



Presseinformation

Großes Interesse am Landeswettbewerb Create.NRW

12. Dezember 2007

Seite 1 von 6

Ministerin Thoben: NRW will Marktplatz für die Kreativen sein

Joachim Neuser
Pressesprecher
Telefon 0211 837-2417
joachim.neuser@
mwme.nrw.de

Das Ministerium für Wirtschaft, Mittelstand und Energie NRW teilt mit:

Fax 0211 837-2249

www.wirtschaft.nrw.de

Düsseldorf. Mit insgesamt 117 Ideen, Projekten und Konzeptvorschlägen haben sich Kreative aus allen Landesteilen am Ideen- und Konzeptwettbewerb zur Kultur- und Kreativwirtschaft des Wirtschaftsministeriums beteiligt. Sechs Wettbewerbsbeiträge erhalten jetzt auf Empfehlung der Jury ein Preisgeld in Höhe von 10.000 Euro. Dies teilte heute (12.12.2007) Ministerin Christa Thoben mit, die gemeinsam mit dem Jury-Vorsitzenden Prof. Dr. Claus Leggewie, Leiter des Kulturwissenschaftlichen Instituts Essen, in Düsseldorf die Ergebnisse des Wettbewerbs Create.NRW vorstellte.

54 Konzepte waren branchenübergreifend angelegt, 14 Konzepte kamen aus der Designwirtschaft, 11 aus der Musikwirtschaft, 7 aus dem Literatur- und Buchmarkt, 6 aus der Modewirtschaft, 5 aus dem Film- und Fernsehmarkt, 4 aus der Werbewirtschaft und jeweils 3 aus dem Kunstmarkt und dem Theatermarkt. 18 Konzepte waren keinen Branchen zugeordnet.

Ministerin Thoben sprach von einem großen Erfolg für den Kreativstandort Nordrhein-Westfalen: „Der Wettbewerb hat eine Aufbruchstimmung bei kreativen Akteuren und Unternehmen aus der Musikwirtschaft, dem Kunstmarkt, der Film- und Fernsehwirtschaft, der Mode- und Designwirtschaft und vielen anderen Branchen ausgelöst; die hohe Zahl an branchenübergreifenden Beiträgen zeigt, dass Ideen und Kreativität als das wichtigste Wirtschaftsgut unserer Zeit erkannt worden sind, die eine hohe Impulswirkung auch für die Gesamtwirtschaft entfalten.“

Weltweit sei unübersehbar, dass im Zuge der Wissensgesellschaft immer mehr Menschen mit kreativen Tätigkeiten ihr Geld verdienen. In den Metropolregionen habe geradezu ein Wettbewerb um die Kreativen eingesetzt, da sie Standorte attraktiver machten und ein innovatives Klima erzeugten. Kreative Menschen sollten in NRW die notwendigen Freiräume,

Unterstützung, vor allem aber einen Marktplatz finden, betonte die Ministerin. Vor diesem Hintergrund sei der Wettbewerb Create.NRW als „Entwicklungsprogramm“ für das Zusammenführen von Kreativen mit der Gesamtwirtschaft zu sehen.

Professor Dr. Claus Leggewie stellte die Vielzahl von spannenden Wettbewerbsbeiträgen heraus, die die Jury eingehend diskutiert habe. Sie habe sich letztlich für diejenigen Konzepte entschieden, die Modell für andere sein könnten, weil sie in besonderem Maße Innovation, Kooperation und Marktfähigkeit verbinden. „Über Kooperationen lassen sich strukturelle Schwächen der Kleinstunternehmen in der Kultur- und Kreativwirtschaft eher auffangen“, sagte Leggewie.

Die ausgezeichneten Konzepte sollen auch die „Messlatte“ für den im Januar startenden Förderwettbewerb Create.NRW sein. An dem Förderwettbewerb können sich sowohl die Teilnehmer des Ideen- und Konzeptwettbewerbs, aber auch weitere Teilnehmer, die nicht am Ideen- und Konzeptwettbewerb teilgenommen haben, beteiligen.

Auf Empfehlung der Jury werden folgende Projekte ein Preisgeld in Höhe von 10.000 € erhalten:

1. Bergischer ThinkTank in der Kategorie „Regionale Schlüsselprojekte“

Das Projekt der Sanierungsgesellschaft Südliche Innenstadt Solingen, des Bergischen Instituts, des Museums Plagiarius, des Forums Produktdesign, 40 Unternehmen und zahlreicher Künstler und Wissenschaftler verknüpft traditionelle Unternehmen mit Kreativen. Kreative sollen in Unternehmen aus der Region neue Geschäftspartner finden, Unternehmen von kreativen Impulsen profitieren. Der Bergische ThinkTank will Projekte zu aktuellen Fragestellungen der Wirtschaft vorantreiben; im ersten Jahr soll dies die Entwicklung von Produkten sein, die auf die Erfordernisse des demografischen Wandels antworten. Teilbereiche des Projekts sind die Durchführung von Zukunftsforen mit Unternehmen, Designern, Künstlern und Wissenschaftlern, die Durchführung von Innovationswettbewerben, die Einrichtung einer Beratungsplattform sowie die Durchführung von drei bis fünf Forschungs- und Entwicklungsprojekten, bei denen Produkte von der Entwicklung bis zur Marktreife begleitet werden.

Nach Ansicht der Jury ist dieses Projekt preiswürdig, weil es in einer im Strukturwandel befindlichen Region die vorhandenen Potentiale in der

Region erkennt und bündelt und konsequent den Brückenschlag zwischen old und new economy versucht.

2. Game Technology Competence Center des Lehrstuhls für interaktive Systeme und Interaktionsdesign der Universität Duisburg-Essen
in der Kategorie „Kooperationen, Netzwerke, Cluster in der Kultur- und Kreativwirtschaft“

Das Game Technology Competence Center will Zentrum eines Netzwerks von Wirtschaft und Forschung im Bereich der wachstumsstarken Computer- und Spieleindustrie in Nordrhein-Westfalen sein und die hier vorhandenen Potentiale von mittelständischen Entwicklungsfirmen, internationalen Niederlassungen von Computer- und Videospieleunternehmen und Partnern aus Forschung und Ausbildung bündeln und zusammenführen. Ziele sind der Wissenstransfer, die Anregung von Kooperationen, die Nutzung von Chancen für Existenzgründungen, Vermittlung von Beratungsangeboten, Get together für Wirtschaftskunden und die Förderung der Aus- und Weiterbildung für den Bereich der Spieleindustrie. Am Standort Duisburg soll ein neuer Masterstudiengang „Game and Entertainment Technology“ entwickelt werden. Kooperationspartner sind 10Tacle Mobile GmbH Duisburg, Blue Byte Software GmbH Düsseldorf, Independent Arts Software Hamm und Ubisoft GmbH Düsseldorf.

Geplant ist die Einrichtung eines Büros an der Universität Duisburg-Essen und mittelfristig die Gründung eines Vereins, der das Projekt nachhaltig trägt.

Die Jury empfiehlt dieses Projekt auszuzeichnen, weil es Chancen für die Gründung neuer Unternehmen und die Schaffung und Sicherung von Arbeitsplätzen insbesondere für junge Leute im Ruhrgebiet in einer wachstumsorientierten Branche bietet und geeignet ist, sie an die Region zu binden. Die Entwicklung von Modellen zur Verbesserung der Aus- und Weiterbildung kann die Wettbewerbsfähigkeit der Unternehmen sichern und die Qualität von Computerspielen erhöhen.

3. Future in Fashion der Igedo Company GmbH & Co.KG Düsseldorf in der Kategorie „Export/Internationale Kooperationen“

Auf der Basis einer 15jährigen Städtepartnerschaft zwischen Düsseldorf und Moskau und fünfjähriger Messe-Erfahrung auf dem russischen Textil- und Modemarkt will die Igedo Company junge Modedesigner aus Nordrhein-Westfalen unter Einbeziehung ihres weitreichenden Netzwerks fördern und unterstützen. Ziel des Projekts ist der Aufbau eines deutsch-russischen Mode-Designernetzwerks zwischen NRW und Russland, die Gewinnung von Marktanteilen für die Modedesigner aus NRW auf dem sich positiv entwickelnden Verbrauchermarkt in Russland, der Aufbau eines Vertriebsnetzes und die Erhöhung der Wettbewerbsfähigkeit der regionalen Modedesigner durch Zusammenarbeit mit russischen Modedesignern.

Geplant sind u.a. Messeteilnahmen deutscher und russischer Designer in Düsseldorf und Moskau und die Durchführung eines Designertags.

Kooperationspartner sind die Ausbildungsstätten für Modedesign, die Mode- und Textilverbände, die Stoffhersteller, die Hersteller von Modeaccessoires, die internationalen Repräsentanten der Igedo sowie die Russische Silhouette Charity Foundation.

Die Jury bewertete dieses Vorhaben positiv, weil es Kreative bei ihrem Schritt auf Auslandsmärkte unterstützt, den internationalen Austausch von Designern fördert und durch die Gewinnung neuer Ideen die Modeachse Düsseldorf – Moskau stärkt.

4. Redesign des Arbeitskreis Recycling e.V. Herford in der Kategorie „Offenes Wettbewerbsforum“

Das Projekt des gemeinnützigen Vereins Arbeitskreis Recycling e.V. ist eine Plattform für Design und Recyclingwirtschaft, durch die Arbeitsplätze im Umweltschutz geschaffen werden sollen. Designer sollen angeregt werden, in ihren Entwürfen Recyclingmaterial zu verwenden und aus Altmaterial und Reststoffen neue Produkte zu schaffen. Über Wettbewerbe werden kreative Ideen herausgefiltert; die Designer sollen darüber hinaus aber auch die Möglichkeit erhalten, ihre Ideen zu produzieren, zu präsentieren und zu vermarkten. Kooperationspartner sind Handwerksbetriebe, Unternehmen der Entsorgungswirtschaft, Software-Unternehmen, Kam-

mern, Verbände, Hochschulinstitute und über 40 Designerinnen und Designer.

Die Jury würdigte das Projekt als ein Modell für Ressourcenschonung und Umweltschutz in der Designentwicklung. Es trage dazu bei, den Marktzugang für Designerinnen und Designer zu verbessern und Absatzfelder zu erschließen.

5. Design4all. Institut Aser e.V. an der Bergischen Universität Wuppertal in der Kategorie „Regionale Schlüsselprojekte“

Im Mittelpunkt des Forschungsprojekts steht die Entwicklung eines Mehrgenerationen-Gütesiegels im Sinne einer altersunabhängigen, nutzerorientierten Produktgestaltung. Ziel ist eine Defizitanalyse von ausgewählten Produktgruppen unter dem Aspekt der Bedienbarkeit und Ergonomie, die Herausstellung von Positivbeispielen und die Ableitung von Verbesserungsvorschlägen für die Gestaltung. Es ist geplant, Unternehmen der regionalen Wirtschaft in die Entwicklung des Gütesiegels einzubinden.

Die Jury hielt dieses Projekt für wegweisend, um die Anforderungen der älter werdenden Gesellschaft in der Produktgestaltung aufzunehmen. Wirtschaft und Konsumenten würden nutzergerechte Designlösungen aufgezeigt.

6. Realtime Research Solutions, Matthias Mainz, Köln, als Sonderpreis für Kreative Einzelleistung in kleinen Unternehmen

Ziel ist der Aufbau eines NRW Entwicklungszentrums Creative Industries (ECI), das Kooperationsmodelle für Projektpartnerschaften zwischen Kreativen, der Wirtschaft und den Hochschulen erarbeitet, den Weg für interdisziplinäre Zusammenarbeit ebnet, Industriepartner und Kreative in Projektforen zusammenbringt und Entwicklungen bis zur Herstellung von Prototypen betreut. Realtime Research Solutions ist ein interdisziplinäres Team aus Medien- und Klangkünstlern, Designern und Architekten, dessen Arbeitsschwerpunkt in der Entwicklung intermedialer Lösungen liegt. Dabei ist es das Ziel, Produktionstechniken, Materialien und Technologien in neue Verwertungszusammenhänge zu bringen und Felder für neue Produktentwicklung abzustecken.

Kooperationspartner sind Lorenzo Brusci/sound and experience design Krakau/Berlin, Hans Klüter GmbH Köln, Objektform Planen und Einrichten

GmbH Bonn, Art Aqua Balance Company Köln, Elastique. We design, Köln, Bayer MaterialScience AG Leverkusen, Televisor Mediendienstleistungen Köln, Dalfin Mobile Solutions Ltd.&Co KG Köln, Prof. Alberto de Campo Düsseldorf, Dr. Kerstin Baecker Lausen Rechtsanwälte Köln.

Die Jury verleiht diesem Vorhaben einen Sonderpreis für Kreative Einzelleistung in kleinen Unternehmen. Sie möchte damit Realtime Research Solutions ermutigen, den eingeschlagenen Weg weiterzugehen. Der Preis soll dazu beitragen, neue Kooperationspartner zu gewinnen und mit ihnen auf gleicher Augenhöhe verhandeln zu können.

Weitere 7 Projekte werden auf Empfehlung der Jury eine Anerkennungs-urkunde erhalten:

1. Integriertes Konzept zur Entwicklung des Clusters Musik- und Veranstaltungswirtschaft der Region Köln/ c/o pop GmbH Köln
2. Design gegen Angst/ item GmbH design & development, Münster
3. Mobile Discovery/Stiftung Schloss Dyck
4. T 3 Kulturelles Forum für Textil- und Modewirtschaft in Monschau/Kreis Aachen
5. Kult TV NRW/ZAKK GmbH Düsseldorf
6. Zunftorte in Nordrhein-Westfalen/Koschany & Zimmer Architekten, Essen und Herten
7. Metropolenmusik/alba Kultur Köln

Der Wettbewerb Create.NRW wird aus Mitteln des Landes Nordrhein-Westfalen und der Europäischen Union unterstützt.