



**Lys og lyd – regionale clusters og  
netværksudvikling på tværs**

**10. december 2008**



# Koblinger i lys og lyd: kultur-erhverv-byplan

Kirsten M. Danielsen

Innovation i uddannelse og forskning – procesfacilitering  
Analyser – innovationsprocesser – campmester – jurist  
Dansk Oplevelsesøkonomi

Partner i Kultur & Kommunikation siden 2007 [[www.kulkom.dk](http://www.kulkom.dk)].

**KULTUR K&MMUNIKATION**

*Oplevelsesøkonomi – lokal og regional udvikling – innovation -  
netværk.*

Copyright 2008 Kultur & Kommunikation. Citater er tilladt med angivelse af kilde. Enhver brug af modeller og illustrationer er kun tilladt med tilladelse fra Kultur & Kommunikation.



## KULTUR, OPLEVELSESØKONOMI OG BYUDVIKLING

# Formålet med denne session:

- drøftelse af, hvordan klynger og netværk kan bidrage til vækst
- udveksle idéer om, hvilke handlinger der skal til
- lytte til og udveksle erfaringer om, hvad der allerede er gjort



# Program for sessionen:

- Korte oplæg:
  - **Kirsten M Danielsen**, direktør, Kultur & Kommunikation
  - **Eva Grip**, formand, Nerv – svensk/dansk kultur- og erhvervslivsforening
  - **Morten Jaeger**, Diginet Øresund, Sound Forum Øresund
  - **Jens Madsen**, direktør, Seelite
  - **Sixten Kai Nielsen**, grundlægger af Wooloo.org
- Idéproces – Kan vi skabe et cluster for lyd og lys ??



# Rammebetingelser for cluster- og netværksdannelse



Arbejdspladser  
Økonomi  
Patenter

Produktion &  
prototyping

Praktisk ekspertise  
Kritisk efterspørgsel  
Kontakt til brugere

Professionelle  
brugere

Forskning og  
uddannelse

Borgere og  
kunder

IPR  
Innovation  
Arbejdsstyrke

Efterspørgsel  
Testlabs/fokusgrupper  
Brugerdrevet udvikl.



# KULTUR, OPLEVELSESØKONOMI OG BYUDVIKLING

- Høreapparater, HiFi, mikrofoner, pickupper
- Kulturinstitutioner
- Byrummet

- DR, Studier, udlejning
- Kulturhuse, spillesteder, institutioner, events
- kunstnere

Produktion & prototyping

Professionelle brugere

Forskning og uddannelse

Borgere og kunder

- DTU, Risø, AAU Ballerup
- Større virksomheder
- Kulturministeriets skoler

- Offentlige byrum, kulturhuse, spillesteder, institutioner

# Regionens konkurrenceevne

## Vækstkilder

Menneskelige ressourcer

Iværksætterier

Innovation

IKT

## Rammebetingelser & præstation

Uddannelsespladser  
Attraktivitet  
Tilgængelighed

Erhvervsservice  
Iværksætterkultur  
Venturekapital

Samspil med viden-  
institutioner  
Risikovillig kapital  
Kompetencer

IT-kompetence  
Borgernes IT-an-  
vendelse  
Digital forvaltning

# Regionens konkurrenceevne

## Vækstkilder

Menneskelige ressourcer

Iværksætterier

Innovation

IKT

Kreativitet  
Social Kapital

## Rammebetingelser & præstation

Uddannelsespladser  
Attraktivitet  
Tilgængelighed

Erhvervsservice  
Iværksætterkultur  
Venturekapital

Samspil forskning-virksomheder  
Risikovillig kapital  
Kompetencer

IT-kompetence  
Borgere & virksomheders  
IT-anvendelse  
Digital forvaltning

Institutioner  
Kunstnere  
Uddannelse  
Kreative virksomheder  
Netværk, relationer & tillid



## KULTUR, OPLEVELSESØKONOMI OG BYUDVIKLING

# Kommunens kreative og sociale rammebetingelser

- **Institutionerne.** Bibliotek, Musikskole, Kulturhus, Idrætsanlæg, Museum
- **Mennesker.** Kunstnere, igangsættere og ildsjæle. Symbolanalytikere og eksperter.
- **Den Sociale kapital.** Foreninger. Frivilligt arbejde. Netværk
- **Virksomheder.** Innovative & videnintensive brancher
- **Oplevelserne.** Eventen. Naturen. Byrummet



# Museum, Musikskole, Kulturhus, bibliotek – kompetencecentre i oplevelsesøkonomien

Institution og attraktion - udviklingsmodel



*Institutioner rummer både fortid, nutid og fremtid. De nye roller som kompetencecenter og indholdsleverandør åbner nye muligheder for at påvirke udviklingen i det omkringliggende samfund positivt.*



# Nye udfordringer for kultursektoren og kunstnerne

At se sig selv i en langt større sammenhæng

At forstå sine kernekompetencer og muligheder i en anden kontekst

# Nye udfordringer for planlæggere og erhvervsudviklere

At skabe byer, som er en fortælling. Som er oplevelsesfyldte. Som har identitet og viser flaget.

At mestre konstruktionen. Give plads til græsrodde. Danne netværk på tværs. Koble viden, oplevelse og byudvikling.

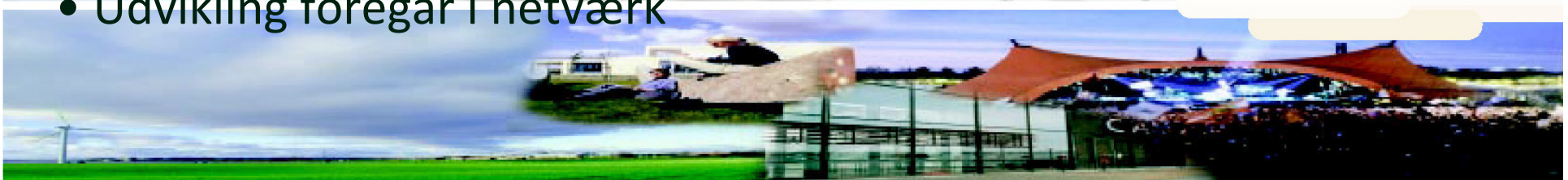


# Refleksioner over Musicon Valley

- Et bottom-up projekt og netværksprojekt. Opstod ud fra kultur, frivilligt arbejde – og den lokale bank.

## Nøglelærdom:

- Den lokal dynamik kom fra **græsrodderne** – lær at lytte
- Musicon Valley bygger på **identitet** - noget som var i forvejen
- Identiteten er grundlagt på **modsatninger og forskelle**
- Først når **viden** kommer med i spil, bidrager kulturen og oplevelsen til vækst
- Udvikling foregår i netværk





## KULTUR, OPLEVELSESØKONOMI OG BYUDVIKLING

Tak for jeres tid!!

*Kirsten M. Danielsen*  
*[www.kulkom.dk](http://www.kulkom.dk)*