



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Fakten

**Im Namen der Bundesregierung zeichnen wir zum sechsten Mal Kreativunternehmen aus ganz Deutschland als „Kultur- und Kreativpiloten“ aus. Für die insgesamt 32 Titelträger schaffen wir ein Jahr lang Freiräume, erzeugen Aufbruchsstimmung, geben Denkanstöße, bewirken Erfahrungsaustausch und stiften Aufmerksamkeit.**

*Initiatoren* Organisator der Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist das **u-institut** (<http://www.u-institut.de>) in Kooperation mit dem das Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes. Förderer ist die **Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung** (<http://www.kultur-kreativ-wirtschaft.de>), ein Projekt des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie und der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien.

*Auszeichnung* Die 32 Titelträger

- # bekommen eine **Auszeichnung von der Bundesregierung**
- # werden ein Jahr lang **in persönlichen Gesprächen von zwei Mentoren begleitet**, die mit ihnen ihre Idee reflektieren und Denkanstöße geben
- # treffen in **mehreren Workshops** auf die anderen Titelträger und viele weitere Persönlichkeiten, die allesamt spannend, offen und ehrlich ihre Geschichten miteinander teilen
- # erhalten **bundesweit und regional Aufmerksamkeit** in den Medien

*Bewerbung* Die Teilnahme steht allen Selbstständigen, freiberuflich Tätigen, Gründern und Unternehmen mit einer kulturellen und kreativen Geschäftsidee offen. Voraussetzung ist eine schriftliche Bewerbung, bestehend aus

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

- # einer **kurzen Beschreibung der Idee und Geschäftstätigkeit** (maximal drei Seiten)
- # einem **Motivationsschreiben** – warum jemand sich als Kultur- und Kreativpilot sieht (eine Seite reicht aus)
- # einem **komprimierten Lebenslauf** (eine Seite pro Person).

Zusätzlich haben Bewerber die Option, sich und ihre Idee in einem Handy-Clip zu präsentieren (bestenfalls in 30 Sekunden).

Bewerbungen können via **Online-Formular** auf <http://www.kultur-kreativpiloten.de/bewerbung>, per E-Mail an [kreativpiloten@u-institut.de](mailto:kreativpiloten@u-institut.de) oder per Brief an Postfach 10 08 49, 28008 Bremen eingereicht werden.

**Bewerbungsschluss ist der 30. Juni 2015.**

### *Auswahl*

Nach Sichtung aller Bewerbungen wird eine Auswahl an Kandidaten zu persönlichen **Auswahlgesprächen** eingeladen. Insgesamt treffen diese Bewerber dort auf neun Jurymitglieder. Diese kommen aus ganz unterschiedlichen Kontexten und können somit unterschiedliche Sichtweisen einbringen.

### *Alle Termine*

- 15. Mai - 30. Juni 2015 **Bewerbungsphase**
- 24. - 31. Juli 2015 **Einladung zu den Auswahlgesprächen**
- 31. August - 11. September 2015 **Auswahlgespräche**
- 15. - 18. September 2015 **Benachrichtigung der Titelträger**
- 5. Oktober 2015 **Start des Programms**
- 31. Mai 2015 **Abschluss**

(Änderungen vorbehalten)

2/34

### *Die Branche*

Die **Kultur- und Kreativwirtschaft** bezeichnet all die Unternehmen, die überwiegend erwerbswirtschaftlich agieren und sich mit der Schaffung, Produktion, Verteilung und

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

medialen Verbreitung von kulturellen/kreativen Gütern und Dienstleistungen befassen. Elf Teilmärkte gehören dazu: Musikwirtschaft, Buchmarkt, Kunstmarkt, Filmwirtschaft, Rundfunkwirtschaft, Darstellende Kunst, Designwirtschaft, Architekturmarkt, Pressemarkt, Werbemarkt sowie die Software/Games-Industrie.

Die **Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland** umfasst 248,7 Tsd. Unternehmen, beschäftigt über eine Mio. Erwerbstätige und erzielt einen Umsatz von 145,3 Mrd. Euro (Zahlen aus 2013, Quelle: BMWi 2014). Auf die Gesamtwirtschaft bezogen, bedeutet dies einen Anteil von 7,56 % der Unternehmen, 3,16 % der Erwerbstätigen und einen Umsatzanteil von 2,36 %. Die Bruttowertschöpfung liegt bei 65,3 Mrd. Euro.

### *Kontakt*

u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V.  
Hinter dem Schütting 1A  
28195 Bremen

kreativpiloten@u-institut.de  
Tel. 0421 69107889

<http://www.kultur-kreativpiloten.de>  
<https://www.facebook.com/kreativpiloten>  
<https://twitter.com/kreativpiloten>

### *Pressekontakt*

Kai Hennes  
kh@u-institut.de  
Tel. 0421 69107887

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Geschichten der Titelträger aus 2014

<b>Bayern</b> .....	<b>6</b>
BLUESPOTS PRODUCTIONS (Augsburg).....	6
hoch <sup>E</sup> – Marke Design Emotion (Nürnberg) .....	7
nat-2 (München) .....	8
onlinecast (München) .....	9
<b>Baden-Württemberg</b> .....	<b>10</b>
Bureau Baubotanik (Stuttgart).....	10
Causa Creations (Karlsruhe).....	11
FLOID Produktdesign (Stuttgart).....	12
Socialbit GmbH (Markdorf) .....	13
<b>Berlin</b> .....	<b>14</b>
ARMES DEUTSCHLAND – Rayk Anders (Berlin).....	14
brabbl eG (Berlin) .....	15
Follow the Money (Berlin) .....	16
GSC GameScienceCenter GmbH (Berlin) .....	17
Newniq (Berlin) .....	18
retune. (Berlin).....	19
ROOM IN A BOX (Berlin).....	20
urbn pockets (Berlin).....	21
<b>Brandenburg</b> .....	<b>22</b>
Nagual Sounds GmbH (Boitzenburger Land).....	22
Red Bug Books (Potsdam) .....	23
Verlag für Kurzes (Potsdam).....	24
<b>Hamburg</b> .....	<b>25</b>
ATELIER PMP – PERFUMES MAYR PLETTENBERG (Hamburg).....	25
KULTUR.BOX (Hamburg).....	26

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.

## FAKTEN UND GESCHICHTEN

Substanz (Hamburg).....	27
<b>Hessen .....</b>	<b>28</b>
3Steps (Gießen) .....	28
Philomena Höltkemeier Story Consulting (Frankfurt am Main) .....	29
<b>Niedersachsen.....</b>	<b>30</b>
endboss projects (Hannover) .....	30
Urban Invention (Hildesheim).....	31
<b>Nordrhein-Westfalen .....</b>	<b>32</b>
ARYA (Mönchengladbach) .....	32
Ensemble Ruhr (Essen).....	33
Klangfiguren/NOWA (Köln) .....	34
Peter Dahmen Papierdesign (Dortmund) .....	35
<b>Rheinland-Pfalz .....</b>	<b>36</b>
Starthilfe50 (Mainz).....	36
<b>Schleswig-Holstein .....</b>	<b>37</b>
EDGE – next level projection (Kiel).....	37

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Bayern

#### BLUESPOTS PRODUCTIONS (Augsburg)

##### Mutiges Theater an ungewöhnlichen Orten

BLUESPOTS PRODUCTIONS ist kein gewöhnliches Theaterensemble mit eigener Spielstätte und konventionellen Stücken. Denn herkömmliche Theaterbühnen meidet das Ensemble bewusst. Sie wollen keine feste Bühne, keine Requisiten, keine Zwänge. Die Wahl des Veranstaltungsortes trifft das Team immer in Abhängigkeit von der jeweiligen Thematik des Stückes – dabei reicht die Bandbreite ihrer Themen von Flucht und Migration über Prostitution oder Justizvollzug in Deutschland bis hin zu häuslicher Gewalt. Ihre Stücke inszenieren sie dann in Gefängnissen, im Beate-Uhse-Laden, im Stadtbad oder auch in privaten Wohnungen. Im Gegensatz zum Theaterhaus, als geschützten Raum, sind ihre Stücke für den ungeschützten Raum ausgelegt und sollen sich so an der Wirklichkeit reiben und zum direkten Teil derselben werden.

Die Zuschauer spielen dabei immer eine große Rolle. Dem Dresscode entsprechend, kamen sie etwa beim Stück „Undine – ein Unterwassermuseum“ in Bikini und Badehose zur Vorstellung. Auch bei der Besetzung folgt BLUESPOTS PRODUCTIONS nicht dem klassischen Theaterbetrieb. Neben Regisseuren und Schauspielern sind auch Designer, Informatiker, Poetry Slammer oder Zauberer Teil des festen Teams.

<http://www.bluespotsproductions.com>

*„Wir möchten irgendwann alle von unseren Visionen leben können und uns dabei trotzdem treu bleiben. Kunst und Leben müssen kein Widerspruch sein!“*

Lisa Bühler, Martin de Crignis, Eva Haas, Leonie Pichler



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### hoch<sup>E</sup> – Marke Design Emotion (Nürnberg)

#### Wissenschaft trifft Design

Für Mareike Roth und Oliver Saiz, die beiden Gründer des Design- und Strategiebüros hoch<sup>E</sup>, ist klar, was die Basis erfolgreicher Marken und Designs ist: die strategische Gestaltung von Emotionen. Sie sind überzeugt, dass Produkte besser und Marken sympathischer werden, wenn wir verstehen, wie Menschen denken, fühlen und entscheiden. Deshalb bildet die angewandte Designforschung das Fundament ihrer Arbeit. In mehr als 5.000 Stunden Analyse und Forschung haben sie Methoden entwickelt, um die Treffsicherheit für erfolgreiche Designlösungen zu erhöhen. In Zusammenarbeit mit Psychologen und Neurowissenschaftlern ist dabei eine ganz eigene Design- und Emotionsstrategie herausgekommen, die sie für ihre gestalterische Arbeit nutzen – hiermit erschaffen sie Produkte, die Begierde wecken, und Designs, die sich im Herzen verankern sollen.

<http://www.hoch-e.com>

*„Wir fühlen uns berufen, den emotionalen Darkroom der Gestaltung mit der Lampe der Wissenschaft zu erhellen. Dieser Herausforderung stellen wir uns Tag für Tag. Als Kultur- und Kreativpiloten verstehen wir es als unsere Mission, diese Erkenntnisse für Kreative und Unternehmen nutzbar zu machen.“*

Mareike Roth, Oliver Saiz

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

nat-2 (München)

### Ein Schuh für alle Fälle

Seit 1856 ist Sebastian Thies' Familie in der Schuhproduktion tätig. Damit ist er Schuhdesigner in der sechsten Generation. Mit der Gründung seines Labels nat-2 im Jahr 2007 führt er die Familientradition jetzt weiter in die Moderne. Und hier speziell mit einer Erfindung, die er zusammen mit seinem Vater Matthias Thies entwickelt hat. Nämlich wandelbare Schuhe, die sich in wenigen Sekunden vom Turnschuh zur Sandale, von der Sandale zum knöchelhohen Sneaker oder zum Stiefel transformieren lassen. Möglich macht dies beispielsweise ein patentiertes System, ein Spezial-Reißverschluss, mit dem man das Oberteil von der darunter liegenden Sandale lösen kann. Ein 2-in-1-Schuh beziehungsweise 4-in-1-Schuh, je nachdem welches Modell man sich aussucht. Die verschiedenen Farbmodelle einer Serie lassen sich zudem untereinander kombinieren.

Neben der Schuhart experimentiert Sebastian Thies bei seinen Entwürfen auch mit Materialien, die bisher keine gängige Anwendung in der Schuhproduktion fanden. Darunter zum Beispiel geflochtenes Aluminium, lackierter Kork mit verschiedenen Farbverläufen oder auch 3-D-Optiken und Werkstoffen, die sich in der Farbe verändern.

<http://www.nat-2.eu>

*„Deutsche Industriegeschichte und Tradition wird mit Ingenieurkunst und High Fashion zu einem einzigartigen Konzept vermischt und soll ein anderes Deutschland in puncto Mode repräsentieren. Weg von Socken in Sandalen, hin zu Innovation, Stil und Selbstbewusstsein.“*

Sebastian Thies & Matthias Thies

8/34

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.





## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### onlinecast (München)

#### Die Welt des Casting-Managements

Martin Douglas ist seit 15 Jahren in der Casting-Branche tätig. Er weiß, wie kompliziert das Projektmanagement eines Casting-Projektes ablaufen kann. Sollen zum Beispiel 16 Rollen für einen Film besetzt werden, sprechen rund 200 Schauspieler über mehrere Tage hinweg vor. Von jedem Vorsprechen muss eine Videodatei erstellt und an den Kunden verschickt werden, eine Vorauswahl wird dann getroffen und neue Termine werden koordiniert. Bis die Rollen verteilt sind, gehen schnell 2.000 Dateien über Dropbox, WeTransfer, per Mail und andere Kanälen hin und her.

Das muss einfacher gehen, dachte sich Martin Douglas und gründete die Internet-Plattform onlinecast – eine Cloud-Lösung für das komplette Management von Casting-Projekten jeder Größenordnung. Nutzer von onlinecast sollen Regisseure, Filmproduktionen, Fernsehsender, Werbeagenturen und Casting-Agenturen sein. Ziel ist es auch, dass Schauspieler, Moderatoren, Models und andere die Möglichkeit bekommen, sich über eine integrierte Datenbank den Nutzern von onlinecast zu präsentieren und gleichzeitig ihr Profil für das Projektmanagement zur Verfügung zu stellen.

<http://www.douglas-castingstudio.de>

*„onlinecast wird eine weltweit genutzte Cloud-Lösung für das Management von Casting-Projekten und Casting-Agenturen. Zusammen mit seinen Usern wird onlinecast wachsen, sich immer an den Bedürfnissen der Kunden orientieren und sich damit zu einer einzigartigen Cloud-Lösung entfalten.“*

Martin Douglas



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Baden-Württemberg

#### Bureau Baubotanik (Stuttgart)

##### Lebende Bauten

Hannes Schwertfeger und Oliver Storz arbeiten als Architekten mit Ökologen, Botanikern, Bauingenieuren, Geisteswissenschaftlern und Landschaftsbauern zusammen. In ihrem Bureau Baubotanik entwickeln sie so Architekturen, die zum einen aus herkömmlichen Bauteilen bestehen und zum anderen aus lebenden Pflanzen. Hierzu bauen sie Trägersysteme, Handläufe und andere technische Bauteile in ein System aus jungen Holzpflanzen ein. Da die Pflanzen über die Jahre hinweg untereinander verwachsen und technische Bauteile von ihnen überwältigt werden, verwächst die Mischkonstruktion zu einer stabilen Tragstruktur. Das Ökosystem der Pflanzen wird so zum Kontext der Architektur.

Seit 2005 erforschen Schwertfeger und Storz die Möglichkeiten dieser Bauweise und entwerfen Landschaftsbauwerke wie Leitsysteme, Aussichtsplattformen und Stegkonstruktionen. Mit ihrem neuen Projekt Arboretum Baubotanik wollen sie dieses Wissen jetzt in Schulen und in andere Bildungseinrichtungen tragen. Ihr Ziel ist es, die Möglichkeiten eines Mischbausystems im öffentlichen Raum aufzuzeigen, um die Öffentlichkeit für einen nachhaltigen Umgang mit dem städtischen Ökosystem zu sensibilisieren.

<http://www.bureau-baubotanik.de>

*„Pflanzliche Infrastrukturen werden zur Zukunft des Planens und Bauens von Städten gehören. Einen Ansatz, wie dies funktionieren kann, entwickeln wir. Es ist ungewohnt, ein Bauwerk dauerhaft von einem dermaßen empfindlichen und unbeständigen Kontext wie dem eines Ökosystems abhängig zu machen. Darin liegt allerdings auch ein hoher Erkenntnisgewinn für ein zukünftiges urbanes Leben.“*

Hannes Schwertfeger, Oliver Storz

10/34

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.





## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Causa Creations (Karlsruhe)

#### **Spiele, die die Welt verändern**

Die Spieleentwickler Georg Hobmeier und Tilmann Hars haben sich mit ihrem Unternehmen Causa Creations der Entwicklung von künstlerisch hochwertigen Independent Games verschrieben. Dabei verbinden sie gesellschaftliche Inhalte mit Spielspaß. Ihr Ziel ist es, eine neue Generation von Computerspielen zu erschaffen. Mit ihren Spielen wollen sie nicht nur die Realität auf künstlerische Art und Weise darstellen, sondern auch die Möglichkeit geben, durch das Spiel mit dieser zu interagieren. So entwickeln sie Spiele für Organisationen und Unternehmen, die ihr Anliegen und ihre Themen mit Hilfe von Spielen kommunizieren wollen – als Fundraiser von NGOs oder auch als weitere Ebene in einer Informationskampagne für eine Spendenaktion. Beim Spiel „Burn The Boards“ beispielsweise arbeiten die Spieler in einem indischen Recyclingbetrieb. Micropayments im Spiel, also die Zahlungen von Kleinstbeträgen, sollen dazu beitragen, die gefährliche Arbeitssituation tatsächlich Betroffener zu verbessern.

<http://www.causacreations.net>

*„Sichtbarkeit ist die wahre Währung des 21. Jahrhunderts und so können der Preis und die Bühne, die er uns und unserer Idee bietet, ein weiteres Fenster zur Welt öffnen. Wir freuen uns auf diese Chance. Wir glauben an unsere Vision und hoffen, so vielen Leuten wie möglich zeigen zu können, dass auch das Medium Computerspiel Menschen auf intelligente Art und Weise erreichen und berühren kann.“*

Tilmann Hars, Georg Hobmeier



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### FLOID Produktdesign (Stuttgart)

#### **Bretter, die die Welt bedeuten**

Als Florian Bürkle mit 14 Jahren sein erstes Skateboard geschenkt bekam, ahnte niemand, dass dieses Ereignis der erste Grundstein zum eigenen Unternehmen war. Denn seine Liebe zum Skaten mündete im Jahr 2011 in der Gründung seines Unternehmens FLOID Produktdesign. Seither ist das Skateboard Inspirationsquelle für sein Schaffen – für klassische Produkte wie Achsen, Rollen oder Boards, die er für die Skateboard-Industrie entwickelt, für die Gestaltung von Events oder für seine außergewöhnlichen Möbelentwürfe.

Sein neuestes Möbelstück ist ein Hocker, der den Namen Mr. Wilson trägt. Er besteht aus gebrochenen Skateboards, die Bürkle herzförmig wieder zu einer Sitzfläche zusammenfügt. Die Sitzfläche soll nicht nur bequem sein, sondern durch die Herzform auch eine Liebesbekundung an das Skaten darstellen.

<http://www.floid.eu>

*„Ziel meines Unternehmens ist die Gestaltung sinnvoller Skateboard-Produkte. Die verwendeten Rohstoffe werden in Materialkreisläufe rückgeführt, wodurch keine Abfälle entstehen. Mit diesem Ansatz möchte ich Menschen im Umgang mit Rohstoffen sensibilisieren. Durch die Auszeichnung erhoffe ich mir Zugang zu produzierenden Unternehmen, welche an der gemeinsamen Entwicklung solcher zukunftsweisender Produkte interessiert sind.“*

Florian Bürkle



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Socialbit GmbH (Markdorf)

#### Software aus Leidenschaft

Die Socialbit GmbH ist die 2010 gegründete „Kreativ-Entwicklerschmiede“ von Thomas Kekeisen und Andre Thum. Hier entwickeln sie zeitgemäße Anwendungen für Smartphones, Facebook und Twitter. Sie haben damit ihre Leidenschaft aus Kindertagen zum Beruf gemacht. Denn was früher noch für ein Taschengeld aus dem Jugendzimmer heraus programmiert wurde, ist heute zu ausgereifter Software mit einer Vielzahl großer und namhafter Kunden geworden. Über 50 App-Projekte haben sie mittlerweile realisiert. Ein Beispiel für ihre Projekte ist eine App zur Sendungsverfolgung von DHL-Paketen. Der Paketstatus wird den Nutzern hierbei direkt über Twitter mitgeteilt.

Neben der App-Entwicklung haben sie die Vision, eine Kreativwerkstatt für Jugendliche zu eröffnen. Vor Ort sollen Jugendliche Vorträge besuchen, 3-D-Drucker und andere neue Technologien verwenden können. So wollen sie jungen Erwachsenen spielend die Welt der IT- und Elektrotechnik näherbringen.

<http://socialbit.de>

<http://toolbox-bodensee.de>

*„Als wir die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten entdeckt haben, dachten wir: ‚Jeah, das ist es!‘ – die Auszeichnung betitelt exakt das, was wir tagtäglich tun. Wir sind unglaublich stolz, gewonnen zu haben, und freuen uns auf inspirierende Sessions mit den Coaches und den anderen Preisträgern.“*

Thomas Kekeisen, Andre Thum, Adrian Thoma, Michael Ruf, Fabian Sabau, Sezgin Bingöl, Ralph Heyder, Tassilo Karge, Vladimir Skromny, Viktor Schneider, Phillip Jones, Jochen Klein, Felix Bäder



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Berlin

#### ARMES DEUTSCHLAND – Rayk Anders (Berlin)

##### Wider die Politikverdrossenheit

Junge Menschen setzen sich gewöhnlich nicht mit Politik und Nachrichten auseinander. Das will der Journalist Rayk Anders mit der Facebook-Seite und dem YouTube-Kanal ARMES DEUTSCHLAND ändern. In seinen pointierten Videos macht er komplexe Sachverhalte verständlich und führt an politische Themen heran. Ein aktuelles Video beschäftigt sich etwa mit dem geplanten Handelsabkommen TiSA, über das, im Gegensatz zum Transatlantischen Freihandelsabkommen (TTIP), kaum öffentlich debattiert wird.

Mit seiner Leserschaft ist er online bestens vernetzt: Im Sommer 2013 gestartet, erreicht Rayk Anders mit ARMES DEUTSCHLAND mittlerweile wöchentlich bis zu einer Viertelmillion Menschen. Wenn er nicht gerade eines seiner Videos produziert, schreibt er Kolumnen im Street Magazin oder moderiert eine eigene Fernsehsendung im Lokalfernsehen TV Berlin. Darüber hinaus hält er Workshops in Schulen, um junge Menschen für Politik zu begeistern und ihre Lust an Partizipation zu wecken.

<https://www.facebook.com/ohraykanders>

<http://www.youtube.com> (Rayk Anders)

*„Bisher habe ich ARMES DEUTSCHLAND komplett in Eigenregie betrieben. Es freut mich, wie viel es den Lesern bedeutet. Gleichzeitig gibt es nichts, was einer Sache besser tut, als ein frischer Blick von außen – und ich kann nicht erwarten herauszufinden, was das Kreativpiloten-Team dazu beitragen wird.“*

Rayk Anders



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### brabbl eG (Berlin)

#### Keine Meinung geht verloren

Diskussionen im Netz sind oft unübersichtlich und der Einstieg ist meist schwierig. Blogs, Foren oder Kommentarfunktionen reihen üblicherweise chronologisch Beitrag an Beitrag. Dabei gehen viele gute Argumente unter. Eine Gruppe von Designern, Programmierern, Wirtschaftsexperten und Sprachwissenschaftlern hat eine Lösung für dieses Problem entwickelt: Sie heißt brabbl und ist ein Online-Tool, das die Möglichkeiten zur Meinungsbildung und zur Mitbestimmung im Netz verbessern soll. Denn brabbl ermöglicht einen übersichtlichen Austausch von Ideen und Argumenten. Mit brabbl sollen nicht nur öffentliche Debatten mit E-Partizipation verbessert werden („Soll diese Autobahn gebaut werden?“), sondern auch die interne Kommunikation in Unternehmen und Organisationen. Anders als klassische Foren oder Kommentarsysteme ermöglicht brabbl zum Beispiel durch Bewertungsfunktionen, dass sich gute Argumente von der Masse abheben. Diskussionen werden hier in Pro- und Contra-Meinungen sortiert. Ein Barometer ermöglicht die individuelle Stimmabgabe und zeigt gleichzeitig die Gesamtmeinung zu jedem Diskussionsthema.

<http://www.brabbl.com>

*„Von dem Jahr erwarten wir Antrieb für unsere Vision. Wir wünschen uns strategische Unterstützung von Experten, die uns im professionellen Aufbau unseres Unternehmens voranbringen. Als Kreativpiloten hoffen wir durch Türen gehen zu können, hinter denen wir noch mehr Menschen treffen, die unsere Idee für ihre Unternehmung fruchtbar machen.“*

Samad Berdjas, Oliver Brzoska, Carsten Cielobatzki, Janek Jonas, Ralf Kostulski, Ludwig Kraatz, Jan Philipp, Marc Reznicek, Arne Treves



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Follow the Money (Berlin)

#### Erlebnis Recherche

Seriöser Journalismus muss nicht langweilig sein, im Gegenteil: Follow the Money ist ein unabhängiges Team von Wirtschaftsjournalisten, die crossmedial erzählen und die investigative Recherche zum Erlebnis machen. Carolyn Braun, Marcus Pfeil und Christian Salewski stellen einfache Fragen, die in 140 Zeichen passen, nehmen bei der Recherche die Spur des Geldes auf und finden differenzierte Antworten, die sie als transmediale Geschichten in Print und TV sowie seriell und interaktiv im Web erzählen.

Follow the Money ist aber nicht bloß crossmediale Produktionsfirma, sondern auch Labor für neue Recherche- und Finanzierungswege im digitalen Journalismus. Beispiel gefällig? Über Monate verfolgten die Wirtschaftsjournalisten deutschen Elektroschrott per GPS-Peilsender. Bis nach Afrika. Das per Crowdfunding angeschobene Pilotprojekt mündete in Zeitungsartikel, Fernsehfilme und Webdoku. Von Anfang bis Ende konnte man die GPS-Jagd im Web begleiten. Auch künftig will Follow the Money das Publikum für vermeintlich trockene Stoffe begeistern, indem es an der Recherche teilhaben kann.

<http://www.followthemoney.de>

*„Wir wollen ein Unternehmen aufbauen, das die Chancen nutzt, die der radikale Umbruch im Journalismus bietet. Jammern sollen andere. Wir wollen experimentieren. Vor allem aber wollen wir authentischen Journalismus machen. Innovativ erzählt. Nah am Publikum. Recherche als Erlebnis.“*

Carolyn Braun, Marcus Pfeil, Christian Salewski







## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### GSC GameScienceCenter GmbH (Berlin)

#### Zukunft heute erleben

Gegen den Computer Tischtennis spielen, in einer virtuellen Realität über den Mond fliegen oder mit den Augen die Erde verteidigen. Egal wie technikaffin – das alles und mehr kann man im Game Science Center Berlin erleben. Den Fokus richten die beiden Gründer Cyrill Etter und Cay Kellinghusen auf neueste Entwicklungen in der Mensch-Computer-Interaktion. In ihrem Zukunfts-Museum zeigen sie auf einer Fläche von 300 m<sup>2</sup> die neuesten Interaktionsmöglichkeiten, spielerisch als Exponate und Installationen aufbereitet. So sind diese Erlebnisse einer breiten Öffentlichkeit zugänglich zum Entdecken, Bestaunen und Spaßhaben. Nach dem Leitspruch „Touch the Future“ erlebt man hier Technik, die so schnell nicht den Weg in das normale Wohnzimmer finden wird. Als weltweit erstes permanentes Ausstellungshaus für interaktive Technologien und Projekte öffneten es im September 2014 seine Pforten.

<http://www.gamesciencecenter.de>

*„Wenn die Besucher mit Begeisterung sagen: ‚Ich wusste nicht, dass das technisch überhaupt möglich ist!‘, dann haben wir erreicht, was wir wollten. Durch die Auszeichnung der Bundesregierung erhoffen wir uns, dass unter anderem Schulen die Ausstellung für ihre Schüler entdecken.“*

Cyrill Etter, Cay Kellinghusen

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.

## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Newniq (Berlin)

#### **Nachfrage schafft Design**

Newniq bietet eine Online-Plattform für Designer, auf der Designliebhaber durch ihren Vorab-Kauf die Produktion von Designstücken herbeiführen können. Unabhängige Gestalter können hier ihre Produkte mit geringerem Risiko vertreiben, indem sie ihre Designprototypen vorstellen und erst den Markt befragen und Käufer sammeln, bevor sie in die Produktion gehen. Alle Produkte auf Newniq erblicken so zum ersten Mal das Licht der Welt. Das Produkt wird vorgestellt und wenn die Mindestanzahl an Käufern erreicht ist, schreitet der Designer zur Tat und setzt das Produkt um.

Ein Konzept, das auf beiden Seiten eine Lücke schließt: Der Designer bekommt mehr Sicherheit, der Käufer ein ganz besonderes und noch nie da gewesenes Design. Die Produktpalette reicht von Kunst- und Dekorationsobjekten über Mode bis hin zu Kleinmöbeln oder Wohnaccessoires. Newniq wurde im November 2013 von der Art-Direktorin und Illustratorin Julia Depis und der Betriebswirtschaftlerin und Event-Managerin Judith Trifonoff gegründet.

<https://www.newniq.com>

*„Wir möchten weiter, höher und schneller fliegen und sind uns sicher, mit den Kreativpiloten eine sehr gute Crew gefunden zu haben, die uns dabei hilft.“*

Julia Depis, Judith Trifonoff

18/34

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

retune. (Berlin)

### Treffen der Neudenker

Technologie beeinflusst immer weitere Teile unseres Lebens. Die Zukunft von morgen wird heute von Designern, Künstlern und Ingenieuren gemeinsam vorausgedacht. Kreative Pioniere erkunden, gestalten und hinterfragen, wie wir zukünftig mit Technologien leben, denken, arbeiten und uns kreativ ausdrücken werden.

Julian Adenauer hat es sich zur Aufgabe gemacht, diese Menschen zusammenzubringen und den interdisziplinären Austausch zu fördern. Neben einer wachsenden Anzahl kleinerer Veranstaltungen ist vor allem die seit 2012 jährlich in Berlin stattfindende retune conference zum Treffpunkt für Kreative aus allen Bereichen geworden. Die dreitägige Konferenz bietet den Teilnehmern die Möglichkeit, sich in Vorträgen von internationalen Denkern und Praktikern inspirieren zu lassen, in Workshops praktische Erfahrungen zu machen und mit anderen Kreativen zu diskutieren und sich auszutauschen. Julian Adenauer ist selbst Künstler und als Mechatronik-Ingenieur auch Erfinder von außergewöhnlichen Maschinen. Wie dem „Vertwalker“, einem Zeichenroboter, der sich ohne Seil und Sicherung an Häuserwänden bewegt und dabei mit einem Graffiti-Marker die Fläche gestaltet.

<http://retune.de>

*„Wir müssen darüber nachdenken, wie wir zukünftig mit Technologie leben wollen. Wenn wir nicht zu Konsummaschinen werden wollen, die sich von Konzernen mit Pseudo-Innovationen füttern lassen, müssen wir anfangen, selbst zu denken, auszuprobieren und zu gestalten. Das geht nicht allein, sondern nur gemeinsam an der Schnittstelle unterschiedlicher Kompetenzen.“*

Julian Adenauer



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### ROOM IN A BOX (Berlin)

#### Möbel to go

Der nächste Umzug steht vor der Tür. Passt alles in den Wagen? Wer kann mithelfen, die schweren Möbel zu tragen? Umzugsunternehmen sind teuer und die Freunde haben schon beim letzten Umzug vor knapp einem Jahr geholfen. Das sind Probleme und Fragen, die mit ROOM IN A BOX der Vergangenheit angehören. Gerald Dissen, Christian Hilse und Lionel Palm haben ihre Vision Wirklichkeit werden lassen, eine Zimmereinrichtung zu entwickeln, die sich, in einer einzigen Kiste verpackt, sogar per Post verschicken lässt. Sie entwickeln Möbel wie Betten, Tische und Regale, die man zusammenfalten kann und die so leicht sind, dass man sie unter einem Arm getragen bekommt. Möglich macht dies das Material: Papier. In Form von Wellpappe oder Wabenkarton wird Papier zu einem starken Träger. Das machen die drei Gründer sich bei ihren Entwürfen zunutze. Die Pappe, die sie verwenden, besteht dabei zu 85 Prozent aus recycelten Papierfasern und kann zu 100 Prozent wiederverwertet werden.

<http://roominabox.de>

*„Wir erledigen unsere Arbeit im Café und sind online in die ganze Welt vernetzt. Aber wollen wir unseren Lebensmittelpunkt verlegen, so funktioniert alles genauso kompliziert wie vor 20 Jahren. ROOM IN A BOX kreierte mobile Möbel, die genauso flexibel sind wie unsere Lebensentwürfe. Der Pilotenschein erleichtert uns das Aufsteigen bei Gegenwind.“*

Lionel Palm, Gerald Dissen, Christian Hilse



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### urbn pockets (Berlin)

#### **Spielend lernen**

urbn pockets entwickeln neue Möglichkeiten des digitalen Lernens. Sie machen Apps speziell für Kinder. Die Herausforderung dabei ist es, Spiele zu entwickeln, die den Kleinen Spaß machen, sie motivieren und die gleichzeitig Lerninhalte vermitteln. Um das zu erreichen, beschäftigen sich die beiden Software-Entwickler Franka Futterlieb und Jörn Alraun mit neuen Gamification-Ansätzen bei der Wissensvermittlung.

Mit ihren Apps können Kinder Schreiben, Rechnen und Lesen lernen, erfahren mehr über die Anatomie des Körpers oder über verschiedene Tierarten. Die Grenzen zwischen Gerät und der Umwelt der Kinder wollen sie mit ihrem „Explore Everything“-Ansatz immer wieder verschieben und binden so neben der digitalen Welt auch die reale mit ein. Franka Futterlieb und Jörn Alraun wollen damit Kinder ermutigen, Dinge auszuprobieren, die Welt und ihre Geheimnisse besser zu verstehen und sie dabei für sich zu entdecken.

<http://www.urbn-pockets.com>

*„Schon die Gespräche mit der Jury beim Auswahlprozess waren für uns motivierend und wertvoll, dementsprechend erwarten wir einen noch größeren Schub durch die Mentoren und die kommenden Workshops.“*

Jörn Alraun, Franka Futterlieb





## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Brandenburg

#### Nagual Sounds GmbH (Boitzenburger Land)

##### Der Körper als Instrument

Die Gründer des Start-ups Nagual Sounds haben eine Technologie entwickelt, die es ermöglicht, jegliche Art von Daten in Echtzeit in Musik umzuwandeln. Für ihr erstes kommerzielles Produkt Nagual Dance haben sie die Daten einer 3-D-Kamera als Input für ihre Software gewählt und ein neues interaktives Musikerlebnis entwickelt. Konkret: Die Kamera nimmt die Bewegungen des Tänzers auf und übermittelt diese Daten an einen Computer. Die Software von Nagual Sounds generiert daraus in Echtzeit Musik. So werden durch Bewegungen der Hände und Füße vor der Kamera verschiedene virtuelle Instrumente gespielt. Es entstehen Bässe, Melodien, Akkorde und Schlagzeuelemente. Der Tänzer kann diese Sounds durch seine Bewegungen immer wieder neu kombinieren – er ist somit Dirigent, Orchester und Produzent in einer Person. Anstatt nur auf die Musik zu reagieren, erzeugt Nagual Dance ein direktes musikalisches Feedback der Bewegungen, das erneut zum Tanz anregt. Nagual Dance wird zum einen für die Konsole entwickelt und findet zum anderen Verwendung in Musikperformances, Tanzschulen und Therapieeinrichtungen.

<http://www.nagualsounds.com>

*„Durch die Entwicklung der Sensortechnologie für praktische Anwendungen und die schnelle Rechenleistung heutiger Endgeräte bieten sich für unsere Software viele weitere faszinierende Möglichkeiten. Als Kreativpiloten möchten wir noch mehr Partnern damit neue musikalisch-kreative Wege eröffnen.“*

Mark Moebius, Artur Reimer, Matthias Strobel, Stephan Höhme, Sébastien Roger, George Delkos, Eugen Senator

22/34

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Red Bug Books (Potsdam)

#### Blätterrauschen im E-Book Wald

Der Buchmarkt ist im Umbruch. Nicht nur von Print zu digital, er ist auch auf neuen Vertriebswegen unterwegs und öffnet sich für neue Buchformen. Als Künstler, Autoren und Filmschaffende war für Katrin Bongard und Uwe Carow daher der Schritt zum eigenen E-Book-Label folgerichtig. Red Bug Books heißt ihr Label, das sie im Jahr 2012 gegründet haben. Hier schreiben, produzieren und vertreiben sie digitale Jugendbücher und Graphic Novels. Sie schaffen kreative Inhalte für einen veränderten Buchmarkt und wollen bei hoher inhaltlicher und gestalterischer Qualität eine breite Leserschaft erreichen.

Red Bug Books ist offen für Experimente und Kooperationen. Aktuell entwickeln sie beispielsweise ein Charity-Buch und konnten für dieses Projekt zehn renommierte Jugendbuchautoren und über 100 Buch-Blogger gewinnen. Mit innovativen Lizenzmodellen kommen Red-Bug-Books-Titel jetzt auch gedruckt in die Buchhandlungen.

<http://www.redbug-books.com>

*„Nachdem wir den Wettbewerb Kreativradar Brandenburg gewonnen hatten, ist uns klar geworden, wie wertvoll und inspirierend der Input von Projektplanungsprofis und Potenzialhebern sein kann, die genau wie wir mit ihren Ideen ganz weit vorne sind. Wir konnten neue Geschäftsmodelle mit unseren kreativen Ideen verknüpfen. Nun gehen wir von regional zu überregional. Mit den Kreativpiloten wollen wir fliegen lernen.“*

Katrin Bongard, Uwe Carow





## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Verlag für Kurzes (Potsdam)

#### Jedes Wort zählt

In der Kürze liegt die Würze. Das hat sich auch Marion Lili Wagner gedacht, als sie ihren Verlag für Kurzes im Jahr 2011 gründete. Damals startete sie mit kurzen Geschichten und Erzählungen befreundeter Autoren. Nach und nach wurden die Texte, die sie herausgab, immer kürzer. Dies führte sie 2014 zur Idee, ein neues literarisches Genre im deutschsprachigen Raum zu etablieren: die Mikrogeschichte. Ein Beispiel gefällig?

#### EISERNE DISZIPLIN

Er schwieg zwei Wochen lang in einem Kloster. Die Aussicht darauf, es danach allen zu erzählen, ließ ihn durchhalten.

Auch auf ihrem Blog [www.mikrogeschichten.de](http://www.mikrogeschichten.de) veröffentlicht sie diese Kleinst Erzählungen und will hierüber andere Autoren motivieren, mehr dieser kurzen Geschichten zu schreiben.

Eine weitere Idee sind die Zettelbiografien. Auf einer Buchmesse forderte sie Menschen auf, ihre Biografie auf einen Zettel zu schreiben. Fast 100 Leute nahmen die Herausforderung an und fassten ihr Leben auf Zettelgröße zusammen. Diese Zettelbiografien sind in einem kleinen Büchlein ihres Verlages veröffentlicht.

<http://www.verlag-fuer-kurzes.de>

*„Ich freue mich sehr über die Auszeichnung und sehe sie als eine Anerkennung meiner kreativen Arbeit. Ich hoffe, dass dadurch noch mehr Menschen meinen Verlag und seine kurzweiligen Inhalte kennenlernen.“*

Marion Lili Wagner







## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Hamburg

#### ATELIER PMP – PERFUMES MAYR PLETTENBERG

(Hamburg)

##### Mehr als Duft

Mit ihren ungewöhnlichen Parfumkonzepten wollen Stefanie Mayr und Daniel Plettenberg vom Atelier PMP den Parfummakrt revolutionieren. Dabei geht es ihnen nicht nur um den tatsächlichen Duft, sondern insbesondere um die Idee dahinter. Sie suchen sich Spitzenparfumeure wie etwa Mark Buxton, die ihre Ideen in einen Duft übersetzen, und holen unterschiedlichste Künstler aus der ganzen Welt dazu, um mit ihnen die Geschichte des Parfums kunstvoll zu erzählen. Wie bei ihrem Duft „Dreckig bleiben“ mit dem Untertitel „eine fein abgestimmte Absage an die Oberflächlichkeit“.

„Dreckig bleiben“ bezieht sich auf den Punk-Hintergrund von Stefanie Mayr. „Dreckig bleiben“ war einst Wahlspruch von Hamburger Punks und Aussteigern und eine Metapher dafür, dass man dranbleibt – an den eigenen Werten, an einer selbstbestimmten Lebensweise, an dem, was wichtig für einen ist. Vorgabe für den Duft war die Idee, Lagerfeuer-Rauch als Symbol für dieses Lebensgefühl so in ein Parfum zu übersetzen, dass es tragbar wird. Auch ihr neues Parfum Concrete Flower (Beton-Blume) ist mehr als ein Duftwasser – als Gesamtkonzept soll es eine Hommage an die Kunst der Graffitis sein.

<http://www.dreckigbleiben.com>

<http://www.concreteflowerperfume.com>

*„Wir verbinden mit unseren etwas verrückten Parfumideen höchste Parfummkunst und die kreative Arbeit verschiedener Künstler. Wir wollen damit den so gleichförmigen und langweiligen Parfummakrt so richtig aufmischen! Wir können Geschichten besser erzählen!“*

Stefanie Mayr, Daniel Plettenberg

25/34

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### KULTUR.BOX (Hamburg)

#### Auf der Jagd nach verborgenen Schätzen

Sie lieben Kultur. Und sie lieben die Kultur abseits des Mainstreams. Alain Bieber, Nadja Dumouchel und Alexander Brauch sind Perlentaucher im Becken der deutschen Kulturlandschaft und Gründer des Start-ups KULTUR.BOX. Sie wollen jene sichtbar machen, die oftmals in der Masse untergehen. Die oft im Unbekannten mit viel Herzblut und Leidenschaft großartige Kulturgüter produzieren. Darunter Independent-Labels, unabhängige Verlage oder kleine Kunstvereine, in denen Filmemacher, Designer, Künstler, Illustratoren oder Musiker Dinge kreieren, die zu wertvoll sind, um nur von Szene-Kennern wahrgenommen zu werden.

Inspiziert vom Prinzip der Gemüsebox liefert die KULTUR.BOX deshalb einmal pro Quartal eine Auswahl regionaler Kulturgüter bequem per Post nach Hause. Auf der Webseite [diekulturbox.de](http://diekulturbox.de) können bald für jedes Bundesland eigene Kulturboxen der jeweiligen Saison bestellt werden. Darin: Bücher, Magazine, Filme, Musik, Eintrittskarten zu Veranstaltungen, Kunstobjekte und weitere regionale Kulturschätze.

<http://diekulturbox.de>

*„Wir haben einen Traum, dass eines Tages alle Menschen ein Abo der KULTUR.BOX besitzen. Wir haben einen Traum, dass wir zur kulturellen Vielfalt Deutschlands beitragen werden und Tausende Kulturproduzenten unterstützen können. Und wir wissen, dass uns die Kreativpiloten dabei helfen werden.“*

Alain Bieber, Alexander Brauch, Nadja Dumouchel



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Substanz (Hamburg)

#### **Wissenschaftsjournalismus, der rockt**

Was haben Wissenschaftler und Rockstars gemeinsam? Beide arbeiteten sich die Finger blutig für eine Idee, eine Leidenschaft, die sie antreibt, sagen Georg Dahm und Denis Dilba. Sie sind auf der Jagd nach großartigen Geschichten, um zeitgemäß darüber zu berichten.

Ihre Mission: Wissenschaft neu zu erzählen. Diese erfüllt ihr Digitalmagazin Substanz. Als „Qualitätsjournalismus für die Generation YouTube“ beschreiben die Macher ihr Konzept. Jeden Freitag veröffentlicht Substanz eine große Geschichte, an der Autoren, Fotografen, Programmierer und Grafiker wochenlang arbeiten, um daraus ein digitales Kunstwerk zu machen.

Ein Experiment – auch geschäftlich. Die Gründer, die als Angestellte mehrere Redaktionspleiten miterlebt haben und nun ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen, wollen beweisen, dass man auch im digitalen Zeitalter mit Qualitätsjournalismus online Geld verdienen kann. Das Internet, das für klassische Verlage ein Schlachtfeld ist, sehen sie als eine kreative Spielwiese.

<http://www.substanzmagazin.de>

*„Mit Substanz wollen wir zwei Dinge beweisen. Erstens: Wissenschaftlersein rockt. Zweitens: Auch im Internet lässt sich Qualitätsjournalismus verkaufen – wenn man sich aus dem Mainstream heraustraut und Vollgas gibt. Mehr Mut zum Experiment: Diese Botschaft wollen wir als Kultur- und Kreativpiloten verbreiten.“*

Georg Dahm, Denis Dilba

27/34

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Hessen

#### 3Steps (Gießen)

##### Kunst aus der Dose

3Steps ist das deutsche Street-Art-Kollektiv der Zwillinge Kai und Uwe Krieger sowie Joachim Pitt alias SiveOne, Doc Nova und Mr. Flash aus Gießen. Die Sprühdose ist seit Beginn ihres gemeinsamen Schaffens das zentrale Medium ihrer Kunstgestaltung. In ihren Kunstwerken thematisieren 3Steps eine zeitgemäße Reflexion der heutigen Welt, die durch wechselnde Umwelten aus Realität und Fiktion, Medien und Wunschwelten geprägt ist. 3Steps bringt dies durch farbgewaltige Bildwelten zum Ausdruck, in denen Ästhetik und Glamour auf Urbanes und Abenteuer treffen.

In ihrem Atelier fertigen die drei Gründer künstlerische Unikate, Editionen und exklusive Produkte. Aber 3Steps erschaffen nicht nur Kunstwerke in ihrer eigenen Atelierwerkstatt. Sie führen außerdem eine eigene Kreativ-Agentur und sind Initiatoren des Kulturprojekts River Tales. Das Projekt hat das Ziel einer Neugestaltung von Stadt, Land und Fluss durch urbane Mural & Street Art. Seit 2012 haben in ersten Projekt-Episoden internationale Künstler entlang dem Fluss Lahn in Mittelhessen über 1.200 m<sup>2</sup> Beton und Fassaden gestaltet.

Gießen

<http://www.3Steps.de>

<http://www.river-tales.de>

*„Schon als Kinder wollten wir die Welt verändern, Altes auf den Kopf stellen und Neues entdecken. Street Art ist unser Weg geworden, dies zu leben. Die Initiative der Kultur- und Kreativpiloten gibt uns Kraft, weiter unermüdlich mit Leidenschaft an der Verwirklichung unserer Visionen zu arbeiten.“*

Kai H. Krieger, Uwe H. Krieger, Joachim Pitt

28/34

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Philomena Höltkemeier Story Consulting (Frankfurt am Main)

#### Hollywood in Deutschland

Philomena Höltkemeier ist Story-Beraterin für Spielfilme und TV-Serien. Sie weiß, wie ein Drehbuch dramaturgisch aufgebaut sein muss, damit es spannend und unterhaltsam ist. Und vor allem weiß sie auch, welche Kriterien es erfüllen muss, damit es bei Film-Produktionsfirmen höhere Chancen hat und nicht sofort aussortiert wird. Denn vor der Gründung ihres Unternehmens Philomena Höltkemeier Story Consulting konnte sie Insiderwissen im Zentrum der US-amerikanischen Filmindustrie sammeln – als Lektorin bei einer Produktionsfirma in Hollywood. Mit dem hier gesammelten Wissen kehrte sie nach Deutschland zurück und hat es sich seither zum Ziel gesetzt, Filmschaffende in der Heimat zu unterstützen. Zum einen mit ihrer dramaturgischen Beratung für Autoren und Produzenten und zum anderen als Initiatorin verschiedener Netzwerk-Veranstaltungen speziell für die Filmbranche. Wie beispielsweise dem Stammtisch der Filmemacher, der monatlich in Frankfurt am Main stattfindet und bei dem Autoren und Produzenten aus ganz Deutschland regelmäßig zusammenfinden.

<http://www.philomenahoeltkemeier.com>

*„Ich kämpfe für besseres Storytelling im Bewegtbild-Bereich. Und ein großes Ziel war es, auch Institutionen für meine Vision begeistern zu können und von dieser Seite Rückenstärkung zu erfahren. Das Ziel habe ich nun schneller erreicht als gedacht und das macht mich wahnsinnig stolz.“*

Philomena Höltkemeier

## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Niedersachsen

#### endboss projects (Hannover)

##### Grenzenlose Projektvielfalt

endboss projects ist eine Projektschmiede von Robin Höning und Max Beckmann aus Hannover. Gegründet 2013, war es von Anfang an das Ziel der beiden, sich nicht auf eine Branche oder ein bestimmtes Themenfeld festzulegen. Ein Hauch von Wahnsinn, wie sie selbst sagen, eine gehörige Prise Chaos und das ständige Ausloten und Überschreiten von physischen und psychischen, räumlichen und zeitlichen Grenzen sind immer ein wichtiger Teil des gemeinsamen Schaffens. Bisher haben sie internationale Beteiligungsprojekte für den Bau von Skateboard-Anlagen in Indien und Bolivien realisiert, die Zwischennutzung einer 3.000 m<sup>2</sup> großen Industriebrache in Hannover installiert und einen eigenen Co-Working Space gegründet. Neu dazu gekommen ist jetzt sogar das Verlegen von Büchern.

Kreativität bedeutet für sie, sich in unsicheres Terrain zu begeben, dieses zu erkunden und zu meistern; das Unvorhersehbare und Unplanbare ist es, was sie antreibt.

<http://endbossprojects.com>

*„Wir wünschen uns, dass mehr Leute genau das machen können, was sie machen möchten. Wenn allein aus unserem Umfeld gute Menschen in der Lage sind, etwas näher an dieses Idealbild zu kommen, dann ist das schon ein großer Erfolg. Und vielleicht hilft uns die Auszeichnung, weniger von dem machen zu müssen, was wir nicht machen wollen.“*

Max Beckmann, Robin Höning

30/34

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.

## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Urban Invention (Hildesheim)

#### Verwandlung des urbanen Raums

Die beiden Designer Amelie Künzler und Sandro Engel wollen durch besondere Erlebnisse den öffentlichen Raum zu einem Ort des Staunens verwandeln. Sie wollen Menschen dazu einladen, die städtische Umwelt neu zu erleben, und alltägliche Situationen spannender gestalten. Wie das Warten an einer Verkehrsampel.

StreetPong heißt eines ihrer Projekte, das mit der Idee begann, den Warteprozess an der Ampel so zu verändern, dass Fußgänger Spaß dabei haben und vollkommen Fremde ein kurzes gemeinsames Erlebnis miteinander teilen. Herausgekommen ist ein Ampelschalter mit Touchscreen-Funktion und einem eingebauten Spiel. Beide Straßenseiten sind über diesen Schalter miteinander verbunden, so dass man über die Straße hinweg während der Rotphase einen gegenüber Wartenden herausfordern kann.

Jetzt wollen die Designer weiter in den urbanen Raum vordringen und überall da aktiv werden, wo man durch Kreativität und Spielsinn den Alltag auf den Kopf stellen kann.

<http://urban-invention.de>

*„Wir wollen nicht weniger als die Welt zu verändern. Vom Programm der Kultur- und Kreativpiloten erhoffen wir uns Feedback und Sparring-Partner, mit denen wir unsere Ideen weiterentwickeln können.“*

Amelie Künzler, Sandro Engel

31/34

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Nordrhein-Westfalen

#### ARYA (Mönchengladbach)

##### Eine App als Teil der Therapie

Depressionen gehören zu den häufigsten psychischen Erkrankungen. Kristina Wilms und Purcy Marte wollen die Lebensqualität der Betroffenen mit ihrer App ARYA verbessern.

Ein Element in der Therapie ist das Kennenlernen und später Verändern von Verhaltensmustern. Die Patienten sollen die Zusammenhänge zwischen ihren Gefühlen, den auslösenden Situationen und Reaktionen verstehen lernen. Hierzu schreiben sie täglich ihre positiven und negativen Gefühle zum Beispiel in ein Emotionstagebuch. So bekommen Patient und Therapeut einen Überblick über den Verlauf der Krankheit. Der Haken: Man hat das Tagebuch nicht immer dabei, vergisst es manchmal zu Hause und der Therapeut kann nur beim Treffen mit dem Patienten den Verlauf der Krankheit einsehen.

Mit ARYA können diese und andere Daten in das Smartphone eingegeben werden. Sie werden dann an den Therapeuten geschickt, der sie sofort über eine Benutzeroberfläche auswerten und die Therapie zeitnah anpassen kann. Die Therapie wird in den Alltag der Betroffenen integriert, die so auch ein höheres Bewusstsein für die auslösenden Faktoren ihrer Emotionen bekommen sollen.

<http://www.aryaapp.co>

*„Ich selbst lebe mit einer Depression und möchte meine Erfahrungen für andere Menschen nutzbar machen. Wir wollen Menschen, die unter psychischen Erkrankungen leiden, dazu befähigen, ihr Leben wieder in die eigenen Hände zu nehmen und den Heilungsprozess unterstützen. Ich hoffe, dass wir mit der Auszeichnung möglichst viele Menschen erreichen und ein Zeichen setzen können.“*

Kristina Wilms, Purcy Marte

32/34

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.





## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Ensemble Ruhr (Essen)

#### Klassik für alle

Das Ensemble Ruhr ist das einzige professionelle, selbstbestimmte Kammerorchester im Ruhrgebiet. Das Kernteam besteht aus acht festen Musikern, die ohne Dirigent arbeiten und in allen musikalischen Epochen zu Hause sind. Und sie haben eine Mission: Sie wollen die Zuhörer auf neuen Wegen zur klassischen Musik führen. Hierzu gestalten sie Projekte zusammen mit anderen Künstlern und suchen ungewöhnliche Veranstaltungsorte, wie z. B. eine Heavy-Metal-Disko oder ein Fußballvereinsheim, um neues Publikum zu begeistern.

Das Ensemble Ruhr engagiert sich auch in der musikalischen Vermittlung und veranstaltet regelmäßig Kinderkonzerte und Kammermusikworkshops für Amateure. Das Konzept des im Jahr 2012 gegründeten Ensembles fand schon nach kurzer Zeit namhafte Unterstützung: So folgten international renommierte Musiker der Einladung und traten als Gastmusiker mit auf. Darunter zum Beispiel der Bratschist Nils Mönkemeyer und der Klarinettist David Orlowsky.

<http://www.ensemblerruhr.de>

*„Wir haben die Vision, klassische Musik zu Menschen zu bringen, die noch nicht oder selten damit in Berührung gekommen sind. Dabei wählen wir den direkten Weg und gehen an die Orte, an denen sich neues Publikum befindet. Uns reizen diese Grenzüberschreitungen und das neuartige Musikerlebnis, wenngleich das kammermusikalische Zusammenspiel auf höchstem Niveau nie hintenansteht. Wir wünschen uns, dass der Name ‚Ensemble Ruhr‘ im Ruhrgebiet und überregional genau damit in Verbindung gebracht wird.“*

Anna Betzl-Reitmeier, Eva Halama, Max Schmiz, Milena Schmiz, Thomas Schmitz, Zuzana Schmitz-Kulanova, Emanuel Wehse, Antje Weltzer-Pauls





## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Klangfiguren/NOWA (Köln)

#### Kunst aus Licht und Klang

Die Designer und Videokünstler Lukas Höh, Till Beutling und Daniel Dormann bilden zusammen das Kölner Künstlerkollektiv Klangfiguren. Hier bewegen sie sich im Feld der computergestützten Medienkunst und des Interaction-Designs. Sie kreieren Szenarien aus Licht und soundreaktive Installationen. Ihre Lichtchoreografien kamen bereits auf Hochhausfassaden wie auch in Museen oder in Clubs zum Einsatz. Eines ihrer Projekte heißt NOWA – was die Begriffe nova (neu), window (Fenster) und application (Anwendung) zusammenfasst. Beim Projekt geht es um die Verknüpfung des traditionellen Schaufensters mit der Nutzung von digitalen Erweiterungspotenzialen. NOWA ist eine digitale Projektion auf leer stehende Schaufenster, wobei die Inhalte von den Betrachtern via Smartphone gesteuert werden können. Ziel dabei ist, die Erfahrungen der Fußgängerzone beim Schaufensterbummeln und Einkaufen mit den Möglichkeiten des mobilen virtuellen Handels zu verbinden.

<http://www.klangfiguren.com>

*„Wir freuen uns auf den freien Erfahrungsaustausch zwischen Mentoren, Experten, aber im Besonderen auch mit den anderen Titelträgern. Unsererseits hoffen wir, durch Prozessenerfahrungen und konkrete Fragestellungen diesen Dialog wiederum bereichern zu können.“*

Till Beutling, Daniel Dormann, Lukas Höh



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Peter Dahmen Papierdesign (Dortmund)

#### Die Kunst der Entfaltung

Stell dir vor, du klappst ein Buch auf und es springt dir ein Tiger entgegen. Wenn vor den Augen des Betrachters dreidimensionale Objekte entstehen, die vorher flach zwischen zwei Buchdeckel gepasst haben, so spricht man von einem Pop-up. Die Entwicklung dieser Klappobjekte ist die Leidenschaft des Designers Peter Dahmen. Seit seine Videos millionenfach im Netz angeklickt wurden, erhält er Anfragen von Unternehmen aus dem In- und Ausland.

Was ihn bis heute begeistert, ist die enorme Bandbreite seiner Aufträge. Er entwirft Prototypen für Pop-up-Karten in allen denkbaren Größen und für die unterschiedlichsten Zwecke. Viele seiner Entwürfe werden in großen Auflagen hergestellt, aber er gestaltet auch exklusive Einzelstücke. So konstruierte er zum Beispiel für eine Messe eine gigantische Klapp-Kulisse mit mehr als zehn Metern Breite und fünf Metern Höhe – die wahrscheinlich größte Klappkarte der Welt.

<http://www.peterdahmen.de>

*„In den letzten Jahren konnte ich bereits an verschiedenen außergewöhnlichen Projekten mitarbeiten. Diesen Erfolg möchte ich weiter ausbauen. Ich hoffe, durch die Auszeichnung zum Kultur- und Kreativpiloten weitere Unternehmen für meine Leistungen begeistern zu können.“*

Peter Dahmen



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Rheinland-Pfalz

#### Starthilfe50 (Mainz)

##### Die Tür ins Digitale

Online einkaufen, sich mit Freunden austauschen, die nächste Reise planen, die eigenen Bilder bearbeiten, Filme ansehen, Geschäfte abwickeln – der Computer ist längst Teil aller erdenklichen Lebensbereiche geworden, ob im Privaten oder Geschäftlichen. Dennoch gibt es viele Menschen, für die der Computer immer noch ein Mysterium darstellt, dessen Möglichkeiten zwar reizvoll sind, diese zu nutzen aber als unüberwindbare Hürde erscheint. Für diese Menschen haben Andreas Dautermann und Kristoffer Braun im Jahr 2010 ihr Unternehmen Starthilfe50 gegründet. Hier produzieren sie Erklärfilme, in denen sie den Umgang mit dem PC und dem Internet in einfachen Worten beschreiben und direkt auch vorführen. Ihre Filme gibt es auf ihrer Internetseite zu sehen und auf DVDs zu kaufen. Dabei behandeln sie ganz grundlegende Themen: Sie zeigen, wie E-Mails funktionieren, wie man bei ebay einkauft, eine sichere WLAN-Verbindung erstellt, bei Google nach Bildern sucht oder sich Musik übers Internet anhören kann. Damit wollen die beiden Gründer ermöglichen, dass jeder, der möchte, auch tatsächlich teilhaben kann an der immer größer werdenden digitalen Welt.

<http://www.starthilfe50.de>

*„Wir haben bereits viel Zeit und Arbeit in unser Projekt gesteckt. Nun möchten wir natürlich auch möglichst viele Menschen erreichen. Die Vision ist es, eine Anlaufstelle für alle Menschen zu werden, die verständliche Computerhilfe suchen, und wir denken, dass die Auszeichnung uns dabei helfen kann.“*

Kristoffer Braun, Andreas Dautermann

36/34

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.



## FAKTEN UND GESCHICHTEN

### Schleswig-Holstein

#### EDGE – next level projection (Kiel)

##### Magische Lichtmomente

Ein Haus fängt an zu atmen. Fenster verschwinden und tauchen an anderer Stelle der Fassade plötzlich wieder auf. Ein riesiges, blinzelndes Auge blickt durch die offene Tür nach draußen – Illusionen, die durch das sogenannte Projection Mapping möglich werden. Projection Mapping ist eine Technik, mit der sich optische Täuschungen durch das Spiel mit Hell und Dunkel oder auch mit der Perspektive kreieren lassen. Hierbei werden Oberflächen, Objekte und Fassaden über einen Beamer passgenau mit Farben, Mustern und Videos bespielt. Bisher erfordert dies jedoch komplexe Software und teures Equipment. Das Team um Martin Fischbock, Kay Sörnsen und Jonas Häutle war sich sicher: Das muss leichter gehen. So entwickelten sie EDGE – einen Videoserver, der über eine App beispielsweise vom Tablet aus gesteuert wird. Wesentlicher Bestandteil der EDGE ist die angepasste Hardware, bestehend aus Kamera und Computer, die man an einen Beamer anschließt. Der Raum wird mit der Kamera auf dem Endgerät abgebildet und kann dort direkt mit neuem Leben gefüllt werden. Erklärtes Ziel des Gründerteams ist es, Lichtgestaltung und -design für jedermann zugänglich zu machen.

<http://www.getanedge.de>

*„Unsere Vision besteht vor allem darin, jedem die technischen Hürden des Projection Mapping zu nehmen und sich so kreativer und einfacher mit Licht und Lichtdesign auseinandersetzen zu können. Für neue Anwendungsideen und weitere innovative Features ist ein großes kreatives Netzwerk wie das der Kultur- und Kreativpiloten unabdingbar.“*

Martin Fischbock, Kay Sörnsen, Jonas Häutle

37/34

Die Auszeichnung Kultur- und Kreativpiloten Deutschland ist ein Projekt des u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e. V. und wird durch die Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung gefördert.