – knapp eine Mrd. mehr als in der vorherigen Periode 2014-2020 (1,47 Mrd. Euro). Wichtig im neuen Programm ist der Fokus auf mehr Umweltbewusstsein sowie zur weiteren Digitalisierung innerhalb der Branche. Die meisten Aufrufe fordern die Antragsteller*innen zur Zusammenarbeit auf, Kooperation und grenzüberschreitende Aktivitäten sind noch gefragter als bisher. Neu im Creative Europe Programm sind u. a. die „Creative Innovation Labs“. Sie bieten der Kultur- und Kreativbranche Raum, um beispielsweise neue Wege zur Zuschauergewinnung zu entwickeln, insbesondere um das junge Publikum zu erreichen. Ebenfalls neu ist eine Förderlinie für Journalismus: „Journalism partnerships“ heißt der erste Aufruf, mit dem die grenzüberschreitende Zusammenarbeit von Journalist*innen und Medienschaffenden erleichtert und gefördert wird.²³

Die Hauptziele des Programms sind einerseits der Schutz, die Entwicklung und Förderung der kulturellen bzw. sprachlichen Vielfalt sowie des kulturellen Erbes Europas und andererseits die Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit und wirtschaftlichen Potenziale der Kultur- und audiovisuellen Branche. Creative Europe ist in drei Hauptprogramme aufgeteilt:

- MEDIA ist auf die audiovisuelle Branche ausgerichtet,
- KULTUR auf die übrigen künstlerischen Branchen und
- CROSS SECTOR adressiert die Zusammenarbeit auf allen Gebieten der KKW und zur Unterstützung der Nachrichtenmedien.

Von Creative Europe können alle Unternehmenstypen der KKW profitieren: von Selbstständigen über Start-ups und KMU bis hin zu Großunternehmen. Voraussetzung ist, dass der Unternehmenssitz in einem EU-Mitgliedstaat ist. Je nach Förderaufruf können sich auch Organisationen außerhalb der EU bewerben, so beispielsweise aus dem europäischen Wirtschaftsraum.²⁴

Förderschwerpunkte²⁵

In der neuen Förderperiode stehen beim **MEDIA-Programmteil** vor allem die europäische Zusammenarbeit und die weitere Digitalisierung der Branche im Mittelpunkt. Zudem fließen die übergreifenden Prioritäten Nachhaltigkeit und Diversität in die Förderaufrufe ein.²⁶ Für Interessierte ist es bei der Antragsstellung wichtig, die Prioritäten einzubeziehen und ihre Firmen frühzeitig zu registrieren.²⁷ Die Förderaufrufe des MEDIA-Programmteils richten sich an Akteur*innen aus dem audiovisuellen Bereich und gliedern sich in vier thematische Cluster:

²³ <https://creative-europe-desk.de/artikel/news/push-boundaries-das-neue-creative-europe-programm-kurz-vor-dem-start>

²⁴ <https://ec.europa.eu/culture/funding-creative-europe/about-creative-europe-programme> (Stand: 29.07.2021); <https://creative-europe-desk.de/> (Stand: 29.07.2021)

²⁵ <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/c5e46cfa-b396-11eb-8aca-01aa75ed71a1> (Stand: 03.08.2021)

²⁶ Weitere Informationen zu den einzelnen Clustern bietet die Website der Europäischen Kommission:

<https://ec.europa.eu/culture/funding-creative-europe/creative-europe-media-strand>.

²⁷ Weitere Informationen zur Antragstellung gibt es hier: <https://creative-europe-desk.de/artikel/news/get-prepared>.

- **„Content“** richtet sich vor allem an Produzent*innen von Filmen, Serien und Videogames. Das Cluster fördert Zusammenarbeit und Innovation in Produktionen.
- **„Business“** umfasst den gesamten geschäftlichen Bereich. Das Cluster richtet sich an Unternehmer*innen und neue Talente, die sich und ihre Geschäftsmodelle weiterentwickeln wollen. Mithilfe von Trainings, Märkte- und Messenförderung soll die europäische KKW im globalen Wettbewerb gestärkt werden.
- **„Audience“** fördert Projekte, die das Interesse von Zuschauer*innen an europäischen Film- und Fernsehproduktionen fördern und durch experimentelle Formen der Publikumsansprache neue Nutzergruppen erschließen möchten. Darüber hinaus werden die Verbreitung und Sichtbarkeit europäischer Werke gefördert.
- **„Policy“** fördert Diskussionen, Foren für die politische Diskussion bzw. den politischen Austausch, Studien etc. und trägt u. a. zur Schaffung eines öffentlichen Bewusstseins für das Thema bei; gefördert werde in diesem Rahmen Sensibilisierungsmaßnahmen.

Die Förderaufrufe für 2021/2022 wurden im Juni 2021 veröffentlicht und sind den einzelnen Clustern zuzuordnen.²⁸ Im **Content-Cluster** werden Produzent*innen von Filmen, Serien und Videogames innerhalb von vier Aktionen gefördert:

- TV- und Online-Inhalte (Budget 17,6 Mio. Euro): Hierdurch sollen europäische Fiktions-, Animations- oder Dokumentarproduktionen mit hohem Vertriebspotenzial unterstützt werden. Ziel ist es, europäische High-Quality-Programme zu stärken, die Unabhängigkeit der Produzent*innen weiterzuentwickeln und Koproduktionen zu fördern.
- European Slate Development (Budget 15 Mio. Euro) richtet sich an europäische unabhängige Produktionsfirmen, die in der Lage sind, ein Portfolio von drei bis fünf Produktionen (Fiktion, Animation, kreativer Dokumentarfilm) anzubieten. Die Produktionen müssen kommerziell auswertbar sein und die Antragstellenden über nachweisbare Erfahrung verfügen.
- European Mini-Slate Development (Budget vier Mio. Euro): Bei diesem Programm können europäische unabhängige Produktionsfirmen mit einem Portfolio von zwei bis drei verschiedenen Produktionen Förderung erhalten. Wie beim Slate Development müssen die Produktionen kommerziell auswertbar sein.
- Europäische Koproduktionen (Budget fünf Mio. Euro): Dieser Aufruf richtet sich an europäische Koproduktionen, deren Qualität sowie Marktpotenzial gestärkt werden sollen. Für die Auswahl der Projekte ist eine mögliche internationale Auswertung und die Beteiligung von mindestens zwei Produktionsfirmen aus zwei verschiedenen Ländern wichtig. Die Produktionen sollten Animations-, Dokumentar- oder Spielfilme, Serien oder narrative Virtual-Reality-Projekte sein, die kommerziell auswertbar sind.

NEU ab 2022: Die Bewerbung für den Förderaufruf „Videogames and Immersive Content Development“ wird vermutlich Anfang 2022 möglich sein. Angesprochen sind gezielt europäische Videospielhersteller, XR Studios und audiovisuelle Produktionsfirmen. Konkret kann die Entwicklung von Videospielen (oder interaktiven immersiven Inhalten) mit originellem Inhalt und/oder Gameplay gefördert werden.

²⁸ https://ec.europa.eu/culture/sites/default/files/2021-05/MEDIA%20Creative%20Europe%20Calls%20for%20Proposals%202021_v2.pdf



Förderbeispiel: Slate Funding für Tamtam Film



© iStock – nicoletaionescu

Die Hamburger Produktionsfirma Tamtam Film konnte mit ihrem Portfolio an unterschiedlichen Filmproduktionen überzeugen und erhielt im Jahr 2017 den Höchstfördersatz von 210.000 Euro durch Creative Europe MEDIA. Mit der Förderung sollten fünf verschiedene Produktionen ermöglicht werden, die mit ihrer Genrevielfalt die Jury überzeugen konnten. Auch die Tatsache, dass Tamtam Film mit etablierten Regisseur*innen, aber auch mit neuen Talenten zusammenarbeitet, wurde positiv hervorgehoben.

Quelle: <https://www.tamtamfilm.com/>

Im **Business-Cluster** kann eine Vielzahl an Akteur*innen der audiovisuellen Branche Förderung erhalten, beispielsweise Verleih- und Vertriebsagenturen, Technologieunternehmen, VOD-Dienste oder auch Aussteller*innen. 2021 gibt es vier konkrete Förderaufrufe, die auch in 2022 fortgeführt werden:

- Förderung europäischer Mediantalente und -kompetenzen (acht Mio. Euro Budget): Audiovisuelle Fachkräfte können durch diese Förderung mit Trainings und Mentoring gezielt unterstützt werden, damit sie sich an neue Prozesse und Entwicklungen besser anpassen können. Der Aufruf richtet sich vor allem an junge Fachleute, u. a. auch aus Start-ups.
- Märkte und Vernetzung (7,5 Mio. Euro Budget): Mit diesem Aufruf werden die Netzwerkaktivitäten und der Business-to-Business-Austausch von Fachkräften mit Tätigkeiten im audiovisuellen Bereich, inklusive von Filmschaffenden, adressiert. Auch die Aktivitäten audiovisueller Anbieter*innen auf Messen o. ä. können gefördert werden.
- Europäischer Filmverleih und europäischer Filmverkauf (29,9 Mio. Euro bzw. 4,4 Mio. Euro Budget): Hier werden Referenzgelder zugewiesen, die je nach Leistung eines Unternehmens in der Referenzperiode berechnet werden. Diese Gelder werden dann reinvestiert in: 1. Vertrieb: Koproduktion nicht-nationaler Filme, Erwerb von Verleihrechten oder Freigabe nicht-nationaler Filme und 2. Verkaufsagenturen: Mindestgarantien/ Vorschüsse für internationale Vertriebsrechte und Öffentlichkeitsarbeit etc. für nicht-nationale europäische Filme.
- Innovative Werkzeuge und Geschäftsmodelle (Budget 14,8 Mio. Euro): Unterstützt werden Akteur*innen, die innovative Werkzeuge/Geschäftsmodelle entwickeln, die die Sichtbarkeit und Reichweite von europäischen Werken erhöhen und/oder die Wettbewerbsfähigkeit und Nachhaltigkeit dieser vorantreiben. Förderfähige Projekte sind u. a. Business-Tools, die zur Verbesserung, Effizienz und Transparenz der europäischen Märkte beitragen, insbesondere automatisierte Rechte-Management-Systeme, Technologien zur Datenerfassung und -analyse oder neue Wege der Produktion und Finanzierung, des Vertriebs und der Promotion mithilfe neuer Technologien wie AI, Big Data, Blockchain etc.

Neu ab 2022: Mit Media 360° soll ab 2022 das Kooperationspotenzial bestehender Branchenforen genutzt und gestärkt werden, um Skaleneffekte zwischen verschiedenen Aktivitäten zu ermöglichen. Aktivitäten können dabei aus allen Teilbereichen des Business-Clusters stammen. Antragsteller*innen sollten vorlegen können, inwiefern ihre Strategie Mehrwerte für die gesamte europäische audiovisuelle Branche bieten kann.

i

Förderbeispiel: Game Connection – Business Development für die Spieleindustrie



© iStock - pixelfit

Die Game Connection ist ein europäisches Forum für Akteur*innen der Spieleindustrie. Ziel ist es Entwickler*innen (Studios oder Unabhängige) mit Käufer*innen (hauptsächlich Verlagen) über drei Tage zusammenzubringen. Durch das „Let’s meet“-Format können sich Teilnehmer*innen des Forums gezielt vernetzt werden und Geschäftstätigkeiten ausbauen.

Quelle: <https://www.game-connection.com/>

Im **Audience-Cluster** können sich u. a. Kinobetreiber*innen bzw. -verleiher*innen, Video-on-Demand-Anbieter*innen und -betreiber*innen, Handelsvertreter*innen, aber auch Kulturerbe-Institutionen um Förderung bewerben. Die Förderaufrufe 2021 sind:

- Netzwerke der europäischen Kinos (15 Mio. Euro Budget): Hier werden gezielt Netzwerke europäischer Kinobetreiber*innen mit großer Reichweite adressiert, die vor allem nicht-nationale europäische Filme zeigen und somit die Rolle von Kinos bei der Verbreitung europäischer Werke stärken.
- Europäische Festivals (neun Mio. Euro Budget): Festivals können Unterstützung erhalten, wenn sie nicht nationale europäische Produktionen zeigen, neue Formen der Publikumsansprache erproben und neue Nutzer*innengruppen erschließen.
- Europäische VoD-Netzwerke und Betreiber*innen (vier Mio. Euro Budget): Gefördert werden grenzüberschreitende Kooperationen mit dem Ziel, die Wettbewerbsfähigkeit europäischer VoD-Plattformen (Anbieter*innen von nicht nationalen Produktionen) zu erhöhen und somit europäische Inhalte globaler zu vermarkten.
- Films on the Move (elf Mio. Euro Budget): Hier liegt der Fokus auf Kampagnen des Kino- oder Online-Vertriebs förderfähiger Filme durch die bzw. den Vertriebsbeauftragte*n des Films.
- Audience Development & Film Education (fünf Mio. Euro Budget): Förderfähig sind Projekte, die eine europaweite Zusammenarbeit einschließen und innovative Ansätze der Zuschauereinbindung verfolgen (u. a. mit digitalen Werkzeugen). Somit sollen u. a. das Wissen und Interesse des Publikums über bzw. an europäischen Filmen und audiovisuellen Werken gestärkt werden.

Neu ab 2022: Ab 2022 können sich Kooperationen von europäischen audiovisuellen Festivals auf Förderung bewerben unter dem Aufruf „Netzwerke europäischer Festivals“. Neben dem Austausch von Wissen und Ideen soll die Kooperation außerdem europäische Filme verbreiten sowie digitale Transformation anregen.



Förderbeispiel: Animateka - europäisches Animationsfilmfestival



© iStock – gorodenkoff (2)

Animateka ist ein Festival in Slowenien für Animationsfilme, das sich an Autor*innen aus Mittel- und Osteuropa richtet. Das Programm des Festivals besteht aus zeitgenössischen Animationsfilmen und Retrospektiven aus 35 Ländern. Darüber hinaus konzentriert sich das Projekt auf die Vermittlung von Medienkompetenz und bindet das Publikum in Workshops und Seminare ein.

Quelle: <https://www.animateka.si/>

Im **KULTUR-Programmbereich** werden alle Teilmärkte der KKW gefördert. Ausgenommen sind audiovisuelle Projekte, die bereits mit dem MEDIA-Programmteil umfassend gefördert werden. 2021 gibt es insgesamt fünf Förderaufrufe:²⁹

- Europäische Kooperationsprojekte (60 Mio. Euro Budget): Hiermit werden Kooperationsprojekte zur transnationalen Schaffung und Verbreitung von europäischen Werken und Künstler*innen gefördert. Ein weiterer Fokus liegt auf der Stärkung innovativer Aspekte im kulturellen und kreativen Bereich innerhalb Europas. Die Projekte sollten mindestens eine der folgenden Prioritäten verfolgen: Publikum, soziale Inklusion, Nachhaltigkeit, neue Technologien, internationale Ausrichtung oder eine sektorspezifische Priorität (z. B. Buch-, Musik-, Architektursektor, kulturelles Erbe).
- Europäische Plattformen zur Förderung aufstrebender Künstler*innen (elf Mio. Euro Budget für 2021, 33 Mio. Euro für 2021-2023): Hierbei werden Plattformen gefördert, die die Sichtbarkeit und Verbreitung europäischer Künstler*innen und Werke zum Ziel haben und dabei auch den Zugang zu Kultur und Publikumsbeteiligung und -erweiterung verfolgen. Die Plattformen sollten dabei aus einer koordinierenden Einrichtung und Mitgliedsorganisationen bestehen und über eine gemeinsame künstlerische Marken- und Redaktionsstrategie verfügen.
- Europäische Netzwerke von Kultur- und Kreativeinrichtungen (neun Mio. Euro Budget für 2021, 27 Mio. Euro für 2021-2023): Diese Förderung können internationale Netzwerke erhalten, die sich dem Aufbau neuer Fähigkeiten widmen, Talentförderung betreiben und

²⁹ https://ec.europa.eu/culture/sites/default/files/2021-05/Culture%20Creative%20Europe%20Calls%20for%20Proposals%202021_v2.pdf

folgende Prioritäten adressieren: Publikumsbeteiligung und -entwicklung, internationale Aktivitäten, umweltfreundliche Praktiken und neue Technologien.

- Verbreitung von europäischen literarischen Werken (fünf Mio. Euro Budget): Schriftsteller*innen, Übersetzer*innen und Illustrator*innen können Unterstützung bei der Übersetzung, Veröffentlichung und Förderungen von fiktionalen Werken erhalten. Antragssteller*innen sollten bei ihrer Bewerbung eine der folgenden Prioritäten berücksichtigen: Stärkung der transnationalen Zirkulation und Diversität von europäischen literarischen Werken, neues Publikum für europäische Werke schaffen und die Wettbewerbsfähigkeit des Buch-Sektors stärken.
- Paneuropäische kulturelle Einrichtungen (1,8 Mio. Euro Budget für 2021, 5,4 Mio. Euro für 2021-2023): Hier werden kulturelle Einrichtungen gefördert, die Trainings o. ä. für junge, talentierte Künstler*innen anbieten.

Neu ab 2022: Ab 2022 soll die transnationale Mobilität von Künstler*innen und sonstigen Kreativschaffenden durch den Aufruf „Mobilität von Künstler*innen und Kreativschaffenden“ gestärkt werden. Ziele sind u. a. internationale Kollaboration und berufliche Entwicklung, u. a. durch Unterstützung bei der Publikumssuche.



Förderbeispiel: Transbook – Kinder- und Jugendliteratur in Bewegung



© iStock – ra2studio

Transbook ist eine europäische Initiative zur Förderung des digitalen Wandels und der Internationalisierung des Kinderbuchsektors. Ziel ist es, Akteur*innen der Branche für digitale, kreative Praktiken zu begeistern, junge Schriftsteller*innen und Illustrator*innen zu fördern und Netzwerke zu stärken. Insgesamt sieben europäische Partner*innen aus der Kinderbuch-Industrie sind an dem Projekt beteiligt.

Quelle: <http://transbook.org/>

Der **Programmbereich CROSS SECTOR** zielt eher auf allgemeinere Herausforderungen im Kultur- und Kreativbereich. Konkrete Aktionen richten sich aber auch an die Bedürfnisse im Teilbereich des Nachrichtenjournalismus. Konkret gibt es zwei Förderaufrufe für 2021:³⁰

- Creative Innovation Lab (6,3 Mio. Euro Budget): Diese Förderung adressiert Akteur*innen aus verschiedenen Teilmärkten der KKW, die digitale Werkzeuge und neue Geschäftsmodelle entwickeln möchten, welche einen langfristigen Impact für die Branche versprechen. Durch das Lab soll an digitalen Lösungen für den audiovisuellen Sektor, aber auch für andere Teile der KKW gearbeitet werden. Daneben können auch die zusätzlichen thematische Zielsetzungen verfolgt werden. Insgesamt sollen zehn Projekte gefördert werden. Für das

³⁰ https://ec.europa.eu/culture/sites/default/files/2021-05/Cross-sectoral%20Creative%20Europe%20Calls%20for%20Proposals%202021_v2.pdf

Jahr 2021 liegt der Fokus auf den Querschnittsthemen Nachhaltigkeit und innovative Bildungsinstrumente.

Die Themengebiete umfassen:

- Rechtemanagement und Monetarisierung (Transparenz und faire Bezahlung),
- Datenerhebung und -analyse (insbesondere in Hinblick auf Voraussagen zu Inhalten und Zuschauerverhalten),
- Nachhaltigkeit in der Verwertungskette (auch in Bezug auf das Projekt European Bauhaus) sowie
- innovative Bildungs-Tools zu den Themen Desinformation, Fake News etc.

- Journalismus-Partnerschaften (7,6 Mio. Euro Budget): Hier werden Partnerschaften im Journalismus gefördert, die zu Kooperationen zwischen Berufsverbänden der Nachrichtenmedien anregen, um somit die Wettbewerbsfähigkeit des Nachrichtenjournalismus zu stärken. Es soll ein Beitrag für ein freies, vielfältiges und pluralistisches Medienumfeld geleistet werden.

Die Projekte haben das Ziel, die sektorübergreifende Zusammenarbeit hinsichtlich der Anpassung an die strukturellen und technologischen Veränderungen im Nachrichtenmediensektor nachhaltiger und widerstandsfähiger zu gestalten. Zudem sollen hochwertige Medienproduktionsstandards durch die Förderung von Kooperationen, digitalen Fähigkeiten, grenzüberschreitendem und/oder gemeinschaftlichem Journalismus unterstützt werden.

Konsortien können gemeinnützige, öffentliche und private Medien (inkl. Print-/Online-Presse, Radio/Podcasts, TV etc.) sowie andere Organisationen mit Fokus auf Nachrichtenmedien (inkl. Medienverbände, NGOs, journalistische Fonds, Trainingsorganisationen mit Fokus auf Medienschaffende) umfassen. Es müssen mindestens drei Organisationen aus drei Ländern sein.



Förderbeispiel: Digital Cross Over – Austausch zu Content und Zukunft



© iStock-Tzido_829570660

Digital Cross Over ist ein teilmarktübergreifendes Projekt von Kreativschaffenden. Ziel des Projekts ist es, die aktuellen Herausforderungen der KKW aufzuzeigen, zu erforschen und neue Geschäftsmodelle zu explorieren. Wer zahlt für die von Kultur- und Kreativschaffenden geschaffenen Inhalte? Wie erreiche ich meine Zielgruppe im digitalen Zeitalter und wie kann ich von Akteur*innen aus anderen Branchen lernen, die vor ähnlichen Herausforderungen stehen oder standen?

Quelle: <https://www.imz.at/activities/innovation-new-business-models/digital-cross-over/>

Neben den drei Programmbereichen mit gezielten Förderaufrufen werden mit Creative Europe auch weitere Sondermaßnahmen gefördert. Die Verleihung des Titels „**Kulturhauptstadt Europas**“ gehört dazu und ist seit 1985 eine prestigereiche Auszeichnung für die ausgewählten Städte. Das **Europäische Kulturerbe-Siegel** wird seit 2006 von Creative Europe bezuschusst und zeichnet Stätten aus, die eine besondere historische und ideelle Bedeutung für Europa haben. Mit **Perform Europe** besteht ein Projekt, das eine Plattform für darstellende Künste bietet. Außerdem werden verschiedene Organisationen bei der **Verleihung von Preisen**, mit denen herausragende Leistungen ausgezeichnet werden, unterstützt. Das sind der Europa Nostra Award (Kulturerbe), die Music Moves Europe Talent Awards (Popmusik), der Preis der Europäischen Union für Literatur (Nachwuchsautor*innen), der Mies-van-der-Rohe Award (zeitgenössische Architektur) sowie der STARTS Prize (Innovationen an der Schnittstelle Kunst, Technologie und Wissenschaft).³¹

Abbildung 2: Übersicht Creative Europe 2021-2027

Gesamtbudget
<ul style="list-style-type: none"> ❖ 2,4 Mrd. Euro für 2021-2027 ❖ davon 58 % für MEDIA, 33 % für KULTUR und 9 % für CROSS SECTOR
Interessant für die KKW
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Creative Europe ist das einzige EU-Programm, das ausschließlich die KKW adressiert. ❖ Die verschiedenen Programmbereiche richten sich an verschiedene Bereiche der KKW: MEDIA an alle audiovisuellen Branchen, KULTUR an alle weiteren kulturellen Bereiche (einzelne Förderaufrufe können bestimmte Teilbereiche fokussieren), CROSS SECTOR ist ein übergreifender Förderbereich, bietet aber explizit Möglichkeiten für Nachrichtenmedien.
Informationen für Bewerber*innen
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Zielgruppen: <ul style="list-style-type: none"> KULTUR: jegliche kulturellen Organisationen (Kommunen ebenso wie öffentliche Einrichtungen, aber auch private wie Verbände, Vereine und Unternehmen, von Start-ups bis hin zu Großunternehmen). Audiovisuelle Einrichtungen sind ausgeschlossen. Die konkrete Branche variiert je nach Förderaufruf. MEDIA: alle audiovisuellen Einrichtungen (u. a. Produktionsfirmen, Vertriebsagenturen, Kinobetreiber*innen, Kulturerbe-Institutionen) CROSS SECTOR: öffentliche Einrichtungen wie Kommunen, Universitäten; private Einrichtungen wie Unternehmen, Vereine, Stiftungen; Nachrichtenmediensektor Hinweis: Je nach Förderaufruf können sich nur (transnationale) Konsortien für die Förderung bewerben. ❖ Art/Höhe der Förderung: Die Höhe der Zuschüsse ist abhängig vom Förderaufruf (Pauschalsummen oder prozentualer Zuschuss zu förderfähigen Gesamtkosten, max. 80 %). ❖ Förderfähigkeit: Die Förderfähigkeit wird in den Förderaufrufen weiter ausgeführt. Generell müssen bestimmte Kriterien erfüllt sein, um für eine Förderung infrage zu kommen. In den einzelnen

³¹ <https://kultur.creative-europe-desk.de/foerderung/sondermassnahmen.html>;
<https://kultur.creative-europe-desk.de/foerderung/sondermassnahmen/kulturpreise.html>

Aufrufen werden diese Aspekte erläutert; die Bewerbungen werden anhand eines Punktesystems bewertet.

- ❖ **Zugangsart:** Auf dem „Funding & Tender Opportunities Portal“ der Kommission werden die Förderaufrufe von Creative Europe veröffentlicht. Dort sind Beginn und Ende der Bewerbungsfristen sowie alle Informationen zu den einzelnen Förderaufrufen aufgeführt. Organisationen, die auf der Suche nach Partner*innen für bestimmte Projekte sind, sind ebenfalls aufgelistet. Im Bewerbungsprozess werden Punkte vergeben. Informationen und weitere Unterstützung für Interessierte bietet das Creative Europe Desk Deutschland (u. a. gibt es dort auch Beispiele bereits geförderter Projekte) sowie eine Übersicht über offene bzw. vergangene Aufrufe. Für den Einstieg bietet es sich an, sich dort zu informieren, da die Informationen sehr nutzerfreundlich aufbereitet sind.
- ❖ **Weitere Informationen:**
 - Creative Europe Desk Deutschland³²
 - Übersicht Aufrufe KULTUR & CROSS SECTOR³³
 - Übersicht Aufrufe MEDIA³⁴
 - Funding & Tender Opportunities Portal³⁵
 - F&TP Online-Handbuch für Bewerbungen³⁶

Quelle: Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (2021).

Fazit

Creative Europe bietet für die KKW umfassende Fördermöglichkeiten. Durch die Aufteilung in drei Programmbereiche wird die gezielte Förderung verschiedener Teilbereiche der KKW ermöglicht: MEDIA adressiert die audiovisuelle Branche, wohingegen sich der KULTUR-Programmbereich eher auf bestimmte Ziele fokussiert als auf bestimmte Branchen der KKW. Mit dem Programmbereich CROSS SECTOR werden erstmals die Nachrichtenmedien gezielt angesprochen. Die Erhöhung des Budgets für die neue Förderperiode um fast eine Mrd. Euro ist positiv zu vermerken, insbesondere da Creative Europe das einzige EU-Förderprogramm ist, das sich ausschließlich der KKW widmet. Jedoch gibt es auch einige kritische Stimmen hinsichtlich der Durchführung des Programms. So wird in einem Report von Creative Industry Košice (2021)³⁷ angemerkt, dass es einige Hürden für die Bewerber*innen hinsichtlich der Programmteilnahme gibt. So erforderten beispielsweise die Vorfinanzierungsbedingungen einen hohen finanziellen Aufwand im Vorfeld des Projekts und die Finanzierungsregeln verhinderten oftmals die Bewerbung von kleinen, nicht professionellen Organisationen. Die Projektverwaltung nehme außerdem oftmals viel Zeit in Anspruch, wodurch bei der eigentlichen Projektdurchführung Ressourcen fehlten (bis zu 20 %). Die Antrags- sowie Evaluationsformate seien häufig komplex und vor allem die Audit-Erfordernisse und das Erfordernis des Vorbehalts von Finanzmitteln bis zum Projektende häufig kostspielig. Weitere Hindernisse seien der rechtliche Status einiger informeller Organisationen, die sich deswegen häufig nicht bewerben könnten, sowie Sprachbarrieren aufgrund von zu komplexer Sprache sowie zu starren Bewertungskriterien, die offene und horizontale Beteiligung erschwerten.

³² <https://creative-europe-desk.de/>

³³ <https://kultur.creative-europe-desk.de/foerderung/auf-einen-blick/ausschreibungen.html>

³⁴ <https://creative-europe-desk.de/foerderung>

³⁵ <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/programmes/crea2027>

³⁶ <https://webgate.ec.europa.eu/funding-tenders-opportunities/display/OM/Online+Manual>

³⁷ https://culturalfoundation.eu/wp-content/uploads/2021/03/policy-final_3-2-ok.pdf

Mit Creative Europe wird, neben allen Möglichkeiten zur Weiterentwicklung des Programms, ein Mehrwert im europäischen Maßstab geschaffen. Das Programm ergänzen regionale, nationale, internationale sowie sonstige Programme und Maßnahmen der Union. Mit dem Programm soll europäischen Teilnehmer*innen geholfen werden, grenzüberschreitend und international tätig zu werden. Es eröffnet durch seine Programmviefalt neue Möglichkeiten und sorgt so für neue Arbeitsplätze und ein starkes Wachstum im Kultur- und Kreativsektor.

3.2 Horizon Europe

Horizon Europe ist das wissenschaftliche Forschungsrahmenprogramm der Europäischen Kommission und weltweit das größte Förderprogramm für Forschung und Innovation. Durch das Programm soll eine wissens- und innovationsgestützte Gesellschaft ermöglicht, eine wettbewerbsfähige Wirtschaft aufgebaut sowie eine nachhaltige Entwicklung ermöglicht werden.³⁸ Zur neuen Förderperiode 2021-2027 wurde das Programm etwas umstrukturiert und besteht nun aus den drei zentralen Säulen, Wissenschaftsexzellenz (Säule 1), globale Herausforderungen und industrielle Wettbewerbsfähigkeit Europas (Säule 2) sowie Innovatives Europa (Säule 3). Interessierte der KKW werden auch hier fündig: So bietet das Programm beispielsweise verschiedene Anknüpfungspunkte, um Fördermittel für Forschungs- und Entwicklungsprojekte zu erhalten. Zielgruppe ist dabei der Forschungs- und Innovationssektor. Neben Forschungseinrichtungen, KMU und Großunternehmen können sich auch Selbständige und Start-ups eine Förderung beantragen. Das Gesamtbudget für alle drei Säulen beträgt 95,5 Mrd. Euro.

Förderschwerpunkte

In folgenden Bereichen bestehen direkte und indirekte Fördermöglichkeiten/Anknüpfungspunkte für die KKW:³⁹

- Säule 2 – Cluster 2: „Kultur, Kreativität und inklusive Gesellschaft“
- Säule 2 – Cluster 4: „Digitalisierung, Industrie und Weltraum“
- Säule 3 – European Institute of Innovation and Technology – Wissens- und Innovationsgemeinschaft Kultur- und Kreativwirtschaft (ab 2022)

Speziell für die beiden Erstgenannten lassen sich bereits Aussagen über die Förderschwerpunkte machen, da in beiden Fällen die Arbeitsprogramme für die Förderperiode 2021/2022 veröffentlicht sind.

Säule 2 – Cluster 2: „Kultur, Kreativität und inklusive Gesellschaft“

Das Cluster 2 besteht aus drei verschiedenen Prioritäten, die im Zeitraum 2021-2022 mit rund **423 Mio. Euro** gefördert werden⁴⁰:

1. Stärkung der Demokratie und Regierungsführung – 130,5 Mio. Euro (31 %)
2. Kultur, kulturelles Erbe und Kreativität – 144,5 Mio. Euro (34 %)

³⁸ <https://www.horizont-europa.de/de/Politischer-Kontext-und-Neuerungen-in-Horizont-Europa-1716.html>

³⁹ Neben diesen ist auch der Europäische Innovationsrat eine Möglichkeit für innovative KMU aus dem Kultur- und Kreativbereich. Förderaufrufe zum Thema New European Bauhaus sind nicht in diesem, sondern in Kapitel 3.3 dargestellt.

⁴⁰ <https://www.catalyze-group.com/fund/horizon-europe/budget/>

3. Management des sozialen und wirtschaftlichen Wandels – 148,02 Mio. Euro (35 %)

In der **ersten Förderpriorität** sollen die Forschungstätigkeiten zur Wiederbelebung und Modernisierung der Demokratie beitragen. Für die Jahre 2021/2022 gibt es für den Kultur- und Kreativbereich folgende relevante Themen:

- Zwei Förderaufrufe zu den Themen neue Medien und Demokratie, einer mit dem Fokus auf soziale Medien (Budget für beide Förderaufrufe 18 Mio. Euro): Hier sollte untersucht werden, unter welchen Bedingungen, einschließlich Ausbildung, Karriere und Arbeitsbedingungen, traditionelle und neue Medien in modernen Gesellschaften funktionieren. Weiterhin soll herausgefunden werden, ob neue Medien dazu beitragen, politische Systeme zu demokratisieren.

Während es in der dritten Förderpriorität (indirekte) Möglichkeiten für die KKW gibt,⁴¹ wird sie in **Priorität zwei – Kultur, kulturelles Erbe und Kreativität** – spezifisch adressiert.⁴² Die Forschung in diesem Feld soll dazu beitragen, kulturelles Erbe zu schützen und durch neue Technologien aufzuwerten. Weiterhin sollen relevante Sektoren in ihrer Wettbewerbsfähigkeit gestärkt werden. Hier bietet sich eine Vielzahl an Fördermöglichkeiten: Für die Jahre 2021/2022⁴³ laufen unter dieser Priorität insgesamt 16 Förderaufrufe, die sich in folgende Gruppen einteilen lassen:⁴⁴

- Verschiedene Förderaufrufe zum Thema Erhalt und Verbesserung von kulturellem Erbe z. B. Gebäude, Monumente, Artefakte (Budget für diverse Förderaufrufe: 74 Mio. Euro): Förderaufrufe zu diesem Thema sind u. a. vor dem Hintergrund des Klimawandels zu sehen und nehmen Bezug auf die Anwendungsmöglichkeiten digitaler und grüner Technologien. Interessierte können sich mit Projektideen bewerben, die vor dem Hintergrund von Klimawandel und technologischem, grünen Wandel den Erhalt vom kulturellen Erbe fördern. Zudem werden digitale Anwendungen gefördert, um Museen und archäologische Stätten zugänglicher und attraktiver zu machen.
- Verschiedene Förderaufrufe, um die Wettbewerbsfähigkeit und Innovationsfähigkeit relevanter Branchen zu stärken (Budget für diverse Förderaufrufe: ca. 42 Mio. Euro): Während unter einem allgemeineren Förderaufrufe Projekte gefördert werden sollen, die aufzeigen wie die KKW von neuen Technologien und neuen Geschäftsmodellen profitieren kann, gibt es auch spezifischere Aufrufe z. B. für Akteur*innen der Musikwirtschaft oder Filmwirtschaft: In einem Aufruf sollen Daten und Methoden über die wirtschaftlichen Bedeutung des Musiksektors systematisiert werden. Ein anderer Förderaufruf zielt auf die Untersuchung des Stands der Technik der europäischen Filmindustrie und der Fragmentierung der Branche.
- Ein Förderaufruf, um die nachhaltige Finanzierung von Museen und anderen Kultureinrichtungen zu verbessern (Budget für einen Förderaufruf zu diesem Thema: neun Mio. Euro): Mit diesem Aufruf werden Museen und Kultureinrichtungen adressiert, die neue Methoden und Modelle zur nachhaltigen Finanzierung ihrer Einrichtungen entwickeln. Ein Schwerpunkt sollen lokale Museen und neue Wege des partizipativen Kulturmanagement sein, mit speziellem Augenmerk auf die Möglichkeiten digitaler Technologien.

⁴¹ Beispielsweise in Priorität 1: Förderaufruf „Media for democracy – democratic media“ or „Politics and the impact on online social networks and new media“.

⁴² European Commission (2021): Informal meeting on European Research and Innovation on Cultural and Creative Industries.

⁴³ https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2021-2022/wp-5-culture-creativity-and-inclusive-society_horizon-2021-2022_en.pdf

⁴⁴ Für eine Analyse der Förderaufrufe siehe auch: <https://cultureactioneurope.org/news/horizon-europe-is-finally-on-the-march/>

- Zwei Förderaufrufe zum Schutz von bedrohten Sprachen und zur Verbesserung des Verstehens von Traditionen, Werten und Überzeugungen europäischer Gesellschaften im 21. Jahrhundert: Die zwei Förderaufrufe zu diesen Bereichen haben insgesamt ein Volumen von ca. zwölf Mio. Euro.
- Die Verbesserung der Vernetzung/Koordinierung nationaler Kontaktstellen: Dieser Förderaufruf hat ein Volumen von ca. 3,5 Mio. Euro.

i

Förderbeispiel: V4Design – Upcycling von Video- und Textinhalten aus dem Netz zur Wiederverwertung in Architektur, Design und Games



© iStock – Naphat_Jorjee

In der digitalen Welt sind Video- und Textinhalte im Überfluss vorhanden. Das in Horizon2020 geförderte Projekt V4Design sammelt durch Webcrawling¹ im Internet Inhalte, analysiert diese und bereitet sie als Inspiration und zur Wiederverwertung für Architekt*innen, Designer*innen und (Games-) Designer*innen auf. Die Prämisse ist, dass durch Upcycling von Inhalten die KKW Ressourcen einspart und so noch wettbewerbsfähiger im Vergleich zu anderen Branchen ist.

¹ Big-Data-gestützte, automatisierte Schlagwortsuche im Internet

Quelle: <https://v4design.eu/>

Säule 2 – Cluster 4: „Digitalisierung, Industrie und Weltraum“

Das Cluster 4 besteht aus sechs verschiedenen Prioritäten, die sich im Kern um die Themen Digitalisierung, Industrie und Raumfahrt drehen. Bei diesem Cluster gibt es indirekte Überschneidungen mit der KKW. Nachfolgende Aufrufe für die Jahre 2021 und 2022⁴⁵ sind u. a. relevant:

- Ein Förderaufruf für Innovation für die Medienbranche, inklusive eXtended Reality (Budget für diesen Förderaufruf: neun Mio. Euro): Dieser Förderaufruf ist u. a. an Künstler*innen, Designer*innen und Filmemacher*innen gerichtet. Es sollen neue modulare Werkzeuge, Komponenten und/oder Dienste entwickelt werden, um kommerzielle, legale und technische Aspekte für die Anwendungen der neuen Medien zu verbessern. Weiterhin soll ein VR Media Lab zur Förderung von Innovationen im Bereich VR/Augmented Reality gegründet werden.
- Ein Förderaufruf zum Thema kunstorientierte Experimente und Design (Budget für diesen Förderaufruf: neun Mio. Euro): Ziel ist, das Vertrauen und die Akzeptanz von digitalen Technologien in der Gesellschaft durch kunstorientiertes Design zu stärken. Das Design von Technologien und deren Einsatz in ausgewählten Sektoren wird anhand von Anwendungsfällen von Akteur*innen aus der Industrie – z. B. Ingenieur*innen oder Entwickler*innen – und Endnutzer*innen wie auch Künstler*innen im Rahmen spezieller Industrieprojekte untersucht. Die Rolle der Kunst wird darin bestehen, zum einen

⁴⁵ https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2021-2022/wp-7-digital-industry-and-space_horizon-2021-2022_en.pdf

herausfordernde, auf den Menschen ausgerichtete Nutzungsszenarien zu entwerfen und des Weiteren alternative Designmethoden und Nutzungsszenarien für Technologien in der künstlerischen Praxis zu erforschen. Die Künstler*innen leisten einen Beitrag zum Systemdesign und zur Systemerprobung und ermöglichen die Erkundung von Technologien in einem künstlerischen Kontext. Der Aufruf adressiert alle digitalen Technologien, insbesondere aber die künstliche Intelligenz. Die Aufforderung richtet sich an Forschungs- und Technologieeinrichtungen, Unternehmen und KMU, die bereit sind, Zugang zu ausgewählten (digitalen) Technologien zu gewähren und eine Verbindung zu Künstler*innen herzustellen.

i

Förderbeispiel: Das Projekt WhoLoDance – Whole-Body Interaction Learning for Dance Education



© iStock – redhumv

Das WhoLoDance Projekt wurde von 2016-2018 mit 3,3 Mio. Euro durch Horizon 2020 gefördert und zielte darauf ab, neue Technologien im Bereich Tanz zu entwickeln und anzuwenden. Konkret richtete sich das Projekt an Forscher*innen, professionelle Tänzer*innen, Tanzlehrer*innen bzw. Tanzschüler*innen und an die interessierte Öffentlichkeit. Unter anderem wurde an einer Bewegungs-Datenbank sowie einem 3D Hologramm für die Unterstützung im Tanzunterricht gearbeitet. Eine deutsche Beteiligung war mit PEACHNOTE GmbH München gegeben.

Quelle: <http://www.wholodance.eu/>

Abbildung 3: Übersicht Horizon Europe Säule 2 2021-2022

Gesamtbudget
<ul style="list-style-type: none"> ❖ 95.5 Mrd. Euro für 2021-2027 ❖ Ca. 180 Mio. Euro für KKW-relevante Förderaufrufe in den Clustern 2 und 3 für die Jahre 2021 und 2022
Interessant für die KKW
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Kultur, Kreativität und eine inklusive Gesellschaft (Themen: Neue Medien und Demokratie, Kulturerbe, spezifische Sektoren (Filmindustrie, Musikindustrie etc.) ❖ Digitalisierung, Industrie und Raumfahrt (Materialien, Virtual Reality etc.)
Informationen für Bewerber*innen
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Zielgruppe: Forschungseinrichtungen, forschende Unternehmen und Einzelpersonen ❖ Art/Höhe der Förderung: Die Höhe der Zuschüsse variiert zwischen zwei und fünf Mio. Euro je Konsortium. ❖ Förderfähigkeit: Jede Rechtsperson, unabhängig vom Ort ihrer Niederlassung, einschließlich Rechtspersonen aus nicht assoziierten Drittländern oder internationalen Organisationen (einschließlich internationaler europäischer Forschungsorganisationen), kann teilnehmen (unabhängig davon, ob sie für eine Finanzierung infrage kommt oder nicht), sofern die in der Horizont-Europa-Verordnung festgelegten Bedingungen sowie alle anderen im jeweiligen Aufforderungsthema festgelegten Bedingungen erfüllt sind. ❖ Zugangsart: Förderaufrufe; meistens ein Förderaufruf je Programm ❖ Weitere Informationen: Nationale Kontaktstelle zum EU-Programm Horizont Europa⁴⁶ Funding & Tender Opportunities Portal⁴⁷ (Hier werden die Förderaufrufe des Programms veröffentlicht und Anträge eingereicht) Deutsches Portal für Horizont Europa⁴⁸ (Informiert über Programme, Antragsverfahren und Projekte und bietet eine Übersicht für Beratungsstellen an)

Quelle: Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (2021).

Säule 3 – European Institute of Innovation and Technology – Wissens- und Innovationsgemeinschaft Kultur- und Kreativwirtschaft (ab 2022)

Zum ersten Mal in der Geschichte der Europäischen Union sind Forschung und Innovation in der KKW auch durch ein eigenes Cluster im „Horizon Europe“ gestärkt und gesichert. In diesem sich nur der Innovation in der KKW widmenden Cluster werden rund 2,3 Mrd. Euro zur Verfügung stehen.

Durch die Wissens- und Innovationsgemeinschaften (Knowledge and Innovation Communities – KICs) soll die Zusammenarbeit zwischen Unternehmen, Hochschulen und Forschungsorganisationen verbessert werden. Die KICs sollen europaweite Partnerschaften schaffen, in denen Innovation ermöglicht wird. Das KIC Kultur- und Kreativwirtschaft soll im Jahr 2022 starten und verspricht interessante, neue Fördermöglichkeiten für die Branche zu bieten.

⁴⁶ <https://www.horizont-europa.de/de/Gesamtubersicht-2664.html>

⁴⁷ <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/programmes/horizon>

⁴⁸ <https://www.horizont-europa.de/index.php>

Das KIC Kultur- und Kreativwirtschaft soll dazu beitragen, die Fragmentierung in der Branche zu verringern und ein fruchtbares Umfeld zu schaffen. Spezifischere Ziele sind folgende:⁴⁹

- eine widerstandsfähigere und innovationsfreudigere KKW
- Förderung neuer technologischer Entwicklungen und sozialer Innovationen
- Mobilisieren von Investitionen und langfristigem Engagement von privaten Unternehmen
- Stärkung von Innovationsökosystemen im Kultur- und Kreativbereich auf nationaler, regionaler und lokaler Ebene

Der vorläufige Zeitplan für die Aufforderung zur Einreichung von Vorschlägen wurde vom Verwaltungsrat des Europäischen Instituts für Innovation und Technologie (EIT) im März 2021 beschlossen und stellt sich wie folgt dar:⁵⁰ Der Aufruf zur Einreichung von Vorschlägen für die Wissens- und Innovationsgemeinschaft im Bereich der KKW wird am 26. Oktober 2021 veröffentlicht. Bis zum 24. März 2022 können dann Vorschläge eingereicht werden. Die Verkündung des neuen KIC Kultur- und Kreativwirtschaft ist derzeit für den 22. Juni 2022 geplant.

Abbildung 4: KIC Kultur- und Kreativwirtschaft – Strategischer Entwicklungsplan 2021-2022



Quelle: Eigene Darstellung auf Grundlage von <https://eit.europa.eu/our-activities/call-for-eit-communities/2021>.

⁴⁹ European Commission (2021): Informal meeting on European Research and Innovation on Cultural and Creative Industries.

⁵⁰ <https://eit.europa.eu/our-activities/call-for-eit-communities/2021>

Abbildung 5: Übersicht Horizon Europe Wissens- und Innovationsgemeinschaft KKW 2021-2022

Gesamtbudget
<ul style="list-style-type: none"> ❖ 95.5 Mrd. Euro für 2021-2027 ❖ ca. drei Mrd. Euro für alle Wissens- und Innovationsgemeinschaften 2021-2027, Budget für das KIC Kultur- und Kreativwirtschaft ist noch nicht spezifiziert.
Interessant für die KKW
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Verbesserung der Zusammenarbeit zwischen Unternehmen, Hochschulen und Forschungsorganisationen ❖ Ziel: Stärkung von Innovationsökosystemen im Kultur- und Kreativbereich auf nationaler, regionaler und lokaler Ebene
Informationen für Bewerber*innen
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Zielgruppe: Hochschul- und Forschungseinrichtungen, Privatunternehmen ❖ Art/Höhe der Förderung: Förderung von Schulungen und Ausbildungen von Unternehmen, die den Weg von der Forschung bis zum Markt durch Innovationsprojekte sowie durch Gründerzentren und Beschleuniger stärken. ❖ Förderfähigkeit: Die Voraussetzung für die Gründung einer KIC ist die Beteiligung von mindestens drei Partnerorganisationen, die sich aus einer Hochschuleinrichtung, einer Forschungseinrichtung und einem Privatunternehmen zusammensetzen und aus drei verschiedenen EU-Mitgliedstaaten kommen. Weitere Kriterien⁵¹ ❖ Zugangsart: Förderaufrufe (Deadline März 2022, Evaluierung März-Juni) ❖ Weitere Informationen: Informationen zu den Förderaufrufen⁵² Beispielhafte Evaluationskriterien für einen Förderaufruf⁵³

Quelle: Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (2021).

Fazit

Insgesamt steht Horizon Europe im Vergleich zum Vorgängerprogramm Horizon 2020 deutlich mehr Budget zur Verfügung (95,5 Mrd. Euro gegenüber 80 Mrd. Euro). Auch die KKW steht im neuen Programm deutlich stärker im Fokus, u. a. durch das Cluster 2 „Kultur, Kreativität und inklusive Gesellschaft“ und die im Jahr 2022 startende Wissens- und Innovationsgemeinschaft KIC Kultur- und Kreativwirtschaft. Zudem gibt es im Arbeitsprogramm 2021/2022 einige gezielte Förderaufrufe für spezifische Teilmärkte (z. B. Musikindustrie, Games-Industrie, Filmwirtschaft).⁵⁴ Dennoch gibt es einige Kritikpunkte, u. a. formuliert vom European Creative Business Network.⁵⁵ Dazu gehört

⁵¹ https://eit.europa.eu/sites/default/files/annex_i_gb_decision_call_criteria_final_clean.docx_.pdf

⁵² <https://eit.europa.eu/our-activities/call-for-eit-communities/2021/faq>

⁵³ https://eit.europa.eu/sites/default/files/annex_i_gb_decision_call_criteria_final_clean.docx_.pdf

⁵⁴ Das gesamte Arbeitsprogramm des Clusters 2 ist hier dargestellt: https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2021-2022/wp-5-culture-creativity-and-inclusive-society_horizon-2021-2022_en.pdf.

⁵⁵ <https://www.ecbnetwork.eu/5-point-innovation-plan-for-horizon-europe/>

beispielsweise der Aufruf, dass das Programm noch mehr die ökonomischen Realitäten widerspiegeln sollte. 90 % der Akteur*innen im Kultur- und Kreativbereich sind Einzelunternehmen und KMU, deren Bedarfe sich von denen von Forschungseinrichtungen unterscheiden. Elemente wie Kaskadenförderung (Cascade Funding) könnten hier angedacht werden, um die Innovationsförderprogramme durch die Einbindung von Intermediären zugänglicher für KMU zu machen. Die Kaskadenfinanzierung zielt darauf ab, die Verwaltungsverfahren zu vereinfachen und ein leichtes, KMU-freundliches Antragssystem zu schaffen. Das Prinzip dahinter ist, dass Intermediäre kleinere Fördersummen agiler weiterverteilen können. Finanzierungsentscheidungen werden für die einzelnen Projekte nicht mehr von der Europäischen Kommission, sondern von Projektleiter*innen getroffen.

3.3 New European Bauhaus

Das Neue Europäische Bauhaus (im Folgenden NEB) ist ein ökologisches, wirtschaftliches und kulturelles Projekt, in dem verschiedene Elemente wie Design, Nachhaltigkeit und Barrierefreiheit kombiniert werden sollen. Im Rahmen des Projekts sollen greifbare Veränderungen vor Ort umgesetzt werden. Dazu werden in den nächsten Jahren diverse Fördermöglichkeiten geschaffen, die durch die Schnittstellen zu den Bereichen **Architektur, Kunst und Design** wichtige Möglichkeiten für die KKW beinhalten.⁵⁶ Das im Oktober 2020 gestartete Projekt baut im Kern auf dem European Green Deal⁵⁷ und der Renovation Wave⁵⁸ auf und soll die Maßnahmen insgesamt greifbarer machen und in eine kulturelle Bewegung verwandeln. Das Projekt spricht eine Bandbreite von Akteur*innen an, wie beispielsweise Kommunen und Städte, den Forschungssektor, Jugendliche, Kreativschaffende (u. a. Künstler*innen, Architekt*innen), Unternehmen und den sozialen Sektor. **Das NEB besteht aus drei Phasen:**⁵⁹

1. **Co-Design/Mitgestaltung (Oktober 2020 – Juni 2021):** Diese Phase beinhaltet die Sammlung von Beispielen, die die Prinzipien des NEB präsentieren; es wurde zu Debatten und Beteiligung angeregt.⁶⁰ In diesem Kontext wurde bereits ein „High-Level Roundtable“ eingerichtet, um weitere Ideen zu sammeln und zu strukturieren.⁶¹ Das Ergebnis dieser Phase ist die Entwicklung eines Förderrahmens für die Einreichung von konkreten Vorschlägen für Pilotprojekte. Ein weiteres Element war der „New European Bauhaus Price 2021“⁶² (siehe folgendes Kapitel).
2. **Delivery/Implementierung (September 2021 – noch offen):** Verschiedene Förderaufrufe sollen die Implementierungsphase einleiten. Diese sind u. a. zu Fördermitteln aus Horizon Europe und dem SMP zuzuordnen. Gefördert werden sollen u. a. Vernetzung und Wissensaustausch, um an Methoden und Prototypen zu arbeiten.
3. **Dissemination / Verbreitung (Januar 2023 – noch offen):** Diese Phase soll die Entstehung von Leitmärkten für schöne, nachhaltige und inklusive Lebensweisen unterstützen.

⁵⁶ <https://www.monopol-magazin.de/eu-kommission-startet-preisausschreiben>

⁵⁷ Langfristige Zielsetzung: Netto-Emissionen auf null reduzieren.

⁵⁸ Verbesserung der Energieeffizienz von Gebäuden, Verdopplung von Renovierungsraten

⁵⁹ https://europa.eu/new-european-bauhaus/about/about-initiative_en

⁶⁰ U. a. fand in diesem Kontext die NEB Konferenz statt (22./23. April 2021). Siehe: https://europa.eu/new-european-bauhaus/co-design/conference_de; Neben dieser wurde eine Vielzahl von weiteren Veranstaltungen durchgeführt, siehe u. a.: https://www.ace-cae.eu/fileadmin/user_upload/NEB_report_v3.pdf

⁶¹ https://europa.eu/new-european-bauhaus/about/high-level-roundtable_en

⁶² <https://prizes.new-european-bauhaus.eu/>



**Förderbeispiel: Gewinner des New European Bauhaus Awards (Mitgestaltungsphase)
RoSana – Holzarchitektur aus den lokalen Auenwäldern**



© iStock – FredFroese

Das Projekt RoSana, ein Ayurveda-Kulturzentrum von Anna Henninger und Martin Rauch, wurden in der Kategorie „Lösungen für die parallele Entwicklung von baulicher Umwelt und Natur“ ausgezeichnet. Hervorgetan hat sich das Projekt aus Rosenheim durch den Einsatz lokaler Baustoffe. Alle Materialien – u.a. Holz, Weiden und Lehm – stammen aus lokalen Auenwäldern.

Quelle: <https://www.rosana.de/>

Förderschwerpunkte / Fördermöglichkeiten

Da das NEB im Vergleich mit den anderen hier dargestellten Programmen über keine eigenen Finanzmittel/Arbeitsprogramme verfügt, wird es durch verschiedene andere Fördertöpfe finanziert. Die finanzielle Unterstützung durch EU-Programme zielt darauf ab, die Ressourcen der Mitgliedstaaten und private Investitionen zu mobilisieren. Für die Jahre 2021/2022 stehen für Projekte im Rahmen des NEB rund 85 Mio. Euro von anderen EU-Programmen zur Verfügung.⁶³ Unabhängig von konkreten relevanten Förderaufrufen gab es bereits zwei Elemente (**Mitgestaltungsphase**), auf die sich Interessierte bewerben konnten:

- Aufruf zur Zusammenarbeit: Relevante Organisationen, wie europäische Netzwerke und Dachorganisationen, konnten sich bewerben, um Partner*innen des NEB zu werden. Ausgewählte Partner*innen sollten dabei unterstützen, inspirierende Projekte auszuwählen und den Dialog mit Bürger*innen zu intensivieren.
- New European Bauhaus Prize: Bis zum 31. Mai 2021 konnten sich Interessierte auf einen der ausgeschriebenen Preise bewerben. Die Preise werden in zehn Kategorien vergeben; mit den „NEBauhaus Awards“ werden abgeschlossene Projekte ausgezeichnet und mit den „NEBauhaus Rising Stars“ Konzepte und Ideen von Personen im Alter von bis zu 30 Jahren.

⁶³ https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/qanda_21_4627



Förderbeispiel: Gewinner des New European Rising Stars Awards (Mitgestaltungsphase) Klasse Klima - Handlungsfähigkeit in der Klimakrise



© iStock – stellalevi

Das Projekt Klasse Klima wurde in der Kategorie „Interdisziplinäre Bildungsmodelle“ mit dem New European Rising Stars Award ausgezeichnet. Das Kollektiv aus Kunst-, Architektur- und Gestaltungsstudierenden organisiert seit 2019 transdisziplinäre Seminare an der Universität der Künste Berlin und untersucht in diesem Rahmen die Handlungsfähigkeiten die Künste und Gestaltungsdisziplinen in der Klimakrise.

Quelle: <https://klasseklima.org/>

Für den Start der Implementierungsphase wurde im September 2021 ein Strategiepapier veröffentlicht.⁶⁴ Neben den verschiedenen Schwerpunkten des NEB wird auch dargelegt, mit welchen EU-Förderprogrammen es gemeinsame Aufrufe geben wird. Das sind u. a. Horizon Europe, das SMP, Creative Europe (u. a. die Creative Innovation Labs), Digital Europe (u. a. die Digital Innovation Hubs), ERASMUS+ und das ESK. Es sollen außerdem Synergien mit der europäischen Kohäsionspolitik genutzt werden. Mit Veröffentlichung des Strategiepapiers wurden auch aktuelle und zukünftige Förderaufrufe, die dem NEB zuzuordnen sind, angegeben. Konkret gibt es drei übergeordnete Themenbereiche, in die die Förderaufrufe, die mit dem NEB assoziiert sind, eingeordnet werden können:⁶⁵

- **„Transformation of places on the ground“:** Unterstützung der baulichen Umgestaltung und Aufwertung von Stadtquartieren unter den Prämissen Ästhetik, Nachhaltigkeit und Inklusion. Förderaufrufe von Horizon Europe, des EFRE sowie des SMP für die Jahre 2021-2023 sind diesem Bereich zugeordnet. Insbesondere Horizon Europe bildet mit zehn verschiedenen Aufrufen⁶⁶ einen Schwerpunkt. Gefördert werden u. a. Prototypen für soziales Wohnen, Projekte, die die nachhaltige Transformation von Städten beschleunigen sowie Austauschformate über Best Practices und Innovation. Adressiert werden vor allem Architekt*innen, Designer*innen und Künstler*innen.
- **„Transforming of the enabling environment for innovation“:** Förderung der Innovation in industriellen Ökosystemen im Hinblick auf neue Lösungen und Konzepte. Dabei steht nicht nur die Schaffung neuer Innovation im Vordergrund, sondern auch deren Weiterentwicklung und Kombination mit lokalem Wissen. Für diesen Bereich gibt es Aufrufe des Programms LIFE (EU-Förderung für Umwelt und Klima), von Horizon Europe, SMP, der EISMEA (Europäische Exekutivagentur für den Innovationsrat und für KMU), von Creative Europe sowie Erasmus+. Gefördert werden z. B. Projekte, die durch die Nutzung von

⁶⁴ https://europa.eu/new-european-bauhaus/system/files/2021-09/COM%282021%29_573_EN_ACT.pdf

⁶⁵ https://europa.eu/new-european-bauhaus/system/files/2021-09/overview_funding_opportunities_New_European_Bauhaus_0.pdf

⁶⁶ Es wird zwischen gezielten („dedicated“) und unterstützenden („supporting“) Aufrufen unterschieden.

Abfallressourcen die Kreislaufwirtschaft weiterentwickeln wollen, Start-ups im Sinne des NEB und Creative Innovation Labs.

- „Diffusion of new meanings“: Mit der Verbreitung von neuen Bedeutungen sollen systematischere Anwendungen von Co-Design-Prozessen erfolgen, die Gemeinschaften und die Zivilgesellschaft einbeziehen und sich auf eine generationenübergreifende und multidisziplinäre Zusammenarbeit zur Bewältigung sozialer und ökologischer Herausforderungen stützen. Auch in diesem Bereich gibt es eine Vielzahl an Programmen, die Förderaufrufe für den Zeitraum 2021-2023 bieten. Das sind das LIFE Programm, Erasmus+, Horizon Europe, Creative Europe und das ESK. Gefördert und aufgebaut werden u. a. die Knowledge-Sharing-Plattform von NEB, über die Wissen vermittelt und geteilt werden kann. Weiterhin werden Kultur-Kooperations-Projekte und lokale Community-Building-Projekte gefördert.

Die Zielgruppen der Förderaufrufen variieren je nach Programm. So sind beispielsweise im SMP überwiegend Unternehmen adressiert und in Horizon Europe forschende Akteur*innen. Für Interessierte der KKW können folgende Förderaufrufe relevant sein:

Horizon Europe 2021-2022⁶⁷

- Förderaufruf „Das NEB – Gestaltung eines grüneren und gerechten Lebensstils in kreativen und integrativen Gesellschaften durch Architektur, Design und Kunst“ (Budget 6 Mio. Euro):⁶⁸ Die durch diesen Förderaufruf finanzierten Projekte sollen sich mit Kulturerbstätten und Landschaften befassen, diese schützen, aufwerten und zugänglicher für Personen mit besonderen Problemen machen. Konkret adressiert sind Forschungs- und Innovationsaktionen.
- Weitere relevante Förderaufrufe gab es dieses Jahr bereits im European Institute of Innovation and Technology (EIT) Digital. Hier wurde unter Bezug auf das NEB Wagniskapital an digitale Technologieunternehmen ausgegeben, um deren Wachstum zu steigern und zu den Zielen des NEB beizutragen.⁶⁹ Weiterhin wurden im EIT Urban Mobility Fördermittel an Städte und vergleichbare Akteur*innen ausgegeben, um den öffentlichen Raum mitzugestalten, Entscheidungsfindungen in Städten zu verbessern und schnelle Antworten für integrative Räume und Lebensräume zu erarbeiten.⁷⁰ Auch die neue Wissens- und Innovationsgemeinschaft Kultur- und Kreativwirtschaft soll Synergien zum NEB beinhalten. Potenzielle Antragsteller*innen sollten bei der Ausarbeitung ihres Vorhabens andere laufende EU-finanzierte und nicht EU-finanzierte Programme sowie einschlägige politische Maßnahmen berücksichtigen, um Synergien zu gewährleisten, die die Wirkung einer potenziellen KIC erhöhen, z. B. die NEB.⁷¹

⁶⁷ Informationen für Bewerber*innen finden sich in der Abbildung im Kapitel zu Horizon Europe.

⁶⁸ Säule 2 – Cluster 2: „Kultur, Kreativität und inklusive Gesellschaft“. Siehe: https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/horizon/wp-call/2021-2022/wp-5-culture-creativity-and-inclusive-society_horizon-2021-2022_en.pdf

⁶⁹ <https://www.eitdigital.eu/our-messages/calls-tenders/new-european-bauhaus-acceleration-pilot-call/>

⁷⁰ <https://www.eiturbanmobility.eu/launch-of-cross-kic-new-european-bauhaus-call-for-regions-cities-or-affiliated-entities-capitalising-on-existing-public-realm-solutions/>

⁷¹ <https://eit.europa.eu/our-activities/call-for-eit-communities/2021/faq>

Creative Europe

- Europäische kulturelle Kooperationsprojekte: Dieser Aufruf wird wohl erst im November 2021 veröffentlicht und soll europäische Kooperationen, die die thematischen Ziele des NEB unterstützen, stärken. Organisationen, die aktiv im kulturellen Bereich sind, können sich bewerben.⁷² Ein konkretes Budget wurde noch nicht festgelegt.

Binnenmarktprogramm (SMP)

- Initiative/Förderaufruf für erschwinglichen Wohnraum (1,2 Mio. Euro Budget): Diese Initiative soll dazu beitragen, die „Renovation Wave“ zu implementieren und Anwendungen im Bereich soziales und nachhaltiges Wohnen zu fördern. Angesprochen sind insbesondere KMU aus dem Bauwesen und dem Bereich erneuerbare Energien, aber auch Forschungsinstitute, Kreativzentren und andere, da der KKW eine wichtige, mitgestaltende und ästhetische Wirkung auf die „Renovation“ zugeschrieben wird.⁷³

⁷² https://europa.eu/new-european-bauhaus/diffusion-new-meanings_en

⁷³ https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/smp/wp-call/2021/call-fiche_smp-cosme-2021-hous_en.pdf

Abbildung 6: Übersicht New European Bauhaus

Budget
<ul style="list-style-type: none"> ❖ kein eigenes Budget, aber verschiedene Förderaufrufe durch andere EU-Programme bieten Förderung in unterschiedlicher Höhe ❖ Für 2021-2022 werden rund 85 Mio. Euro von anderen EU-Programmen für das NEB mobilisiert.
Interessant für die KKW
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Je nach beteiligtem Programm werden unterschiedliche Akteur*innen angesprochen. ❖ Noch nicht alle Förderaufrufe sind veröffentlicht, aber bereits einige mit KKW-Bezug durch Horizon oder SMP. ❖ Der Start der Implementierungsphase im September 2021 sollte aufmerksam verfolgt werden, da NEB-Aufrufe u. a. durch Horizon Europe, Digital Europe und Creative Europe möglich sind.
Informationen für Bewerber*innen
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Zielgruppe: ist abhängig von Förderprogramm und Aufruf, generell ist die Initiative aber von besonderer Bedeutung für verschiedene Bereiche der KKW (u. a. Kulturerbe). ❖ Art/Höhe der Förderung: hängt von gewählter Fördermöglichkeit ab (von Zuschüssen durch Aufrufe verschiedener Programme bis hin zu Preisgeldern durch Auszeichnungen). ❖ Förderfähigkeit: ist abhängig vom jeweiligen Aufruf. Generell sollten die Projekte jedoch mit den Zielen des NEB übereinstimmen und somit ästhetische, nachhaltige und inklusive Ziele anstreben. ❖ Zugangsart: Förderaufrufe verschiedener EU-Förderprogramme, die mit dem NEB assoziiert sind. Start der Implementierungsphase im September 2021 mit Veröffentlichung konkreter Förderaufrufe (aktueller sowie zukünftiger). Die Bewerbung läuft über das Funding & Tenders Portal der EU. Je nach gewähltem Förderaufruf sollten sich Interessierte vorher auf den Websites der jeweiligen Förderprogramme weiter informieren (siehe andere Info-Boxen). ❖ Weitere Informationen: <ul style="list-style-type: none"> Übersicht Förderaufrufe „Places on the ground“⁷⁴ Übersicht Förderaufrufe „Enabling environment for innovation“⁷⁵ Übersicht Förderaufrufe „Diffusion of new meanings“⁷⁶ Website des NEB⁷⁷

Quelle: Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (2021).

Fazit

Die Bekanntgabe des New European Bauhaus hat eine vielschichtige Diskussion über die Ambitionen, die Nützlichkeit und die konkrete Umsetzung entfacht.⁷⁸ Es lässt sich jedoch festhalten, dass die Mitgestaltungsphase ein durchaus hohes Interesse hervorgerufen hat⁷⁹ und die Beiträge und Ideen reichhaltig sind.⁸⁰ Hinsichtlich der konkreten Förderaufrufe besteht weiterhin eine gewisse

⁷⁴ https://europa.eu/new-european-bauhaus/transformation-places-ground_en

⁷⁵ https://europa.eu/new-european-bauhaus/transformation-enabling-environment-innovation_en

⁷⁶ https://europa.eu/new-european-bauhaus/diffusion-new-meanings_en

⁷⁷ https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_de

⁷⁸ Siehe u. a.: <https://www.culturesolutions.eu/articles/new-european-bauhaus-1-interculturally-global/>

⁷⁹ 350.000 Besuche auf der Website, 12.000 Instagram-Follower, 2.000 Beiträge auf der Website, 200 Partner*innen, über 100 organisierte Events. Siehe: https://europa.eu/new-european-bauhaus/co-design/co-designing-new-european-bauhaus-0_en

⁸⁰ https://europa.eu/new-european-bauhaus/co-design/selection-your-contributions_en

Unklarheit, da die Implementierungsphase noch nicht weit vorangeschritten ist. Dennoch gibt es bereits verschiedene relevante Förderaufrufe in diversen Programmen (z. B. Horizon Europe, SMP); verschiedene andere Programme streben Synergienutzungen an.

3.4 InvestEU

Das Programm InvestEU ist ein Investitionsförderungsmechanismus für die Förderperiode 2021-2027. Das Programm zielt darauf ab, durch EU-Garantien von 26,2 Mrd. Euro mehr als 372 Mrd. Euro zu mobilisieren. Durch die Garantie sollen die Investitionen von Partner*innen wie der Europäischen Investitionsbank (EIB) und anderen Finanzinstituten abgesichert werden.⁸¹ InvestEU soll nachhaltiges Wachstum, Innovation und Beschäftigung in der EU fördern. InvestEU beinhaltet **zahlreiche Möglichkeiten für KMU, die im Kultur- und Kreativbereich** tätig sind. Dies wird auch daran deutlich, dass die **Guarantee Facility** aus dem Creative Europe Programm 2014-2020 nun integriert ist.⁸² Außerdem ist ausdrücklich erwähnt, dass der KKW durch das InvestEU-Programm der Zugang zu Finanzierung erleichtert werden soll. Die vier Bereiche, in die sich das Programm gliedert, sind folgende:

1. Nachhaltiger Verkehr (9,8 Mrd. Euro)
2. Forschung, Innovation und Digitalisierung (6,5 Mrd. Euro)
3. Kleine und Mittelständische Unternehmen (6,9 Mrd. Euro) – KMU Guarantee Facility aus Creative Europe 2014-2020
4. Soziale Investitionen und Kompetenzen (2,8 Mrd. Euro)

Förderschwerpunkte 2021-2027⁸³

Generell gilt, dass alle geförderten Projekte Marktversagen und Investitionslücken beheben sollen und darauf ausgerichtet sein sollen, Multiplikatoreffekte zu erzielen und private Investor*innen anzuziehen.

Finanzierung nachhaltiger Infrastruktur (Garantien von ca. 9,8 Mrd. Euro für die gesamte Periode)

Diese Priorität ist auf den ersten Blick weniger für Kultur- und Kreativschaffende geeignet, da der Fokus auf Infrastruktur-Investment liegt. Genannt ist jedoch ausdrücklich der Bereich Kulturerbe, der von Investitionen in innovative Technologien und Umweltinfrastrukturen profitieren soll.

Finanzierung von KMU (Garantien von ca. 6,9 Mrd. Euro für die gesamte Periode)

Diese Priorität soll in erster Linie Finanzmittel (Fremd- und Eigenkapitalprodukte) für KMU bereitstellen. Adressiert sind Unternehmer*innen, die Schwierigkeiten beim Zugang zu Finanzmitteln haben. Darunter fallen speziell Neugründungen, kleinere Unternehmen sowie Unternehmen, die als risikoreich gelten und denen ausreichende Sicherheiten fehlen. Neben dem Themenfeld Digitalisierung sind laut EU-Verordnung insbesondere KMU adressiert, die in der KKW tätig sind. Investitionen in diesen Bereich sollen zu Meinungsfreiheit und kultureller Vielfalt beitragen und den Bereich langfristig dabei unterstützen, wettbewerbsfähig zu sein und hochwertige Inhalte zu produzieren.

Zielgruppe sind u. a. Akteur*Innen aus den Bereichen Kulturerbe, Medien, Film sowie Rundfunk & Presse. Unterstützt werden sollen vor allem Projekte mit Bezug auf den Einsatz neuer Technologien

⁸¹ <https://epthinktank.eu/2020/11/26/investeu-programme-the-eus-new-investment-support-scheme-eu-legislation-in-progress/>

⁸² Neben der Guarantee Facility für den Kultur- und Kreativbereich baut InvestEU auf zahlreichen weiteren Programmen auf, beispielsweise: Innovfin SME guarantee, Loan Guarantee Facility COSME und EaSI Capacity Building Investment.

⁸³ <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:32021R0523&from=EN>

und die Anwendung von digitalen Technologien. Hier sollen neue Produkte und Services entwickelt, Managementfähigkeiten verbessert und der Zugang zu neuen Märkten (Internationalisierung) unterstützt werden.

i

Förderbeispiel: Garantiefazilität für die KKW in Deutschland



© iStock – shansekala

Auch deutsche Unternehmen konnten in der letzten Förderperiode von der Garantiefazilität profitieren. Sechs deutsche Unternehmen wurden explizit genannt, die eine signifikante finanzielle Unterstützung erhielten. Diese Unternehmen waren allesamt in der Filmproduktion tätig und wurden durch Kredite unterstützt. Da das Finanzinstrument vorher bei Creative Europe angesiedelt war, können sich die Bedingungen geändert haben – KMU aus der KKW werden aber weiterhin explizit adressiert!

Finanzierung von sozialen Investitionen und Kompetenzen (Garantien von ca. 2,8 Mrd. Euro für die gesamte Periode)

Dieser Bereich fokussiert auf die Finanzierung von Bildung, sozialer Infrastruktur und die von sozialen Unternehmen. Dies beinhaltet u. a. soziale Dienste, Sozial- und Studierendenwohnungen, Bildungsinfrastruktur und Gesundheitsinfrastruktur.

Explizit genannt werden auch Kultur- und Kreativschaffende, die einen Zugang zu Finanzierung haben, solange sie eine Aktivität mit einem „sozialen Ziel“ verfolgen. Gefördert werden sollen Kleinstunternehmen, Sozialunternehmen, schutzbedürftige Gruppen, Selbstständige, Anbieter*innen von Bildung und Ausbildung, Nichtregierungsorganisationen, Gesundheitsbehörden sowie Anbieter*innen von Gesundheitsdienstleistungen (öffentlich und privat).

Abbildung 7: Übersicht InvestEU 2021-2022

Gesamtbudget

- ❖ **26,2 Mrd. Euro** für 2021-2027 / angestrebte Mobilisierung: 372 Mrd. Euro
- ❖ davon: 9,8 Mrd. Euro für nachhaltigen Verkehr, 6,5 Mrd. Euro für Forschung, Innovation und Digitalisierung, 6,9 Mrd. Euro für KMU und 2,8 Mrd. Euro für soziale Investitionen und Kompetenzen

Interessant für die KKW

- ❖ Finanzierung nachhaltiger Infrastruktur (Straßeninfrastruktur, Wasserwege, kulturelles Erbe)
- ❖ Finanzierung von KMU (einschließlich des Kultur- und Kreativbereichs)
- ❖ Finanzierung von sozialen Investitionen und Kompetenzen (Bildung, Gender, soziale Innovationen)

Informationen für Bewerber*innen

- ❖ **Zielgruppe:** KMU (im Bereich soziale Investitionen speziell Sozialunternehmen, schutzbedürftige Gruppen und Anbieter*innen von Bildungs- und Gesundheitsinfrastruktur)
- ❖ **Art/Höhe der Förderung:** Schuldenfinanzierung, Höhe variiert
- ❖ **Förderfähigkeit:** siehe Zielgruppe
- ❖ **Zugangsart:** KMU wenden sich an ihre lokalen Finanzinstitute, deren Finanzprodukte in ihrem Land oder ihrer Region von der EU-Garantie abgedeckt werden. Hier wird darüber informiert, welche speziellen Finanzierungsprogramme abgedeckt werden.
- ❖ **Weitere Informationen**⁸⁴

Quelle: Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (2021).

Fazit

InvestEU beinhaltet zahlreiche Möglichkeiten für KMU, die im Kultur- und Kreativbereich tätig sind. Dies wird auch dadurch klar, dass die Guarantee Facility aus dem Creative Europe Programm 2014-2020, jetzt hier integriert ist. Diese sollte in der vorigen Förderperiode den Zugang von KMU aus der KKW verbessern.⁸⁵

3.5 Digital Europe

Die digitale Transformation ist entscheidend für Europas Wohlstand und Zukunft und nimmt in allen Bereichen eine immer wichtiger werdende Stellung ein, auch in der KKW. Um die Herausforderungen zu meistern, die die Digitalisierung mit sich bringt, wurde u. a. das Programm Digital Europe beschlossen. Digital Europe ist ein Querschnittsprogramm, das komplementär zu anderen Förderprogrammen wirkt. Ziel ist es, digitale Kapazitäten auszubauen und den Zugang und die Benutzung von digitalen Technologien zu vereinfachen. Zielgruppe ist der Innovationssektor, u. a. wissenschaftliche Einrichtungen, Großunternehmen und KMU.⁸⁶ **Im Umgang mit digitalen Technologien besitzt der Kultur- und Kreativbereich großes Innovationspotenzial**, weswegen die Förderaufrufe von Digital Europe durchaus von Interesse für Kultur- und Kreativschaffende sein können. Hier geht es explizit auch um die Bereitstellung eines Zugangs zu den modernsten digitalen Technologien, von KI bis zu fortschrittlichen Rechensystemen für Kunst- und Kulturschaffende, die Kreativwirtschaft und den Kultursektor in Europa. Im Fokus steht die Nutzung des europäischen Kulturerbes, einschließlich Europeana, zur Unterstützung von Bildung und Forschung und zur Förderung der kulturellen Vielfalt, des sozialen Zusammenhalts und der europäischen Gesellschaft. Zudem wird die Einführung digitaler Technologien im Bildungswesen sowie in privaten und öffentlich finanzierten Kulturinstitutionen gefördert. Dem Programm stehen insgesamt 7,6 Mrd. Euro zur Verfügung. Förderaufrufe wird es in fünf Themenbereichen mit den folgenden Zielsetzungen geben:

1. Europa zu einem Vorreiter im High-Performance-Computing zu machen;
2. den Einsatz von künstlicher Intelligenz zur Bekämpfung von Klimawandel und anderen Herausforderungen verbessern;

⁸⁴ https://ec.europa.eu/info/publications/investeu-programme_en

⁸⁵ siehe u. a. das Beispiel der Triodos Bank, die im Juni 2021 eine Bürgschaftsvereinbarung mit dem Europäischen Investitionsfond geschlossen hat, um in den nächsten zwei Jahren Darlehen bis zu 200 Mio. Euro an KMU in der Kultur- und Kreativbranche zu vergeben (In den Niederlanden, Spanien, Belgien und Deutschland): https://www.eif.org/what_we_do/guarantees/news/2021/triodos-bank-to-extend-support-for-cultural-and-creative-sectors.htm

⁸⁶ <https://www.sabine-verheyen.de/foerdermittel/eu-foerderung-fuer-den-kultur-und-kreativsektor-2021-2027/>

3. Investments in die Cybersicherheit, um das Vertrauen in und die Sicherheit von kritischen Infrastrukturen stärken;
4. die Implementierung von Trainingsstrukturen und Förderung digitaler Kompetenzen sowie
5. die Einführung und optimale Nutzung digitaler Technologien ausweiten.

Besonders die Ziele 4. und 5. des Programmes Digitale Europe sind relevant für die KKW.

Förderschwerpunkte 2021-2027⁸⁷

Zum jetzigen Zeitpunkt wurden noch keine konkreten Förderaufrufe für Digital Europe veröffentlicht. Da das Programm für diese Förderperiode neu eingeführt wurde, sind keine Referenzen zu vorherigen Projekten oder Förderschwerpunkten möglich. Dennoch sind die kommenden Aufrufe sicherlich von Interesse für die KKW und sollten aufmerksam verfolgt werden.

Förderung digitaler Kompetenzen (Budget ca. 577 Mio. Euro für die gesamte Periode)

In diesem Schwerpunkt wird die Entwicklung fortgeschrittener digitaler Kompetenzen unterstützt (z. B. durch Trainings und Bildungsangebote), um zur Vergrößerung des Talentpools in Europa beizutragen, die digitale Kluft zu überbrücken und eine größere Professionalität zu fördern, insbesondere in den Bereichen Hochleistungsrechnen und Cloud Computing, Big-Data-Analytik, Cybersicherheit, Distributed-Ledger-Technologien (z. B. Blockchain), Quantentechnologien, Robotik und künstliche Intelligenz.

Die KKW wird hier spezifisch als Anwendungsbereich genannt, um die Digitalisierung voranzutreiben, neue Geschäftsmodelle anzuwenden, bestehende Modelle ins Digitale zu transferieren. Darüber hinaus wird der Erwerb von Digitalkompetenzen gefördert. Förderschwerpunkte in den ersten beiden Jahren bilden Kurzzeittrainings: Beispielsweise können Filmemacher*innen lernen, wie KI und VR in Produktionsprozesse integriert werden können. Medien- und Kulturschaffende können sich Fähigkeiten aneignen, wie künstliche Intelligenz in digitalen Medienplattformen integriert und Big-Data-Analytik angewendet werden kann.

Die Einführung und Nutzung digitaler Technologien (ca. eine Mrd. Euro Budget für die gesamte Periode)

In diesem Schwerpunkt wird die Entwicklung eines Netzes von europäischen digitalen Innovation Hubs (DIH)⁸⁸ zur Unterstützung der digitalen Transformation gefördert. Hierdurch soll ein Beitrag zur Bewältigung wichtiger gesellschaftlicher Herausforderungen (z. B. Umwelt und Klimawandel) u. a. durch die Stärkung der europäischen Blockchain-Kapazitäten und die digitale Transformation öffentlicher Verwaltungen und Dienste gefördert werden. Die DIH leisten Finanzierungsberatung, bieten Schulungen an und dienen als Kontaktpunkt für KMU zum internationalen DIH-Netzwerk.

Die KKW ist hier spezifisch als Anwendungsbereich genannt:⁸⁹ Kultur- und Kreativschaffende sollen den bestmöglichen Zugang zu den neusten digitalen Technologien bekommen. Außerdem kann der Kultur- und Kreativbereich eine neue Perspektive in den digitalen Sektor einbringen – auch deswegen wird gezielt eine Beteiligung von Kreativschaffenden anvisiert. Speziell genannt sind Bildungseinrichtungen, sowie öffentliche und private finanzierte Kultureinrichtungen. Natürliche

⁸⁷ https://ec.europa.eu/info/strategy/eu-budget/performance-and-reporting/programmes-performance/digital-europe-programme-performance_en; https://kultur.creative-europe-desk.de/fileadmin/9_Infodesk/EU-funding-for-culture2021-2027_CEDKultur2020.pdf

⁸⁸ Eine Übersicht über bereits bestehende DIH gibt es hier: <https://s3platform.jrc.ec.europa.eu/digital-innovation-hubs-tool>

⁸⁹ https://ec.europa.eu/newsroom/dae/document.cfm?doc_id=70324

Personen sind nicht förderbar. Anwendungsmöglichkeiten bestehen u. a. im Bereich der Digitalisierung von kulturellem Erbe. Mit Veröffentlichung der Förderaufrufe zu den DIH im Herbst 2021 sollten konkrete Fördermöglichkeiten für die KKW ersichtlich werden.

Abbildung 8: Übersicht Digital Europe 2021-2027

Gesamtbudget
❖ 7.6 Mrd. Euro für 2021-2027 (davon ca. 0,6 Mrd. Euro für die Förderung digitaler Kompetenzen und eine Mrd. Euro für die Einführung und Nutzung digitaler Technologien)
Interessant für die KKW
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Trainings- und Bildungsangebote im Bereich Digitales ❖ Entwicklung von Digital Innovation Hubs (Kultur- und Kreativbereich als Anwendungsbereich)
Informationen für Bewerber*innen
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Zielgruppe: Innovationssektor, u. a. wissenschaftliche Einrichtungen, Großunternehmen und KMU ❖ Art/Höhe der Förderung: Blended Finance/noch unklar (Stand Ende September 2021) ❖ Förderfähigkeit: noch unklar (Stand Ende September 2021) ❖ Zugangsart: Förderaufrufe/Daten noch unklar (Stand Ende September 2021) ❖ Weitere Informationen⁹⁰

Quelle: Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes (2021).

Fazit

Die Arbeitsprogramme für Digital Europe sind zum jetzigen Stand⁹¹ noch nicht veröffentlicht. Dennoch lässt sich bereits sagen, dass es auch für den Kultur- und Kreativbereich verschiedene Anknüpfungspunkte gibt, besonders in den Bereichen der Förderung digitaler Kompetenzen, also auch der Einführung und Nutzung digitaler Technologien. Dies wird auch durch die Verordnung von April 2021 offensichtlich, die die Synergien mit Creative Europe hervorhebt. So soll dem Kultur- und Kreativsektor dabei geholfen werden, Zugang zu den neuesten digitalen Technologien, von künstlicher Intelligenz bis zur fortgeschrittenen Datenverarbeitung, zu erhalten.

⁹⁰ <https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/programmes/digital>

⁹¹ Ende September 2021, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/activities/edihs>

4 Hinweise für Antragsteller*innen

Einen Förderantrag bei der EU zu stellen, kann herausfordernd sein. Daher sind hier einige Hinweise zusammengefasst, die Ihnen die Antragsstellung erleichtern sollen und die wesentlichen Aspekte der Antragstellung zusammenfassen.

Das passende Thema finden:

Finden Sie ein Thema, das Sie interessiert und welches sich gut mit den Zielen der Förderaufrufe verbinden lässt. Die einzelnen Programme haben häufig Jahresthemen und übergeordnete Prioritäten für eine Förderperiode. Stellen Sie eine Verbindung zu Ihrer Projektidee her und arbeiten Sie die Relevanz Ihres Projektes für die Erreichung der Förderziele heraus.

Eine Übersicht aller EU-Förderprogramme nach Thema und Cluster finden Sie hier:
https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/find-funding/eu-funding-programmes_de

Welche Programme für die KKW von Interesse sind, fasst dieses Portal zusammen:
<https://www.europa-foerdert-kultur.eu/>⁹²

Hinweise zum Vorgehen bei der Suche und der Bewerbung für Fördermöglichkeiten:
[https://www.eacea.ec.europa.eu/system/files/2021-04/How to find and apply for funding 2021_0428.pdf](https://www.eacea.ec.europa.eu/system/files/2021-04/How_to_find_and_apply_for_funding_2021_0428.pdf)

Welche Unterstützung passt zu Ihnen?

Generell stellt die EU unterschiedliche Arten von Finanzmitteln zur Verfügung: von Finanzhilfen über Subventionen bis hin zu Preisgeldern. Für Akteur*innen der KKW sind insbesondere Finanzhilfen (Teilfinanzierung bis hin zu einem bestimmten Prozentsatz der Kosten), die durch Förderaufrufe ermöglicht werden, von Bedeutung. Je nach Förderaufruf und Programm werden die Gesamtkosten anteilig als Zuschuss (häufig zwischen 60 % und 80 %) übernommen. Die Höchstsumme an Zuschüssen sollte beachtet werden. In manchen Fällen werden Pauschalsummen vergeben. Neben Finanzhilfen können auch Preisgelder (wie z. B. durch die NEB Awards) oder Darlehen (z. B. durch InvestEU) eine Förderung ermöglichen.

Die richtige Partner*innen-Wahl:

Viele Förderaufrufe sind daran geknüpft, dass Sie das Projekt gemeinsam mit Partner*innen aus anderen Ländern durchführen. Suchen Sie erst in Ihrem Netzwerk nach geeigneten Projektpartner*innen. Sollte sich kein geeignetes Match ergeben, gibt es auf der Internetseite der EU, die Möglichkeit Partner*innen zu finden. Eine vertrauensvolle Zusammenarbeit ist eine wichtige Komponente für den Erfolg. Kümmern Sie sich frühzeitig darum, dass alle Partner*innen registriert sind und die formalen Teilnahmekriterien erfüllen.

⁹² Das Portal ist für die aktuelle Förderperiode noch nicht aktualisiert, jedoch bietet auch der Blick auf die vergangene Förderperiode Aufschlüsse, welche Programme von Relevanz sind.

Ein guter Zeitplan:

Die Antragsvorbereitung ist mit einem Projekt vergleichbar, das frühzeitig geplant werden sollte. Antragszeitpunkte variieren. Für die meisten Programme sollte mit einer Vorlaufzeit zwischen sechs bis zwölf Monaten gerechnet werden. Es ist hilfreich, zu Beginn der Antragstellung einen Zeitplan aufzustellen und ihn im Laufe der Antragsvorbereitung anzupassen. Diese Vorgehensweise hilft, den Überblick über den Zeitrahmen und die noch zu leistenden Aufgaben zu behalten.

Dokumente und Materialien:

Für jeden Projektantrag ist es wichtig, sich mit den zur Verfügung gestellten Materialien vertraut zu machen. Je nach Programm werden von der Europäischen Kommission spezifische Materialien zur Verfügung gestellt. Diese findet man im Ausschreibungsportal „Funding & Tenders Portal“ unter „Topic Conditions and Documents“. Von besonderer Bedeutung ist hierbei die Antragsvorlage, das „Standard Proposal Template“. Für den konkreten Antrag wird die beschreibbare Vorlage im Einreichungssystem verwendet, die gegebenenfalls von der Standardvorlage abweichen kann.

Formalia-Check:

Prüfen Sie frühzeitig, welche formalen Kriterien es bei der Antragsstellung gibt und ob Sie antragsberechtigt sind. Verfügen Sie über die richtige Rechtsform? Auf die meisten Förderaufrufe können sich ausschließlich juristische Personen, d. h. beispielsweise Unternehmen, Vereine oder öffentliche Einrichtungen bewerben, die in der EU registriert sind und mindestens seit zwei Jahren existieren. Ob Sie antragsberechtigt sind, können sie auf den jeweiligen Seiten der Programme prüfen. Vor allem, wenn Sie gemeinsam mit Partner*innen einen Antrag stellen, empfiehlt es sich, die Fragen aus der Eingabemaske in ein separates Dokument zu kopieren. Achten Sie darauf, dass Sie die maximale Zeichenzahl einhalten.

Antragsbewertung:

Auch die Antragsbewertung sollte im Vorfeld genau beachtet werden und der Antrag gezielt auf die zugrundeliegenden Bewertungskriterien ausgerichtet sein. Die Kriterien fallen je nach gewähltem Programm unterschiedlich aus – so stehen beispielsweise bei Creative Europe die Relevanz, die Qualität von Inhalt und Aktivitäten, die Kommunikation/Verbreitung sowie das Projektmanagement im Vordergrund, wohingegen bei Horizon Europe die Exzellenz, die Wirkung und Qualität sowie die Effizienz der Durchführung die Bewertungskriterien bilden. Die Berücksichtigung übergeordneter Prioritäten wie Nachhaltigkeit geben häufig zusätzliche Punkte. Neben den inhaltlichen Kriterien wird außerdem geprüft, ob die Antragstellenden finanziell sowie operationell (fachlich bzw. personell) in der Lage sind, das Projekt durchzuführen.

Nutzen Sie die Hilfen zur Antragsberatung

In Deutschland gibt es für Creative Europe und für Horizon Europe eigene Anlaufstellen, die über die Programme, offene Aufrufe, den Bewerbungsablauf und vieles Weiteres informieren. Für die einzelnen Programme sind das konkret:

- Creative Europe Desk Deutschland: <https://creative-europe-desk.de/>
- Horizon Europe: <https://www.horizont-europa.de/>

Die EU informiert auf ihren Seiten über folgende Programme:

- New European Bauhaus: https://europa.eu/new-european-bauhaus/index_de

- InvestEU: https://europa.eu/investeu/home_de
- Digital Europe: https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/find-funding/eu-funding-programmes/digital-europe-programme_en

Die deutsche Webpage des Enterprise Europe Network ist insbesondere für KMU der KKW von Interesse: <https://een-deutschland.de/test0.html>

5 Fazit

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist eine sehr wichtige Branche für die Europäische Union, für die es zunehmend Fördermöglichkeiten gibt. In diesem Dossier wurde ein Überblick über die Förderinstrumente der Europäischen Union für die KKW der neuen Förderperiode 2021-2027 gegeben.

Im Dossier wurden insgesamt 13 Förderprogramme identifiziert, welche im weiteren Sinne für die Branche interessant sind. Fünf Programme – Creative Europe, Horizon Europe, New European Bauhaus, InvestEU und Digital Europe – mit unmittelbaren KKW-Bezügen wurden ausführlicher vorgestellt und Hinweise für Antragsteller*innen aus der KKW abgeleitet:

Creative Europe ist das EU-Programm, welches am besten auf die KKW zugeschnitten ist. Durch die Aufteilung in die drei Programmbereiche wird die gezielte Förderung verschiedener Teilbereiche der KKW ermöglicht: MEDIA adressiert die audiovisuelle Branche, wohingegen sich der KULTUR-Programmbereich eher auf bestimmte Ziele fokussiert als auf bestimmte Teilmärkte der KKW. Gefördert werden Projekte von Audience Development über die Weiterentwicklung von Fähigkeiten und Netzwerken bis hin zu Geschäftsmodell-Innovationen und Digitalisierung. Im Programmbereich CROSS SECTOR werden erstmals die Nachrichtenmedien gezielt angesprochen. Durch die Erhöhung des Programms um fast eine Mrd. Euro auf 2,44 Mrd. Euro kann die KKW zukünftig umfassender gefördert werden.

Horizon Europe ist das Forschungs- und Innovationsförderprogramm der EU. Im Vergleich zum Vorgängerprogramm steht deutlich mehr Budget zur Verfügung (95.5 Mrd. Euro gegenüber 80 Mrd. Euro) zur Verfügung, wovon auch die KKW profitieren wird. Die KKW steht im neuen Programm deutlich stärker im Fokus, u. a. durch das Cluster 2 „Kultur, Kreativität und inklusive Gesellschaft“ und die im Jahr 2022 startende **Wissens- und Innovationsgemeinschaft KIC-Kultur- und Kreativwirtschaft**. Von dem KIC-Programm kann erwartet werden, dass es zur langfristigen Stärkung der Branche beiträgt. Zudem gibt es im Arbeitsprogramm 2021/2022 einige gezielte Förderaufrufe für spezifische Sektoren (z. B. Musikindustrie, Games- und Filmindustrie).

Mit der Initiative um das **New European Bauhaus** sollen in den nächsten Jahren an der Schnittstelle zu Architektur, Design und Kunst Fördermöglichkeiten geschaffen werden. Angestrebt wird die Nutzung von Synergien zwischen verschiedenen Programmen, z. B. Horizon Europe und dem SMP. Die erste Phase „Mitgestaltung“ rief ein hohes Interesse hervor. Viele Akteur*innen aus der KKW reichten Ideen ein. Hinsichtlich der konkreten Förderaufrufe besteht weiterhin eine gewisse Unklarheit, da die Implementierungsphase noch nicht weit vorangeschritten ist.

Das Programm **InvestEU** stellt u. a. Finanzgarantien für KMU der KKW und soziale Innovationen bereit. Verbesserte Förder- und Zugangsmöglichkeiten für die KKW ergeben sich aus der Integration der Guarantee Facility aus dem Creative Europe Programm 2014-2020.

Zu **Digital Europe**, dem Programm das digitale Innovationen und Kompetenzen fördert, sind zum aktuellen Stand noch keine Details des Arbeitsprogramms bekannt. Dennoch lässt sich bereits sagen, dass es auch für die KKW verschiedene Anknüpfungspunkte gibt, besonders in den Bereichen der Förderung digitaler Kompetenzen, also auch der Einführung und Nutzung digitaler Technologien. Dies wird auch durch die Verordnung von April 2021 offensichtlich, die die Synergien mit Creative Europe hervorhebt. So soll der KKW dabei geholfen werden, Zugang zu den neuesten digitalen Technologien, von künstlicher Intelligenz bis zu fortgeschrittener Datenverarbeitung, zu erhalten.

Es lässt sich zusammenfassen, dass sich die Fördermöglichkeiten für die KKW in der kommenden Förderperiode erweitert haben. Förderbudgets wurden erhöht und Zugangsmöglichkeiten verbessert. Es wird sich bei der Implementierung der Förderprogramme zeigen, ob zukünftig weitere Anpassungen notwendig sein werden.

Impressum

Erstellt im Auftrag des

Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie
11019 Berlin
Telefon: +49 30 18 615-0
E-Mail: poststelle@bmwi.bund.de
www.bmwi.de

Bearbeitet von

Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes
Jägerstr. 65
10117 Berlin

Wissenschaftliche Analyse und Debatte
Prognos AG
Goethestraße 85
10623 Berlin
Telefon: +49 30 52 00 59-210
E-Mail: info@prognos.com
www.prognos.com

Autoren

Dr. Olaf Arndt
Bianca Creutz
Vera Fuhs
Janis Neufeld

Kontakt

Bianca Creutz
Telefon: +49 30 52 00 59-298
E-Mail: bianca.creutz@prognos.com

Bildnachweise

Die verwendeten Bilder stammen von www.istock.de
Urheberin ist: © iStock.com
Stand: Oktober 2021
Copyright: 2021, Prognos AG



Das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes ist Teil der Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung. Mit wissenschaftlichen Analysen und kontinuierlicher Trendforschung informiert es über die Entwicklung der Branche und zeigt ihre Relevanz innerhalb anderer Wirtschaftsbereiche auf.

Alle Inhalte dieses Werkes, insbesondere Texte, Abbildungen und Grafiken, sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht liegt, soweit nicht ausdrücklich anders gekennzeichnet beim Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes. Jede Art der Vervielfältigung, Verbreitung, öffentlichen Zugänglichmachung oder andere Nutzung bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Zustimmung des Kompetenzzentrums Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes. Zitate im Sinne von § 51 UrhG sollen mit folgender Quellenangabe versehen sein: Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft (2020): Digitale Geschäftsmodelle für die Kultur- und Kreativwirtschaft. Eine Übersicht über beständige und zukunftsfähige Monetarisierungsmodelle im Digitalen.