

Indstillingskema til vækstforum – Bilag 21d

	Ansøgt beløb	Indstillet beløb
Ansøger om Mål 2 midler – Socialfonden	0 kr.	0 kr.
Ansøger om Mål 2 midler - Regionalfonden	5.998.796,49 kr.	0 kr.
Ansøger om Regionale Udviklingsmidler	2.999.398,20 kr.	0 kr.

J.nr.:	08/5018
Projektnavn:	”Gram Slot kulturarvslaboratorium – en fyrtårns- og partnerstrategi”
Ansøger:	Gram Slot, Gram og Nybøl Godser A/S
Adresse:	Slotsvej 54, 6510 Gram
Kontaktperson:	Svend Brodersen
Kontaktpersons e-mail adresse	Svend.brodersen@gramslot.dk
Kommune:	Haderslev
CVR-nr	Privat virksomhed, A/S, cvr. 3800 7512

Partner i projektet og partners relation og rolle:	<p>Haderslev Kommune (tilskudsgiver og medudvikler af koncept), Apex /forskningsafdeling om oplevelsesøkonomi ved Ålborg Universitet (medansvarlig for indhold og koncept, praktisk deltager), Museum Sønderjylland (deltager med særligt henblik på historisk indhold), Kolding Kommune (deltager med særligt henblik på historisk formidling etc.).</p> <p>De nævnte parter vil sikre, at projektets resultater vil have en bred opbakning hos aktørerne, og at alle projektets resultater vil komme offentligheden til gavn.</p>	
Øvrige netværksdeltagere:	Ringkøbing-Skjern Museum, Odense Bys Museer, Kulturarvsstyrelsen, Syddansk Turisme	
Projektstart / Projektslutning:	01.07.2008	30.04.2011
Vækstforums indsatsområde:	Oplevelsesøkonomi – initiativ nr. 4+7	
Strukturfonds indsatsområde:	Regionalfonden, prioritet 1.1 Innovation, videndeling og videnopbygning	
Relation til den regionale partnerskabsaftale, tema:	Markedsføring af Danmark – investeringer og turisme	
Indsatsområde i forhold til partnerskabsaftale:	Kultur- og oplevelsesøkonomi	

Vækstforumsekretariatets kommentar:

Projektet ”Gram Slots kulturarvslaboratorium – en fyrtårns- og partnerstrategi” blev behandlet på det sidste Vækstforummøde den 18. september 2008. Vækstforum udsatte behandlingen af sagen med henblik på **yderligere dokumentation af projektets erhvervspolitiske rationale, herunder konkret forpligtelse fra erhvervslivet, nyhedsværdi og projektets effekter udenfor det geografiske nærrområde.**

Sekretariatet vurderer, at projektet falder inden for flere af initiativets temaer, herunder Leg og Kreativitet samt Kulturhistoriens Vingesus, idet det bl.a. omhandler koblingen mellem kreative kompetencer og andre erhverv samt tager udgangspunkt i den syddanske kulturhistorie

1. Projektet vurderes at være et nyskabende initiativ indenfor oplevelsesøkonomi. Projektet realiseres gennem en række laboratorier, hvor virksomheder, kunstnere/designere og kulturinstitutioner mødes og danner partnerskaber (tredobbelte kreative alliancer). Gram Slot vil stille fysiske rammer til rådighed for laboratorierne og vil, sammen med de øvrige deltagende kulturarvsinstitutionernes, bidrage med viden og erfaringer om at forvalte og udnytte autenticitet, værdi, traditioner, identitet og historie. Projektet handler således om oplevelsesøkonomisk metodeudvikling gennem offentlig-privat samarbejde.
2. Af kulturarvsinstitutioner deltager, udover Gram Slot, Ringkøbing-Skjern Museum, Kulturarvsstyrelsen og Museum Sønderjylland. Siden sidste Vækstforummøde har også Odense Bys Museer meldt sig som netværksdeltager. Aalborg Universitets afdeling for oplevelsesøkonomi, Apex, vil kommunikere viden og erfaring fra projekter til offentligheden gennem nyhedsbreve, en hvidbog, foredrag, workshops m.v. og den indsamlede viden vil også indgå i forskning. Endvidere vil projektet søge samarbejde med Syddansk Universitet. Der er således sket en udvidelse af projektets geografiske område med Odense Bys Museer og et evt. samarbejde med Syddansk Universitet. Sekretariatet vurderer samlet, at der vil kunne ske en spredning af projektets effekter udenfor nærområdet.
3. Ansøger oplyser, at 15-20 virksomheder har udtrykt interesse for at deltage. Ansøger har, siden sidste Vækstforummøde, oplyst, at 17 virksomheder har tilkendegivet interesse i at deltage i netværk, seminarer og andre aktiviteter (se virksomhedsnavne i afsnit ”Resumé”). Der foreligger således ikke yderligere dokumentation, fx underskrevne samarbejds- eller partnerskabsaftaler, for konkrete forpligtende samarbejder fra deltagende private virksomheder.

Sekretariatet vurderer derfor, at der ikke i tilstrækkeligt omfang er dokumentation for projektets erhvervspolitiske rationale, herunder konkret forpligtelse fra erhvervslivet som forudsat af Vækstforum. På den baggrund indstilles projektet til afslag.

Særligt i forhold til statsstøttere reglerne vurderer sekretariatet, at projektet ikke har til formål eller må markedsføre Gram Slot. Gram Slot er stedet, hvor laboratoriet har til huse, men i princippet kunne det ligge andre steder. Hermed vurderes projektet ikke at have direkte konkurrenceforvridende effekt, men er tværtimod åbent for alle interesserede. Formålet er at udvikle metoder til kulturarvsformidling og at skabe tredobbelte kreative alliancer. Konkrete alliancer kan i sidste ende have en karakter, der skal ses i lyset af de gældende statsstøttere regler, men selve laboratoriet anses ikke at kunne have en konkurrenceforvridende effekt. Gram Slots interesse i at huse laboratoriet er at være ”first mover” på et nyskabende område. Gram Slot får ikke noget ejerskab til de opnåede projektresultater. Det er derfor sekretariatets opfattelse, at projektet er lovligt.

Indstilling:

Sekretariatet anbefaler,

- **at Vækstforum indstiller til Erhvervs- og Byggestyrelsen, at projektet modtager afslag på ansøgning om støtte fra Den Europæiske Regionalfond, og**

at Vækstforum indstiller til Regionsrådet, at projektet ikke modtager tilsagn fra de regionale erhvervsudviklingsmidler.

Her vurderes ansøgningens placering i A, B og C-kategorien. (A: tilsagn, B: til drøftelse, C: afslag)	Kategori C
--	-------------------

Ansøgers korte resumé af projektet:

PROJEKTETS OVERORDNEDE FORMÅL

» At vise at kulturarven og oplevelser udgør et økonomisk og erhvervsmæssigt potentiale for virksomheder med kulturarvmæssig ballast – og for andre virksomheder, der indgår i alliancer med kulturarvsbærende virksomheder eller på anden måde drager nytte af dem.

De kulturarvsbærende virksomheder, som vil indgå i projektet og/eller kan drage fordel af projektets resultater, er:

1. Kulturstudier Virksomheder, der qua deres beliggenhed, bygningsmasse, indhold og/eller aktiviteter er funderet i kulturarven i traditionel forstand, fx museer og herregårde.
2. Virksomheder med kulturarv Virksomheder, der indeholder kulturarv i bred forstand, dvs. virksomheder beliggende i eller på anden måde knyttet til særlige historiske/kulturelle/ arkitektoniske/naturmæssige omgivelser. Fx virksomheder med egnskarakteristisk produktionsmetode, virksomheder med særlig historie eller tradition m.fl.
3. Nye kulturarvsaktiviteter Nye virksomheder, der er funderet i kulturarv i bred forstand. Fx en virksomhed "Vadehavet A/S", der ville være baseret på dette særlige naturområde, der er formet af både mennesker og natur.

PROJEKTETS FEM INDSATSOMRÅDER OG DETS OVERORDNEDE RESULTATER

1. Der udvikles og afprøves en række oplevelsesmæssige koncepter i en række kulturarvsbærende virksomheder. Resultatet er både praktiske og økonomiske erfaringer med oplevelsesproduktudvikling, hvor de direkte og indirekte økonomiske og kulturelle effekter* af aktiviteterne beregnes og vurderes.
2. Relationer, netværk og alliancer med kulturarvsbærende virksomheder i centrum afprøves og udvikles. Resultatet er en række modeller for, hvordan kulturarven kan bruges til at skabe relationer, netværk og alliancer, og den økonomiske effekt* af disse tiltag vurderes, både for kulturarvsbærende virksomheder og for andre virksomheder.
3. Nye metoder til kulturarvsformidling og -oplevelser afprøves og udvikles. Resultatet er en række anbefalinger til, hvordan nye metoder i kulturarvsformidlingen med fordel kan anvendes i kulturarvsbærende virksomheder.
4. Videnopbygning, videndeling og innovationskapacitet styrkes i virksomhederne med henblik på, at de i fremtiden fortsat kan udnytte det kulturarvmæssige potentiale. Resultatet er en opkvalificering af virksomhedernes medarbejdere, og dermed know how om udnyttelse af kulturarven, ligesom der opstilles anbefalinger til, hvordan andre virksomheder kan opnå samme opkvalificering.
5. Resultater af projektet formidles løbende til både projektdeltagere, netværk og alle andre virksomheder/organisationer med interesse i projektet og dets resultater. Resultatet er, at den viden, der opnås i projektet, hurtigt og effektivt spredes til relevante virksomheder, personer og instanser**.

* De konkrete effekter i form af arbejdspladser, værditilvækst, omsætning mv. opstilles i et oplevelsesøkonomisk performance-regnskab, der også vil sige noget generelt om betydningen af oplevelsesmæssige investeringer og aktiviteter i et givent lokalområde/for en given virksomhed.

** Formidlingen af projektets resultater vil blive en del af den eksisterende formidling på Gram Slot, ligesom vi og øvrige partnere stiller os til rådighed for Vækstforums egne formidlingsaktiviteter. Endvidere tilrettelægges særlige formidlingsaktiviteter (nyhedsbreve, seminarer mv.) i forbindelse med projektet, ligesom vi benytter

projektpartners bestående formidlingskanaler.

PARTNERE OG DELTAGERE

Gram Slot er koordinator af og overordnet ansvarlig for projektet. Dvs. at Gram Slot sammen med de andre partnere (Haderslev Kommune, Kolding Kommune, Museum Sønderjylland og ApEx (Aalborg Universitet)), har evnen og viljen til at sætte projektet i værk, til at holde det på sporet undervejs og til at få det "ud over rampen". Dette projekt er båret af netværkstankegangen - Gram Slot sidder i knudepunktet af netværket og er "first mover". Dvs. at Gram Slot går forrest med at afprøve, skabe handling og systematisere.

Styrken i dette projekt er, at der også afprøves og udvikles i de øvrige deltagende virksomheder. Foruden partnerne omfatter det virksomheder i projektet netværket (Ringkøbing Skjern Museum, Syddansk Turisme, Odense Bys Museer og Kulturarvsstyrelsen) samt en række andre virksomheder. Det være sig både kulturarvsbærende virksomheder og andre virksomheder.

Desuden har en række private virksomheder givet til kende, at de har interesse i at deltage i netværk, seminarer og andre aktiviteter, hvis vores projekt bliver realiseret: Rambøll/Haderslev, Sydbank, Deloitte/Kolding, Dinesen Gulve, Nykredit, Årstiderne, Ege Tæpper, DLG, Mikkelsen & Myrtoft Messer, Falkenløve A/S, Jørgen Overbyes Tegnestue, Bossen VVS, Vejen Trælast, EJ Computer, Intertek Danmark A/S, Naturmælk, Paulsen & Møller.

Projektets formål:

Projektets formål er gennem et kulturarvslaboratorium i autentiske rammer på et gammelt adelsslot at udvikle nye formidlingsformer, ny kommunikation og nye samarbejdsrelationer mellem virksomheder, kulturinstitutioner og kunstnere ("kreative infrastrukturer"). Det er endvidere projektets formål at formidle alle resultater eksternt – både nationalt og internationalt, og at have et fokus på både økonomisk og økologisk bæredygtighed.

Projektets målgruppe:

Alle der beskæftiger sig med kulturarven og formidlingen af samme, og de, som er modtagere af formidlingen, dvs. i princippet hele befolkningen. Mere konkret: formidlere, kunstnere, kulturhistorikere, virksomheder, kulturinstitutioner, skoler, forskere, turister etc.

Projektets forventede effekter:

- at projektet vil resultere i en lang række nye erfaringer og erkendelser indenfor formidling af kulturarven, herunder udvikling af nye teknikker, som kan bruges af alle interesserede,
- at projektet vil resultere i nye innovative samarbejdsrelationer mellem erhvervsliv, kulturinstitutioner og kunstnere, som vil kunne skabe vækst og flere arbejdspladser,
- at der vil opstå 50-100 konkrete samarbejdsrelationer/kontakter/alliancer mellem virksomheder, kunstnere og kulturinstitutioner, og
- at der som en side-effekt skabes en række konkrete arbejdspladser i tilknytning til kulturformidlingen på Gram Slot, - 10-15 under projektet og 15-20 efter projektet, sidstnævnte altså som (helt) selv bærende,
- at der opstår 40-50 arbejdspladser udenfor Gram Slot, som skyldes afledte effekter af projektet.

Ansøgt finansiering:	Ansøgt:	Procent:	Nærmere beskrivelse:
Samlede støtteberettigede udgifter:	12.998.194,69 kr.	100 %	Samlet budget
Ansøgte Mål 2-Midler:	5.998.796,49 kr.	46 %	Regionalfond
Kontante regionale tilskud:	2.999.398,20 kr.	23 %	REM-midler
Egenfinansiering:	1.500.000 kr.	11,5 %	Tilskud fra Gram Slot

Finansiering via deltagerunderhold:	1.000.000 kr.	8 %	Kolding Kommune og Museum Sønderjylland (tværkommunalt) yder hver 500.000 kr. i form af arbejdskraft og ydelser.
Statslige indirekte tilskud:	kr.	%	
Indtægter fra projektet:	kr.	%	
Kontante kommunale tilskud:	1.500.000 kr.	11,5 %	Tilskud fra Haderslev Kommune
Kontante private tilskud:		%	
Kontante tilskud fra offentligt lignende:	kr.	%	

Indstillet finansiering:	Indstillet:	Procent:	Nærmere beskrivelse:
Samlede støtteberettigede udgifter:	0 kr.	100 %	Samlet budget
Ansøgte Mål 2-Midler:	0 kr.		Regionalfond
Kontante regionale tilskud:	0 kr.		REM-midler
Egenfinansiering:	0 kr.		
Finansiering via deltagerunderhold:	0 kr.		
Statslige indirekte tilskud:	kr.	%	
Indtægter fra projektet:	kr.	%	
Kontante kommunale tilskud:	0 kr.	%	
Kontante private tilskud:	kr.	%	
Kontante tilskud fra offentligt ligenden:	kr.	%	

Kommentarer til budgettet:
 Som det ses indskyder ansøgeren Gram Slot 1.500.000 kr., det samme gør hovedpartneren Haderslev Kommune, mens Kolding Kommune og Museum Sønderjylland hver bidrager med 500.000 kr. i arbejdskraft og andre ydelser. Ålborg Universitets ydelser lader sig ikke umiddelbart kapitalisere.

Udviklingsområde procent: De opnåede projektresultater vil kunne anvendes i alle egne af regionen.	14 %
--	-------------