



## WERKGROEP CREATIEVE INDUSTRIE

Wouter Dijk • John Franke • Bastiaan Hollander • Goeran de Pater  
Karianne Simmers • Leen van Wijngaarden

# index

Inleiding	3
1. Waarom creatieve industrie van belang is.	4
2. Waar gaat het bij de creatieve industrie om.	5
3. Welke sectoren vallen onder de creatieve industrie	5
4. Niet beperken tot deze sectoren alleen	6
5. Ons plan	6
6. Slotwoord	8

## **BIJLAGEN**

1. Initiatiefvoorstel "Creatieve klasse" van Hanneke Wiersema
2. Wat is de centrale vraag?
3. Eindrapport NL Innovators



# Inleiding

Naar aanleiding van het door de gemeenteraad van Tynaarlo aangenomen initiatiefvoorstel "Creatieve klasse" van Hanneke Wiersema (bijlage 1) was er op 31 oktober op het gemeentehuis van Tynaarlo een brainstormbijeenkomst waarbij verschillende partijen en belangstellenden aanwezig waren.

Vanuit de aanwezigen is die avond een werkgroep gevormd die de opdracht meekreeg: in twee maanden een meerjarenplan ontwikkelen voor het creëren van werkgelegenheid door samenwerking met de creatieve branche en ondernemers om daarmee de kosten voor de overheid te verlagen en winsten voor het bedrijfsleven te vergroten.

De werkgroep bestaat vijf leden, Wouter Dijk (kunstenaar en cultureel ondernemer), John Franke (zakelijk ondernemer), Bastiaan Hollander (vormgever en pr), Goeran de Pater (financieel adviseur), Karianne Simmers (onderwijs en kunsteducatie) en Leen van Wijngaarden (kunst, wetenschap en technologie; exhibit-ontwikkeling en educatie).

Zij hebben heeft zich de afgelopen weken vanuit zijn of haar verschillende expertises gebogen over de opdracht en is tot het volgende plan gekomen.



# 1. Waarom creatieve industrie van belang is.

De Creatieve industrie levert een bijdrage aan oplossingen voor maatschappelijke vraagstukken zoals duurzaamheid, mobiliteit, zorg, onderwijs, sociale samenhang en ruimtelijke ordening. Verder wordt het vermogen van organisaties om strategisch samen te werken steeds relevanter. Om structureel te kunnen innoveren ontstaan steeds vaker cross-overs tussen de creatieve sectoren en sectoren als zorg, educatie, mobiliteit, veiligheid, vrije tijd, maakindustrie, diensten en consumentengoederen. Gemeenten hebben een bestuurlijke taak maar zien ook in dat het stimuleren van particuliere initiatieven om zo de werkgelegenheid te bevorderen, economisch gezien van groot belang is.

De gemeenten staan daar niet alleen in. De rijksoverheid en provincies hebben aanvullende rollen. Provincies richten zich op de creatieve industrie met het oog op verdere ruimtelijke, culturele en economische ontwikkeling in hun provincie. In ons voorstel CrosslinkTynaarlo overschrijd het de provinciegrens van Groningen en Drenthe. Tynaarlo als spil tussen Assen en Groningen kan de verbinding, en nog meer, de schakel zijn tussen deze twee hoofdsteden. Veel grote en middelgrote gemeenten en steden hebben de afgelopen jaren lokaal beleid ontwikkeld voor de creatieve industrie ieder afzonderlijk. In Groningen en Assen zijn onderdelen van de creatieve sector sterk vertegenwoordigd en zijn het belangrijke pijlers voor de lokale economie. Maar juist in de verbinding zit de meerwaarde. Niet voor niets heet de startnotie economische beleid van de gemeente Tynaarlo "verbinden en samenwerken". Een kans om met beide handen aan te grijpen.

Bovenstaande visie wordt versterkt doordat meerdere gemeenten inmiddels hebben aangegeven dat een betere afstemming van beleidsinitiatieven tussen steden, provincies en de landelijke overheid en tussen steden onderling gewenst is. De rijksoverheid startte op verzoek van de Vereniging van Nederlandse Gemeenten in samenwerking met het NiCIS een vierjarig kennisprogramma Creatieve Economie. Dit programma richt zich op kennisuitwisseling en netwerkvorming tussen gemeenten. Ook draagt het programma bij aan de afstemming van het beleid van de rijksoverheid met dat van provincies en de grote en middelgrote steden. Het zou in het voordeel van Tynaarlo zijn zich ook bij dit programma aan te sluiten.



## 2.

# Waar gaat het bij de creatieve economie om.

Waar het concreet om gaat is: "kruisbestuivingen om nieuwe producten en diensten te ontwikkelen op tal van terreinen, zoals milieu, vergrijzing, veiligheid, mobiliteit, gezondheidszorg en educatie". zegt Bruni Hofman , clustermanager creatieve industrie bij Syntens. "Van groot belang is dat je mensen weet te vinden die je nodig heb" zegt Kitty Leerling directeur PICNIC het landelijk platform voor innovatie en creativiteit.

## 3.

# Welke sectoren vallen onder de creatieve industrie

Volgens de landelijke normen vallen de volgende sectoren onder de topsector creatieve Industrie:

- Dienstverlening, media en creatieve zakelijke dienstverlening.
- Modeontwerp, grafisch ontwerp, architectuur en stedenbouwkundig ontwerp.
- Landschapsarchitectuur en (industriële) vormgeving
- Creatieve ICT: games, nieuwe media reclame
- Media en entertainment (reproduceerbare content)
- Schrijven: romans, poëzie, non-fictie en journalistiek, uitgeverij en boekdrukkerij, dagbladen, openbare bibliotheken, boekhandels, winkels voor tijdschriften en kranten.
- Filmproductie, inclusief ondersteunende activiteiten (scenariowriting, scriptwriting en andere pre-productie), film distributie, bioscopen, filmtheaters, videotheken
- Productie van radio- en televisieprogramma's en omroeporganisaties.
- Kunsten (unieke content) waaronder podiumkunsten (muziek, dans, theater), schouwburgen en concertgebouwen, uitgeverijen van cd's en dvd's, cd- en dvd-winkels, beeldende kunst, musea, tentoonstellingen, kunstveilingen, kunstuitleen, galeries en kunsthandel
- Recreatiecentra, organisatie van culturele evenementen en festivals, evenementenhallen.



## 4.

# Niet beperken tot deze sectoren alleen

Bij alle bovenstaande sectoren geldt creativiteit als een specifiek vakgebied. Wij willen ons niet beperken tot deze sectoren en ons richten op een veel breder gebied door juist ook de gebruikers en afnemers van de creatieve economie erbij te betrekken. Immers het gaat over cross-overs en kruisbestuiving en daarbij afnemers en gebruikers te verbinden met mensen die beroepsmatig vragen stellen, iets wat de creatieven tot hun vakgebied hebben gemaakt. Zij hebben het in zich om nieuwe en/of ongebruikelijke antwoorden en oplossingen voor bestaande vragen en problemen te vinden. Maar ook daarin willen we niet beperken en iedereen die in staat is out of the box te denken uitnodigen een bijdrage te leveren. Wij bevelen aan om op het event speciale plek te creëren waar vooral jonge kinderen worden uitgedaagd en geprikkeld om oplossingsgericht te denken. Kinderen hebben vaak nog van nature het vermogen om out of the box te denken. Zij moeten worden gestimuleerd om die vaardigheid te in te zetten. Het kunstonderwijs speelt hierin een elementaire rol. Op de basisschool worden kennis en vaardigheden van kinderen ontwikkeld en leren zij hun talenten ontdekken. Culturele vorming van het kind is hierin een belangrijk onderdeel. De ontwikkeling van leergebied overstijgende vaardigheden, zoals analyseren, evalueren en creëren. De bakermat van de creatieve industrie.

## 5.

# Ons plan

Ons plan bestaat uit vijf onderdelen:

### A. Verzoek vijfde topsector in de gemeente Tynaarlo

Wij verzoeken de gemeente een vijfde ambassadeur te benoemen die de creatieve industrie vertegenwoordigt en plannen en initiatieven ontwikkeld om deze sector te stimuleren en daarmee de andere sectoren met elkaar te verbinden. De creatieve industrie is nu niet vertegenwoordigd in de gemeente. Toch ziet de overheid en het bedrijfsleven haar als topsector en is er 1 miljard euro beschikbaar voor stimulering van de creatieve industrie. De creatieve industrie in Tynaarlo kan meer werkgelegenheid generen door te verbinden met Groningen en Assen en als tussengebied deze twee steden met hun eigen creatieve industrie te versmelten.

De taak van Creatieve industrie als topsector is steeds het debat aan durven gaan en vragen te stellen: hoe gaan wij om met het bestaande en hoe kan het anders, hoe verrassen wij mensen en maken wij mensen blij, hoe breng je thema's (een debat) op een manier aan de orde dat het er toe doet en bij de mensen beklijft, hoe geven we de omgeving vorm en reageren wij op nieuwe ontwikkelingen. Zo ontstaat er de broodnodige verbinding en samenwerking tussen de sectoren. (Zie bijlage 2)



## B. Samenwerking TOPCINN

TOPCINN is er voor de creatieve industrie met als doel de creatieve industrie in Noord Nederland te versterken waarbij het economisch potentieel centraal staat. De werkgroep stelt voor om in de uitwerking van het plan samenwerking te zoeken met TOPCINN. TOPCINN biedt een platform aan voor ondernemers, bedrijven en instellingen in de creatieve industrie om zich te presenteren en gevonden te worden. Daarnaast organiseert TOPCINN netwerkbijeenkomsten, cursussen, lezingen en congressen met betrekking tot de Creatieve Industrie.

## C. Het organiseren van het evenement 'Crosslink event' (zie bijlage 3)

Een jaarlijks terugkerend evenement waarbij de vraag centraal staat en niet het aanbod.

## D. Een website laten maken.

Dit ter ondersteuning (pr en marketing) en voortzetting (waarborging) van het evenement. Gestelde vragen kunnen bijvoorbeeld op de site gezet worden. Werkgroepen of andere samenwerkingsvormen kunnen worden weergegeven met de mogelijkheid je daarbij aan te sluiten of ze te volgen. Nieuws en links naar subsidies en andere interessante sites over creatieve industrie kunnen erop gezet worden.

Kortom, een onontbeerlijk stuk informatie en communicatiemiddel voor deze topsector.

## E. De stichting Crosslink oprichten

Ter waarborging van de uitvoering van het evenement richten wij een stichting op. De gemeente zal zich namelijk terugtrekken en gaat ervan uit dat de Creatieve industrie zichzelf 'in leven' houdt. Dat zal op den duur ook gaan lukken maar in het begin zal financiële steun in de vorm van subsidies onontbeerlijk zijn. De stichting zal als rechtspersoon die subsidies kunnen aanvragen.



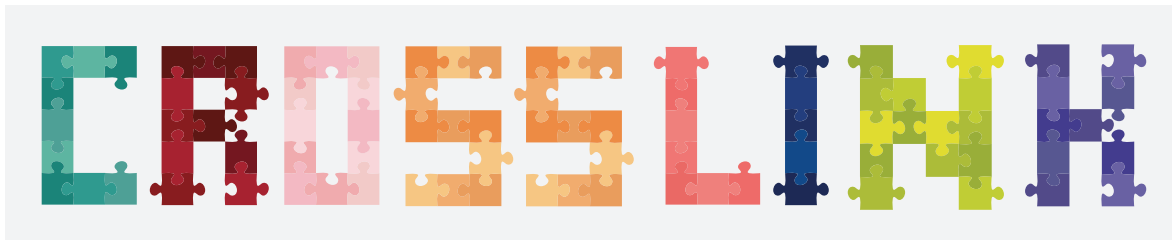
## 6. Slotwoord

Ter controle over de haalbaarheid van ons plan hebben wij deze laten toetsen bij Innovators.nl (zie bijlage 5).

Wij hopen van harte dat het plan een succes voor de gemeente Tynaarlo wordt.







VRAAG · VERBINDEN · OPLOSSING [TYNAARLO](#)