



Der Blindtext
Übersall dieselbe ar
auf sich warten
steht und die
Blindtext
Schätz
me

Ein Text, der nicht zu lesen ist, aber der trotzdem eine Botschaft enthält. Ein Text, der nicht zu hören ist, aber der trotzdem eine Botschaft enthält. Ein Text, der nicht zu sehen ist, aber der trotzdem eine Botschaft enthält. Ein Text, der nicht zu fühlen ist, aber der trotzdem eine Botschaft enthält. Ein Text, der nicht zu schmecken ist, aber der trotzdem eine Botschaft enthält. Ein Text, der nicht zu riechen ist, aber der trotzdem eine Botschaft enthält. Ein Text, der nicht zu schmecken ist, aber der trotzdem eine Botschaft enthält. Ein Text, der nicht zu riechen ist, aber der trotzdem eine Botschaft enthält. Ein Text, der nicht zu schmecken ist, aber der trotzdem eine Botschaft enthält. Ein Text, der nicht zu riechen ist, aber der trotzdem eine Botschaft enthält.

KULTUR- UND
KREATIVPILOTEN
DEUTSCHLAND

TITELTRÄGER*INNEN 2021



**KULTUR- UND
KREATIVPILOTEN
DEUTSCHLAND**

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Wirtschaft
und Energie

Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien



Initiative
Kultur- & Kreativwirtschaft
der Bundesregierung

aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages



Inhalt

▶ VORWORT	2	Nulight	25
▶ TITELTRÄGER*INNEN	4-37	of Color	26
ACTitude	6	OH WOMAN®	27
B wie Berlin	7	OUSA Collective	28
BIWOC* Rising	8	ReDo	29
bring-together	9	RemmyVR	30
CHLENCH Fashion	10	Rocky Motion	31
JUPP	11	SendMePack	32
KINDERSTARK MAGAZIN	12	SIRIUS	33
krisenchat	13	The Showmasters	34
Literarische Diverse Verlag	14	Triviar	35
Lost Film	15	Vulvani	36
Lou&You	16	what happened last week	37
MARI&ANNE	17	▶ JURY	38-53
Meal Bag	18	▶ WORKSHOPS	54-61
MikroKosmos Berlin	19	▶ MAGAZIN	62-81
MooEntertainment	20	Phygital Ideas	64-69
My Migrant Mama	21	Social Entrepreneurship	70-75
nakt®	22	Transformation Ideen	76-81
Novaheal	23	▶ IMPRESSUM	82
nüchtern.berlin	24		



»Es ist an der Zeit, Labels zu sprengen und tollen Ideen gerechte Chancen zu geben. Als Kultur- und Kreativpilot*innen sehen wir das Potenzial, kreativen Ideen eine wertschätzende Bühne zu geben.«


Diana Huth, Jan Philip Wildschütz, Jan Klobucnik, Theresa Frank — ACTitude

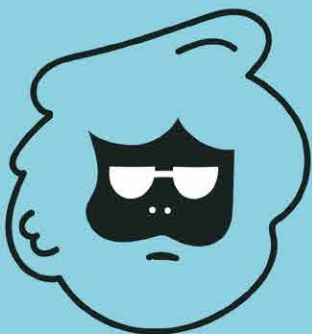
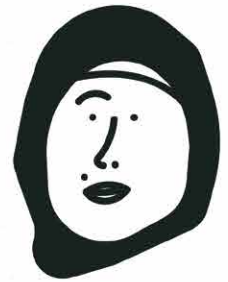
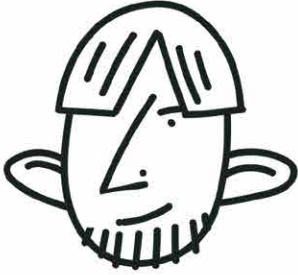
Den Wandel gestalten

Akute Herausforderungen und neue Diskurse, geprägt von medialen und technologischen Neuerungen sowie eine Welt, die sich ökologisch und gesellschaftlich im Wandel befindet: Unsere Gegenwart ist von großen Transformationsprozessen geprägt. Um diesen Veränderungen souverän zu begegnen, braucht es innovative Köpfe, die verstehen, dass jede Herausforderung auch ein Türöffner in eine vielversprechende Zukunft sein kann. Es braucht sie, die Neuerfinder*innen, diejenigen, die weitermachen, die andere Wege einschlagen und sich trauen, unkonventionelle Lösungen zu finden.

Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist die Branche, deren Akteur*innen dieses Rüstzeug seit jeher im Gepäck haben. Mit ihren Innovationen setzen sie Impulse, die uns technologisch und gesellschaftlich durch den Wandel führen können – für die es sowohl ein enormes Maß an persönlichem Einsatz, tatkräftigem Veränderungswillen und unternehmerischem Mut, als auch einen offenen Geist und gute Intuition braucht. Dafür zeichnen wir im Namen der Bundesregierung jährlich die Persönlichkeiten hinter 32 Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft in Deutschland aus.

Wir begleiten diese Titelträger*innen über den Verlauf eines Jahres mit einem auf ihre Bedürfnisse zugeschnittenen Mentoring-Programm. Wir geben ihnen in Workshops Rückenwind für ihre Unternehmungen und in persönlichen Coachings wertvolle Impulse. Und sie werden Teil des einzigartigen inotiv-Netzwerks, das ihnen Unterstützung bei der Weiterentwicklung ihrer Ideen und Vorhaben bietet.

Ideengeber und Organisator ist der u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e.V.. Die Auszeichnung ist Teil der Initiative Kultur- und Kreativwirtschaft der Bundesregierung, eine Initiative des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie und der Beauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien und wird gefördert durch das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie. 



»Wir haben die Vision, dass sich eine neue Unternehmenskultur etabliert, in der alle Menschen dieselben Chancen und Zugänge haben, ihr kreatives Unternehmen mit einer nachhaltigen Zukunftsperspektive aufzubauen.«

Nabila Bushra, Farah Bouamar — Lost Film

Titelträger*innen

Dürfen wir vorstellen? Die Kultur- und Kreativpilot*innen Deutschland 2021 sind einige der innovativsten Unternehmer*innen dieses Landes. Ihre Ideen sind inspirierend und ihr außerordentlicher unternehmerischer Mut, ihr fester Wille, ihre Visionen umzusetzen, weiß zu begeistern. So vielfältig, wie die Projekte und Persönlichkeiten der Titelträger*innen, ist auch die Kultur- und Kreativwirtschaft: Die intrinsische Motivation vieler Akteur*innen ist der Motor, sich Herausforderungen mit eigenen, originellen Herangehensweisen zu stellen, produktive Lösungsansätze zu finden und auch Hürden und Hindernisse mit Mut und Initiative zu bewältigen. Dabei bauen sie wirtschaftlich erfolgreiche Unternehmen auf, die gesellschaftliche Impulsgeber und Zukunftsschmiede sind, weil sie sich den entscheidenden Fragen der Gegenwart stellen. So entwickeln einige von ihnen mediale Formate, um marginalisierten Menschen die Präsenz und Stimme zu geben, die ihnen oft verwehrt wird. Damit verändern sie Diskurse und etablierte Denkstrukturen in Richtung Gleichberechtigung und Diskriminierungssensibilität. Andere verbinden Digitalisierung, Medizin und Psychologie mit ihren sorgfältig programmierten Apps und Plattformen und helfen damit Betroffenen, indem sie Informationen, therapeutische Angebote und Austausch bieten. Wieder andere suchen nach Lösungen für eine nachhaltigere Zukunft und präsentieren uns cleveres Verpackungsdesign für eine funktionierende Kreislaufwirtschaft. Mit ihren Projekten zeigen uns diese außergewöhnlichen, progressiven Unternehmer*innen, dass sich wirtschaftlicher Erfolg, ökologisches Verantwortungsbewusstsein und gesellschaftlicher Mehrwert sinnvoll ergänzen können – und das macht Mut für die Zukunft! 🚀

ACTitude

Raus aus dem Hamsterrad, rein in die Mindfulness

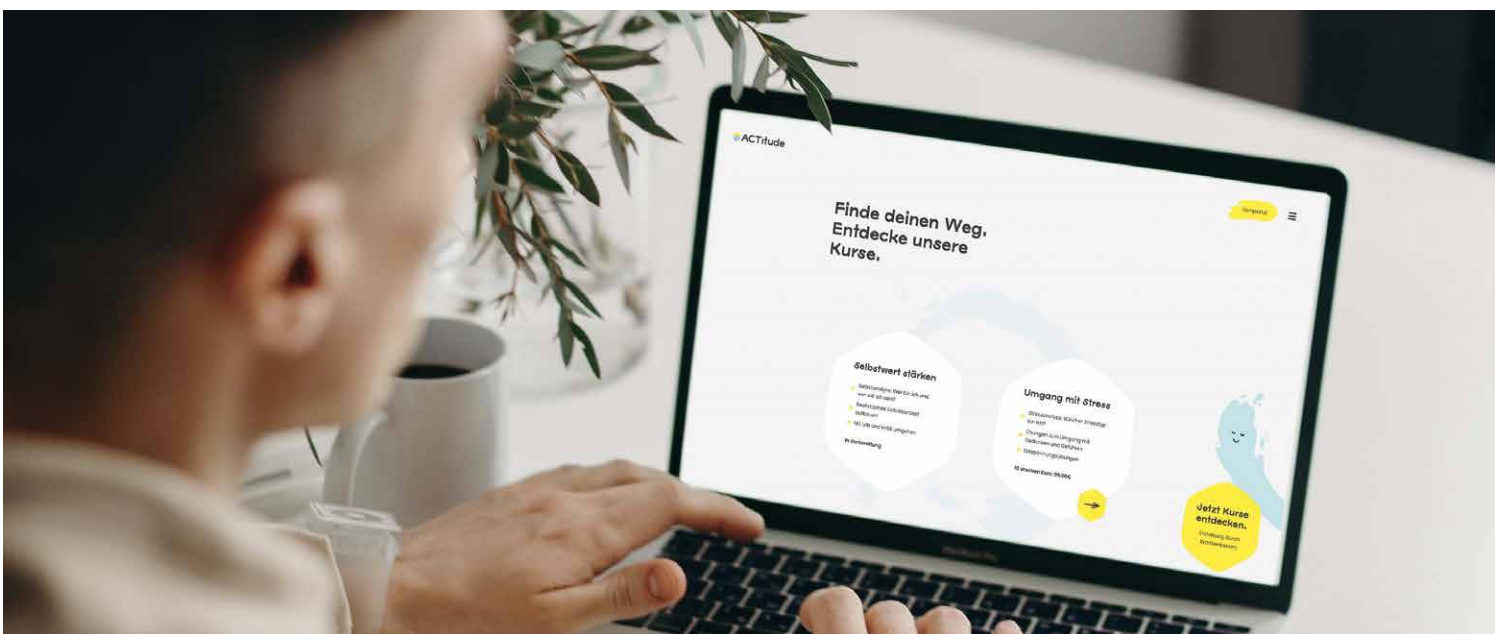
TEAM Diana Huth,
Jan Philip Wildschütz,
Jan Klobucnik,
Theresa Frank

ORT Hamburg

WWW actitude.de

»Es ist an der Zeit, Labels zu sprengen und tollen Ideen gerechte Chancen zu geben. Als Kultur- und Kreativpilot*innen sehen wir das Potenzial, kreativen Ideen eine wertschätzende Bühne zu geben.«

Nicht erst seit der Pandemie ist die psychische Gesundheit als wichtiges Thema für Unternehmen und das eigene Privatleben im Gespräch. Doch leichter gesagt als etabliert: Noch fremdelt unsere Gesellschaft mit der offenen Ansprache und dem Umgang mit psychischen Erkrankungen – so haben die meisten im Kindesalter eine problembehaftete Handhabung negativer Gefühle internalisiert. Dieses Problem geht Diana Huth nun mit ACTitude an. Als Psychologin und Medienproduzentin ist sie Expertin darin, gesellschaftlichen Wandel mit kreativen gestalterischen Mitteln zu stimulieren. Die Plattform entwickelt Übungen und Kurse, mit denen sich präventiv eine höhere Flexibilität bei emotionalen Herausforderungen und psychischem Stress erreichen lässt. So wird unter anderem die Akzeptanz- und Commitment-Therapie, eine Weiterentwicklung der Verhaltenstherapie, durch ACTitude mit interdisziplinären Modulen in die Anwendung gebracht. Durch gezieltes Content Marketing wird es an jene Personen vermittelt, die davon profitieren – und das sind bei Millionen psychisch belasteten Menschen in Deutschland sehr viele. 🚀





B wie Berlin

Echte Bilder ohne Buch

TEAM Anna Alissa Hitzemann
ORT Berlin
WWW bwieberlin.com

»Unsere Vision für die Zukunft ist, dass jedes Kind Freude und Spaß am Lernen hat und sich in unseren Spielen und Lernmaterialien wiederfinden kann. Wir wollen eine Zukunft, in der Vielfalt und Inklusion zelebriert werden!«

Schon für Erwachsene ist Berlin eine der aufregendsten Städte der Welt. Wie muss es sich erst für Kinder anfühlen? Um die junge Wanderlust zu fördern und ihnen gleichzeitig politische Bildung mit auf den Weg zu geben, hat Anna Alissa Hitzemann das Lernkarten-Set »B wie Berlin« entworfen. Im Gegensatz zu bestehenden Spielangeboten führen Hitzemanns Karten alphabetisch durch Begriffe und Konzepte, die mit der deutschen Hauptstadt zu tun haben. A wie Alexanderplatz, M wie Multikulti oder P wie Protest. Es sind jene Dinge, die Kindern früh einen ganzheitlichen und kritischen Blick auf die eigene Lebensrealität ermöglichen und sie so selbstbewusster machen. Denn Kinder bei ihren Unternehmungen zu empowern, sei das Ziel, sagt Anna Alissa Hitzemann. Desweiteren geplant sind ein Kinderreiseführer, ein Puzzle und ein Malbuch, mit dem die Kleinen auf interessante Art und Weise Berlin entdecken können. Auch hiermit sollen Perspektivwechsel und Inspiration motiviert werden – von A bis Z, bei Jung und Alt. 🗨️



BIWOC* Rising

Coworking intersektional und visionär gedacht

TEAM Loubna Messaoudi
 ORT Berlin
 WWW biwoc-rising.org

»Als Kultur- und Kreativunternehmer*innen und als Social Entrepreneurs of Colour arbeiten wir an unsere Vision von intersektionaler Gerechtigkeit in unserer Gesellschaft und hoffen, mit einem Best-Practice-Beispiel voranzugehen.«

Safer Spaces, analoge und digitale Schutzräume, sind Orte der Zusammenkunft und des Austausches für Menschen, die von Diskriminierung betroffen sind. In den letzten Jahren bekamen diese Räume eine immense Relevanz bei der (Um-)Gestaltung vieler Organisationen, Veranstaltungen und Denkweisen. Höchste Zeit also, dass auch die Coworking-Welt einen solchen Innovationsimpuls erhält. Gründerin Loubna Messaoudi war Pilotin, bis sie sich den Medienwissenschaften, der Philosophie und dem Sound- und Videodesign verschrieb. Aus eigener Erfahrung weiß sie, wie schwierig es für Kinder der migrantischen Diaspora in Deutschland ist, Bildungsabschlüsse, Berufseinstieg und Karriere systematischer und struktureller Diskriminierung zu meistern. Sie konzipierte BIWOC* RISING als Safe(r) Coworking-Space, der BIW*oC (Black, indigenous and women of colour) und TIN*BiPoC (trans-, intersex und nicht-binäre Menschen of colour) eine Plattform bietet, um ihre soziale, berufliche und wirtschaftliche Teilhabe zu stärken. Für mehr Chancengerechtigkeit, bessere Arbeitsplätze und gesellschaftliche Transformation. 🚀





bring-together

Zusammen das Wohnen revolutionieren

TEAM Karin Demming,
Mary-Anne Kockel,
Christoph Wieseke

ORT Leipzig

WWW bring-together.de

»Als Kultur- und Kreativpilot*innen möchten wir das Thema gemeinschaftliches Wohnen, Leben und Arbeiten aus der Nische holen und in den Mainstream tragen. Denn diese Lebensweise bietet eine gesamtheitlich nachhaltige Lösung für unser modernes, komplexes, globales Leben.«

Dass unsere Gesellschaft die Frage des gemeinschaftlichen Wohnens noch nicht optimal gelöst hat, sehen wir am Mietensinn in Großstädten, an der verbreiteten Alterseinsamkeit und an der akuten WG-Phobie jenseits der 30. Doch es geht auch anders – wie das Team von bring-together zeigt. Es hat ein Forum für Information und Matching gemeinschaftlicher Wohnkonzepte entwickelt. Hier werden Personen anhand ihres Charakters, ihrer Wünsche und ihrer Werte mit passenden Wohnkonzepten zusammengebracht. Und die Auswahl ist riesig: Von Mehrgenerationendörfern über Co-Living bis zum Wohnwagen. Das bring-together-Team, kommend aus den Disziplinen Design, Informatik, Sozialwissenschaften, Immobilienwirtschaft und Altenpflege. Es stellt gezielt ungewöhnliche Formen des Wohnens vor, leistet Bildungsarbeit zum Sinn und Zweck dahinter und macht sie so attraktiver. Auf diese Weise werden ökologische und gesellschaftliche Nachhaltigkeit in den eigenen oder geteilten vier Wänden erhöht. Und jede*r hat eine Chance, gemeinsam mit Gleichgesinnten ein Wohnkonzept für die Zukunft zu entwerfen. 🏠



CHLENCH

Fashion

Mode minus Exklusion

TEAM Christine Chlench
 ORT Ditzingen
 WWW chlench.de

»Meine Vision ist, dass meine zeitlosen Looks die Trends überdauern und zu Key-Pieces im Kleiderschrank der Plus-Size-Frauen werden.«

»Kreativität entsteht durch den Konflikt von Ideen«, sagte Donnatella Versace einmal. Und Recht hat sie, wenn man die Gründungsgeschichte von Christine Chlench betrachtet. Denn nicht zusammenpassende Konzepte kompatibel zu machen, war auch ihr Anspruch bei der Schöpfung des eigenen Modelabels. Schöne Kleidung für mehrgewichtige Menschen, nachhaltig produziert, aber nicht teuer. Es war diese Marktlücke, die gefüllt werden wollte und mittlerweile in CHLENCHs erster Kollektion von Slow-Fashion, Schmuck, Wäsche und Loungewear erstrahlt. Zertifizierte Naturmaterialien treffen auf recycelte Stoffe – made in Europe. Hinzu kommt das CHLENCH-eigene Größensystem, das von 1–6 (Größe 46–56) reicht. Mit ihren casual bis eleganten Kleidern, Hosens und Oberteilen möchte Christine Chlench Plus-Size-Menschen bestärken und ihnen mehr Sichtbarkeit und Selbstvertrauen schenken. Als gelernte Jazz-Sängerin, erfahrene Bloggerin und Model geht die heutige Unternehmerin bereits mit eigenem Beispiel voran. 🏹





JUPP

Gestaltung gegen das Vergessen

TEAM Corinna Northe,
Lena Schmidt
ORT Köln
WWW hallojupp.de

»Wir wollen allen geliebten Eltern und Großeltern mit Demenz zu einem glücklichen und selbstbestimmten Leben im Alter verhelfen und ihre Angehörigen und Pfleger*innen entlasten.«

Viele kennen es: Geliebte Familienmitglieder oder Freund*innen vergessen und verlieren zunehmend, während sich in einem selbst ein Gefühl der Hilflosigkeit breit macht. Es ist der unbarmherzige Zahn der Zeit, der Angehörige von Menschen mit Demenz vor ganz eigene Herausforderungen stellt. Corinna Northe und Lena Schmidt gründeten JUPP, um das aus eigener Erfahrung im Umgang mit der Demenz gesammelte Wissen anderen zur Verfügung zu stellen. Und um unternehmerisch etwas aufzubauen, das von Demenz Betroffene im Alltag unterstützt. Die Designerin und Wirtschaftswissenschaftlerin haben ein Achtsamkeitstagebuch entwickelt, das Glücksmomente schafft, die Kommunikation fördert und Erinnerungen festhält. Außerdem bieten sie über JUPP ein interaktives Informationssystem zum Umgang mit Demenz an und arbeiten an einer App, die mehr Orientierung im Alltag gibt. Neben dem Einsatz im persönlichen Umfeld sind die analogen und digitalen Angebote eine ebenso große Unterstützung für professionelle Pflegekräfte. Durch JUPP wird die schleichende Demenz strukturiert und somit besser handhabbar. 🏹



KINDERSTARK MAGAZIN

Clevere Kinder, starke Zukunft

TEAM Sarah Heine,
Anika Heine
ORT Berlin
WWW kinderstark-magazin.de

»Unsere Vision für die Zukunft ist eine Gesellschaft, in der Vielfalt als Bereicherung und Potenzial wahrgenommen wird. Für diese Zukunft brauchen wir starke und handlungsfähige Kinder, die von ihrer Vielfalt profitieren können und nicht durch Diskriminierung geschwächt werden.«

Mit Bildung kann nie früh genug begonnen werden. Genau so früh entstehen jedoch auch Stereotype, wenn Lerninhalte nicht diskriminierungssensibel gestaltet und vermittelt werden. Als sich Sarah und Anika Heine unzufrieden in der Landschaft deutscher Kinderliteratur umsahen, beschlossen sie, ein eigenes Magazin ins Leben zu rufen. Mit dem KINDERSTARK MAGAZIN legen die Schauspielerin, Regisseurin und die Kulturwissenschaftlerin einen Fokus auf Diskriminierungssensibilität, Empowerment und eine realitätsgerechte Abbildung von Kindern jenseits der weißen cis-dya-heteronormativen*1) Familie. Das Magazin erklärt Begriffe in Bezug auf Diskriminierung und gesellschaftliche Vielfalt, bietet Kindern ab 7 Jahren individuelle Repräsentation auf seinen Seiten und lässt sie außerdem an den Inhalten mitarbeiten. Die jungen Leser*innen werden in ihrem Selbstbewusstsein gestärkt und lernen, aktiv für andere einzustehen. Ziel ist es, die Vielfalt von Kindern und Erwachsenen in Deutschland darzustellen, mit allen in einen Austausch zu kommen und auf diese Weise Vorurteile und diskriminierende Gewalt abzubauen. ➔

*1) Cisgender, kurz cis, steht für Personen, die sich mit dem binären Geschlecht, das ihnen bei der Geburt zugewiesen wurden, identifizieren. Dyadisch, kurz dya bezeichnet Personen, die einen Körper besitzen, der normativen Vorstellungen von Geschlecht entspricht. Heteronormativität bezeichnet, dass die binäre und vermeintlich eindeutige Zweigeschlechtlichkeit und die Heterosexualität in unserer Gesellschaft die Norm darstellen.

Quelle: www.femref.uni-oldenburg.de



HALLO?
IST DA
JEMAND?

krisenchat

Schwere Zeiten, gemeinsame Zeiten

TEAM Kai Lanz,
Jan Wilhelm,
Julius de Gruyter,
Hans Raffauf,
Iris Lanz,
Melanie Eckert
ORT Berlin
WWW krisenchat.de

»Wir wollen, dass psychosoziale Ersthilfe für Kinder und Jugendliche immer verfügbar, niedrigschwellig und wirkungsvoll wird.«

Zweifelsohne haben Kinder unter der Isolation während der Coronakrise stark gelitten. Neben fehlenden Online-Therapieangeboten für Kinder und Jugendliche wurde durch die Pandemie für viele offenbar, was für die Betroffenen schon lange traurige Realität ist: Die immense Diskrepanz in der psychischen Gesundheitsversorgung, die mit sozialer Klasse, Herkunft und anderen Marginalisationen und Diskriminierungen zusammenhängt. Viele Kinder haben deshalb weniger Möglichkeiten, psychosoziale Hilfsangebote in Anspruch zu nehmen. Mit krisenchat haben die Publizistin Iris Lanz und ihr Gründungsteam ein Angebot auf die Beine gestellt, das 24/7 per Chat für Kinder und Jugendliche zur Verfügung steht. 300 Ehrenamtliche und 24 feste Mitarbeiter*innen betreuen die Direktkommunikation. Zudem sind auch thematische Videos und Blogartikel von Ratgeber*innen auf der Website verfügbar. Da drei der Gründer*innen selbst noch 19 bzw. 20 Jahre alt sind, gelingt die zielgruppenspezifische Ansprache besonders effektiv. So können die kleinen und großen Krisen des Lebens niedrigschwellig bewältigt werden. 🚀



Literarische Diverse Verlag

Divers ist die Devise

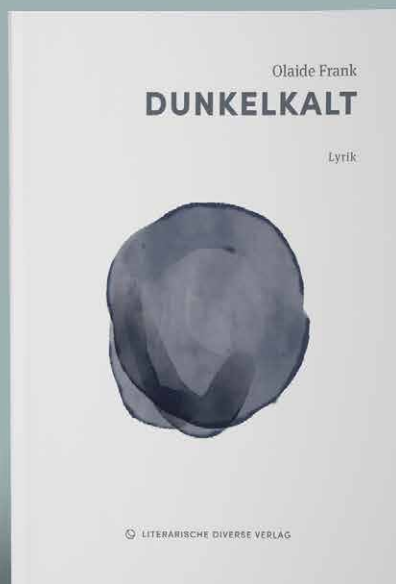
TEAM Yasemin Altınay
ORT Berlin
WWW literarischediverse.de

»Meine Vision für die Literaturbranche: als Verlag noch viele Magazine und Bücher herauszubringen, um marginalisierte Stimmen sichtbarer zu machen. Außerdem wünsche ich mir von allen Verlagen eine klare Positionierung gegen Rechts, denn das Schweigen ist leider oftmals viel zu laut.«

»Poesie legt den Grundstein für eine Zukunft des Wandels, eine Brücke über unsere Ängste vor dem, was noch nie war«, wird Audre Lorde zur Kraft der Literatur zitiert. Es ist dieselbe Kraft, die Yasemin Altınay mit ihrem Literarische Diverse Verlag seit seiner Gründung 2019 freisetzt. Die Literaturwissenschaftlerin und Verlagskauffrau fördert mit ihrer Arbeit die literarische Gerechtigkeit und Vielfalt des Verlagssystems Deutschlands. Vier Magazine (»Engagement«, »Sprache«, »Widerstand« und »Liebe«) sowie ein Lyrikband sind bereits im Literarische Diverse Verlag erschienen. Bei der Auswahl der Publikationen werden marginalisierte Stimmen bevorzugt. Im Sinne der Selbstermächtigung steht Yasemin Altınay unternehmerisch für die vielseitigen in Worte gefassten Realitäten marginalisierter Personen in einer weißen, cis-dya-heteronormativen*¹⁾ Dominanz- und Machtgesellschaft ein und verschafft ihnen Raum, Gehör und Respekt – denn Literatur war und ist der Katalysator des Neuen. 🏹

*1) Cisgender, kurz cis, steht für Personen, die sich mit dem binären Geschlecht, das ihnen bei der Geburt zugewiesen wurden, identifizieren. Dyadisch, kurz dya bezeichnet Personen, die einen Körper besitzen, der normativen Vorstellungen von Geschlecht entspricht. Heteronormativität bezeichnet, dass die binäre und vermeintlich eindeutige Zweigeschlechtlichkeit und die Heterosexualität in unserer Gesellschaft die Norm darstellen.

Quelle: www.femref.uni-oldenburg.de





Lost Film

Horror mit Mission

TEAM Nabila Bushra,
Farah Bouamar
ORT Berlin
WWW lostfilm.de

»Wir haben die Vision, dass sich eine neue Unternehmenskultur etabliert, in der alle Menschen dieselben Chancen und Zugänge haben, ihr kreatives Unternehmen mit einer nachhaltigen Zukunftsperspektive aufzubauen.«

Nicht erst durch Star-Regisseur Jordan Peele ist ein neues Genre des Horrorfilms im Mainstream angekommen: Rassismus als Horror des Alltags. Wie alle Filme besitzen auch Horror-Produktionen die Kraft, unbequeme Themen aufzugreifen, sie zu bearbeiten und die Zuschauer*innen zur Selbstreflexion anzuregen. Genau an dieser Kraft ist das Filmkollektiv Lost Film interessiert, bestehend aus Literatur- und Philosophie-Doktorandin Farah Bouamar und Soziologie-Doktorandin Nabila Bushra. Mit ihren Kurzfilmen arbeiten die beiden gesellschaftliche Missstände intersektional und rassistisch auf. Die Kreation wird durch ihre kultur- und geisteswissenschaftlichen Expertisen geprägt. »I CAN HEAL YOU«, der erste Release von Bouamar und Bushra, wurde im Oktober in Berlin vorgestellt und ist ihr erster Schritt, um mehr Diversität in die deutsche Filmlandschaft zu bringen. Damit wollen sie neue Zugänge für marginalisierte Personen schaffen und entsprechende strukturelle Veränderungen in der gesamten Branche motivieren. 🚀



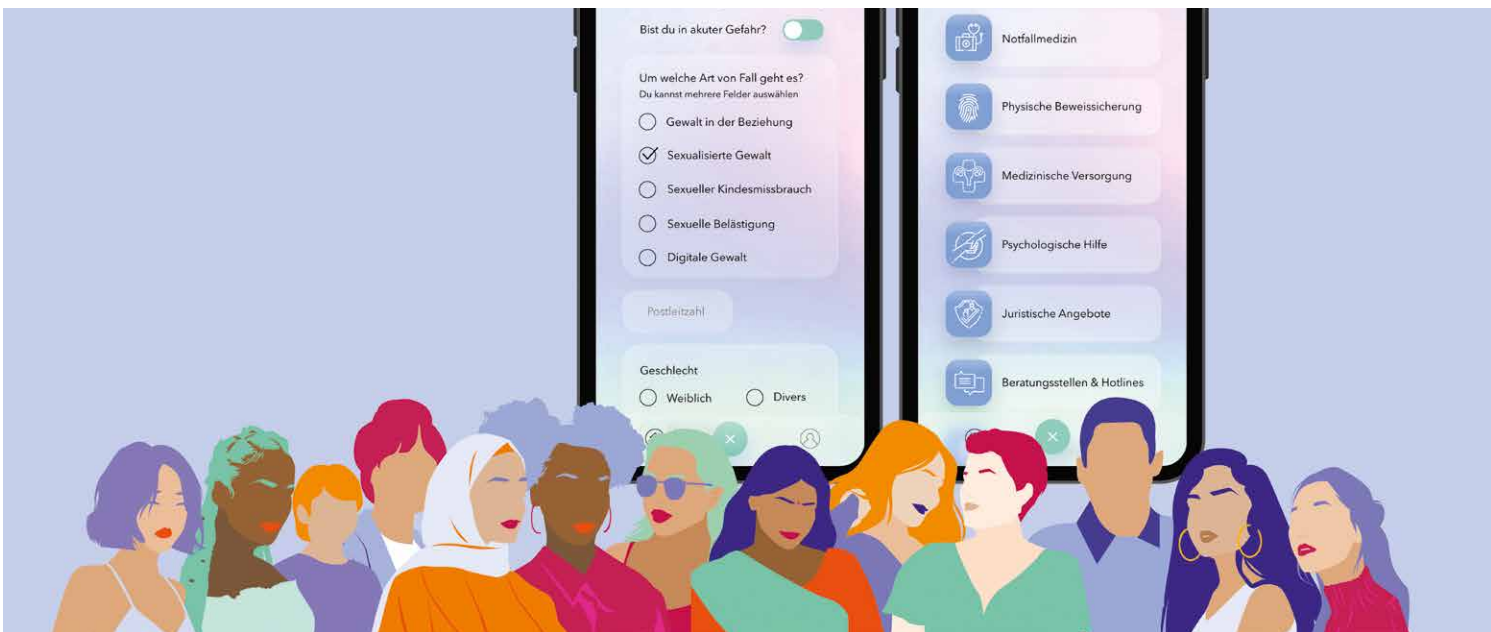
Lou&You

Die schwersten Schritte leichter machen

TEAM Isabel Henschen,
Thomas Henschen
ORT Berlin
WWW louandyou.org

»Unsere Vision ist eine Welt, in der jeder Mensch das eigene Leben selbstbestimmt gestalten kann. Wir entwickeln digitale Lösungen für die Probleme von Betroffenen geschlechtsspezifischer Gewalt. So wollen wir ihnen nicht nur helfen, sondern einen Abschreckungseffekt kreieren, der Gewalt nachhaltig senkt.«

Häusliche und sexualisierte Gewalt sind auch 2021 ein riesiges Problem in Deutschland. Betroffenen wird wenig Glauben geschenkt, ganz zu schweigen von der immensen psychischen Belastung, die eine strafrechtliche Verfolgung mit sich bringt. Deshalb wird die große Mehrheit von Sexualdelikten nie zur Anzeige gebracht. Es muss etwas passieren, entschied sich Isabel Henschen, und konzipierte mit Lou&You eine Web-App, die Informationen für Betroffene häuslicher und sexualisierter Gewalt aufbereitet und sie mit digitalen Tools auf ihrem emotionalen und juristischen Weg unterstützt. Zum Beispiel wird die Anzeige eines Delikts auf diese Weise erleichtert und die Chance auf einen gerechten Gerichtsprozess erhöht. Die studierte Kunsthistorikerin und Ethnologin kombiniert Technologie, Design und sozialen Impact in ihrem Start-up. Mit sechs Mitarbeiter*innen, über 80 Kooperationspartner*innen und Ehrenamtlichen arbeitet sie an Lösungsansätzen für dieses gesellschaftlich massive Problem. ➔





MARI&ANNE

Pflege für Haut & Gesellschaft

TEAM Marianne Lewandowski,
Sabine Lewandowski,
Marina Lewandowski
ORT Kitzingen
WWW mariundanne.com

»Mit MARI&ANNE leben wir die Vision einer Marke, die durch persönliche Erfahrungen Menschen in den Mittelpunkt unternehmerischen Handelns stellt. Mit Manufaktur und Atelier wollen wir andere inspirieren, Mut machen, Veränderung aktiv leben und kreative Projekte anstoßen wie umsetzen.«

Ein junges Familienunternehmen, das ist die Manufaktur der Lewandowskis mit dazugehörigem Designatelier. Die Familie stellt hier natürliche Hautpflegeprodukte mit Traubenkernöl aus Franken nach Mariannes Rezeptur her und vertreibt ihre Designerzeugnisse aus eigener Kreation. Das Besondere: Das Label bindet die individuellen Begabungen von Tochter Marina, die das Down-Syndrom hat, aktiv und selbstverständlich in das Geschäftsleben mit ein. Sie unterstützt in der Produktion und ist gemeinsam mit ihrer Schwester Sabine kreativer Kopf im Atelier von MARI&ANNE. Das Label möchte etwas in der Gesellschaft bewegen, unterschiedliche Begabungen fördern und dabei die Arbeit und vor allem das Miteinander bewusster in unserer Unterschiedlichkeit und Vielfalt gestalten. Nicht nur ist die Kosmetik unisex, regional, pflanzlich, tierversuchsfrei und handgemacht und ihre Fotografien, Grafiken und Schreibwaren sind echte Originale – es ist die Philosophie des Unternehmens, die eine außerordentliche Strahlkraft mit sozialem Impact entwickelt. Dies tut nicht nur der Haut gut, sondern auch uns als Gesellschaft. 🏹



Meal Bag

Die Chipstüte wird selbst zum Snack

TEAM Amelie Graf
 ORT Berlin
 WWW ameliograf.de

»Meine Vision für die Zukunft ist eine funktionierende, transparente und dezentrale Kreislaufwirtschaft im Sinne der Bio-Ökonomie, in der der Wettbewerb im Vergleich zur Nachhaltigkeit und zur Ethik eine untergeordnete Rolle spielen wird.«

Vom Eimer unter der Spüle bis in die Weltmeere – überall stapelt sich der verdammte Müll. Selbst frisches Obst und Gemüse bleiben im Supermarkt weiterhin eingepackt. Es muss eine bessere Lösung geben, beschloss Amelie Graf und entwickelte im Rahmen ihrer Produktdesign-Masterarbeit an der Universität der Künste Berlin eine essbare Lebensmittelverpackung aus Cellulose und Stärke. Meal Bag macht die Verpackung zu einem Bestandteil der Mahlzeit, denn, was viele nicht wissen: Cellulose ist essbar und ein reiner Ballaststoff. Die darin enthaltene Stärke liefert Energie. Wem die Nudel-, Müsli- oder Kekspackung nicht mundet, der kann sie alternativ in den Bioabfall oder Kompost entsorgen. Das Material verwirrt schnell und lässt sich sogar recyceln. In Zukunft will Amelie Graf Meal Bag zur Supermarkt-Superinnovation bringen und die Verpackungsindustrie revolutionieren. Mehr Kreislauf, mehr Mut, mehr Bio. Genug Biss ist zweifelsohne vorhanden. 🗡️





MikroKosmos Berlin

Aus Käfern werden Tapas

TEAM Nicol Sartirani,
Diego Castro
ORT Berlin
WWW mikrokosmosberlin.com

»Insekten müssen in die westlichen Alltagsgerichte integriert werden. Aber noch früher als eine kulinarische Revolution brauchen wir eine kulturelle Revolution!«

Das Steak gegen ein paar Heuschrecken einzutauschen, haben viele noch nicht probiert. Warum eigentlich? Einerseits, weil sie in europäischen Küchen selten auf dem Speiseplan stehen. Andererseits, weil dieselben Kulturen den Verzehr von Käfer und Co mit Ekel und Angst verbinden. Beides will Nicol Sartirani mit MikroKosmos nun grundlegend verändern. Die ausgebildete Schauspielerin und Gastronomin veranstaltet aus diesem Grund, gemeinsam mit dem peruanischen, ausgebildeten Koch Diego Castro, Pop-up-Abende, Workshops zur Züchtung und Zubereitung von Insekten und kreiert eigene Gerichte und Süßigkeiten auf Basis dieser (noch) für manche Menschen ungewöhnlichen Zutaten. Denn auch aus Gründen der Nachhaltigkeit sollten wir unbedingt mehr krabbelnde Tierchen verzehren: Zur Züchtung von einem Kilo Insekten braucht es lediglich zwei Kilogramm Nahrung. Zum Vergleich: Rindfleisch benötigt etwa 8 Kilo. Gesund sind Insekten obendrauf und können viele andere Tierprodukte als Eiweiß- und Omega-3-Quellen einfach ersetzen. Ein kulinarisches und unternehmerisches Umdenken steht also an! 🐛



Moo- Entertainment

Der hörbare Unterschied

TEAM Leon Stiehl,
Lena Schmidtke,
Johannes Aue,
Monika Oschek

ORT Berlin

WWW mooentertainment.de

»Wir wollen mit unserem Label einen kreativen und vor allem unabhängigen Raum schaffen, in dem Audiokunst im Fokus steht. Wir wollen die Möglichkeiten, die das Internet bietet, austesten und eine Mischung aus klassischen Hörspielproduktionen, neuen Formaten und Live-Auftritten kreieren.«

Mit der kreativen Selbstständigkeit ist das so eine Sache: Die künstlerische Freiheit ist grandios, das Warten auf Aufträge weniger. So ging es auch dem Team der Schauspieler*innen Leon Stiehl, Monika Oschek, Lena Schmidtke und dem Musiker Johannes Aue, das 2017 das erste umfangreiche Hörspiel unter Leons Hochbett produzierte. MooEntertainment, das self-made und unabhängige Hörspiellabel, war geboren. Nach mittlerweile vier Jahren gemeinsamen Schaffens hat sich das Unternehmen in eine professionelle Produktionsstätte, einen kreativen Workspace und ein Testlabor für innovative Audiokunst entwickelt. Neben der Fertigung eigener Hörspiele und -Bücher kann MooEntertainment zudem live bei der Kreation improvisierter Audiogeschichten auf Festivals angetroffen werden. Die Platzhirschen des deutschen Hörfunks, große Streaming-Anbieter*innen und das öffentlich-rechtliche Radio können sich also warm anziehen. Oder den ein oder anderen Auftrag an MooEntertainment vergeben. 🚀





My Migrant Mama

Stolze Vorbilder feiern

TEAM Melisa Manrique,
Manik Chander
ORT Berlin
WWW mymigrantmama.com

»Wir sehen in der Zukunft mehr Migrant Kids und Mamas, die die Stärke und Schönheit ihrer Geschichten feiern. Wir sehen mehr Menschen mit Migrationsgeschichte, die eine starke Stimme in unserer Gesellschaft haben.«

Festivals, Lesungen, Community-Arbeit. Es sind diese drei Schlüsselemente, die die Gründerinnen Melisa Manrique und Manik Chander in ihrem Unternehmen My Migrant Mama innovativ umsetzen. Als Töchter mit Migrationsgeschichte machen sie es sich zur Aufgabe, das Narrativ von der Migration positiv zu verändern und Menschen den Wert von kultureller Vielfalt nahe zu bringen. Ihr erstes Buch, »Mama Superstar«, ist bereits in der vierten Auflage und erzählt die Geschichten großer Vorbilder der »stolzen Migrant Kids«. Das Migrant Mama Festival dient als Safer Space sowie als Ort des Zusammenkommens und Feierns ihrer Community. Über eigene Lesungen bietet My Migrant Mama Einblicke in das publizierte Buch und lädt Privatpersonen sowie Mitarbeitende im Bereich Migration und Integration zum Gespräch und Austausch ein. Sogar im Fernsehen kochte Manik Chander bereits für 4 Gäste das Menü »Der Geschmack von Vielfalt«. Wenn das kein Grund ist, stolz zu sein! 🚩



nakt®

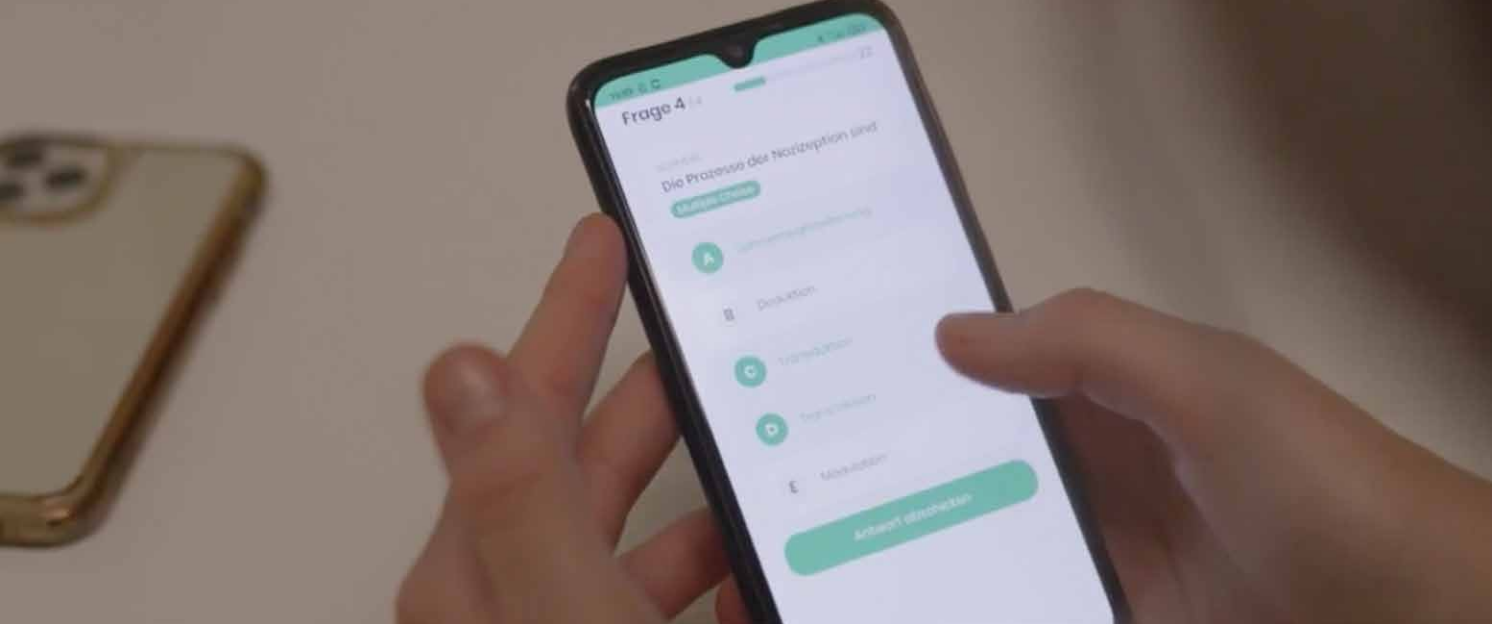
Nachhaltigkeit kann so schön sein

TEAM Louisa Zoé Wenkemann,
Sebastian Seibert
ORT Darmstadt
WWW nakt.eu

»Unsere Vision ist es, dass jedes Alltagsprodukt nachhaltig sein kann und wir nicht mehr zwischen Funktionalität, Gesundheit sowie Umweltschutz oder sozialen Werten wählen müssen.«

Viel zu viele Wegwerfprodukte, die wir eigentlich nicht benötigen, befinden sich in den meisten Haushalten. Ohrenstäbchen, Schwämme, Zahnbürsten – permanent entsorgen wir Dinge, die durch kleine Hacks wiederverwendbar wären. Besonders das Schönheitsmarktsegment der Abschminktücher hat es Sebastian Seibert, Louisa Zoé Wenkemann und Sören Lau angetan. Eine schier unendliche Zahl an Produkten zur Makeup-Entfernung gibt es hier, in der Regel aus Mikrofasern, die in biologisch nicht abbaubare Chemikalien getränkt sind. Nachhaltigkeit sieht anders aus. Aus diesem Grund gründeten die beiden Architektur-Absolvent*innen und der Wirtschaftswissenschaftler ihr Start-up nakt, das Textillösungen als Alternative zu erdölbasierten Synthetikfasern entwickelt. Der erste Artikel ist ein Pflege- und Abschminktuch, das durch seine besondere Oberflächenstruktur nur Wasser benötigt, um seine Arbeit verrichten zu können. Das Tuch kann gewaschen, wiederverwendet, kompostiert und recycelt werden. Lokale Produktion und der Verzicht auf Tierversuche runden die Innovation ab. Schön! 🏹





Novaheal

Heilung für den Pflegeberuf

TEAM Turan Tahmas,
Samuel Bongartz,
Valentin Johannsen
ORT Bochum
WWW novaheal.de

»Wir helfen denjenigen, die dir helfen, wenn es dir richtig schlecht geht. Wir arbeiten an unserer Lern-App, damit die Pflege-Azubis der Zukunft zu den Pflegekräften werden, die jede*r sich wünscht.«

Pflegeberufe bilden eine der Hauptsäulen einer funktionierenden Gesellschaft. Gleichzeitig bekommen Krankenhäuser, Pflegeeinrichtungen und das Personal täglich die Unterfinanzierung und harten Arbeitsbedingungen zu spüren. All das bleibt nicht ohne Folgen: Die Pflegebranche verzeichnet eine jährliche Ausbildungsabbruchsrate von ca. 30 %. Mit Novaheal haben die Gründer Valentin Johannsen, Samuel Bongartz und Turan Tahmas eine Software designt, die ein zusätzliches Bildungsangebot für Pflege-Auszubildende schafft. Novaheal legt einen Fokus auf die sinnvolle Verknüpfung von Theorie- und Praxisinhalten, die laut Ausbildungsabbrechenden oft zu kurz kommt. Somit macht Novaheal keine Symptombekämpfung und behandelt stattdessen die Ursache der Abbrüche. Ziel der App ist es, durch einen Gamification-Ansatz das kontinuierliche Lernen zu motivieren, die Arbeitsqualität zu erhöhen und die Abbrecher*innenquote signifikant zu senken. Ihre Beta-Version ist bereits verfügbar und hat das Potenzial, einen langfristigen Impact für das deutsche Gesundheitssystem zu generieren. 🚀



nüchtern.berlin

Der Rausch des guten Geschmacks

TEAM Isabella Steiner,
Katja Kauf
ORT Berlin
WWW nuechtern.berlin

»Mit nüchtern.berlin wollen wir die promillelastige Trinkkultur erweitern, die Diversität unter den alkoholfreien Getränken aufzeigen und Toleranz schaffen, die über den Tellerrand hinausgeht.«

Erst am Morgen nach einer trinklustigen Nacht fällt uns meistens auf, wie omnipräsent alkoholische Getränke uns durch den Abend begleitet haben. Bars, Restaurants und der Fachhandel zelebrieren das Leben mit Promille, es gibt fast keine Gelegenheit, zu der nicht das Glas gehoben werden könnte. »Muss das sein?«, dachten sich die beiden Unternehmerinnen Isabella Steiner und Katja Kauf und gründeten als Antwort nüchtern.berlin, einen Onlineshop sowie den ersten alkoholfreien Späti Deutschlands. Für alle, die einen bewussteren Konsum anstreben, bietet nüchtern.berlin alles an, was das Drink-Alternativen suchende Herz begehrt. Unter Mottos wie »Drinks for your Tomorrow« oder »Ich könnte aufhören zu trinken, aber aufgeben war noch nie mein Ding« werden die alkoholfreien Spirituosen einzeln oder als Geschenksets angeboten. Riesling, Sekt oder Whiskey sind ebenso von der Partie. Durch den hoch- und gleichwertigen alkoholfreien Alternativen streben Steiner und Kauf ein Umdenken in Bezug auf den gesellschaftlichen Alkoholkonsum sowie die Salonfähigkeit zusätzlicher Optionen an. Cheers! 🍷





Nulight

Licht ohne Schattenseiten

TEAM Mareen Paap,
Sebastian Mähler
ORT Berlin
WWW nulight.de

»Wir sind überzeugt davon, dass Leuchtstoff und Neon komplett durch plexi-basierte Lichtträger mit LED-Einspeisung ersetzt werden können. Diese Revolution können wir nicht alleine stemmen. Wir können aber allen zeigen, dass der Zeitgeist und die Technologie weit genug dafür sind.«

Es gibt wenige Dinge, die so verführerisch sind wie eine gelungene Leuchtreklame bei Nacht. Doch so wunderbar die Symbole und Farben auch scheinen, die meisten von ihnen haben ein dunkles Geheimnis: Die Leuchtkraft wird durch giftige Edelgase und Quecksilber erzeugt, ein Recycling der Röhren ist nicht möglich. Der studierte Theatertechniker Sebastian Mähler wollte das nicht hinnehmen und konzipierte mit Nulight eine innovative unternehmerische Lösung. Das vom Start-up entwickelte light.shaping ist eine Technik, mit der Acrylglas geformt und anhand seiner Eigenschaften optimal mit Licht durchflutet werden kann. Das Resultat sind echte Lichtfarben (CRI>90), Millionen einstellbarer Töne sowie das Human Centric Lighting, das die menschliche Arbeit, Komfort, Gesundheit und Wohlbefinden durch naturinspirierte Lichtverhältnisse steigert. Ganz zu schweigen von der produkteigenen Nachhaltigkeit und Energiesparsamkeit. Auch für Kund*innen wie das Fusion Festival oder den Berliner Holzmarkt hat Nulight bereits individuelle Beleuchtung entwickelt. Sonne aus, Licht an und staunen. 🏹



of Color

Beiträge für neue Perspektiven

TEAM Pia Ihedioha
 ORT Passau
 WWW magazinofcolor.de

»Wir wünschen uns für die Zukunft eine aufgeschlossene, respektvolle Gemeinschaft, in der rassistisches Gedankengut von allen Teilhabenden der Gesellschaft erkannt, kritisch hinterfragt und abgelegt wird.«

Der Antirassismuskurs in Deutschland ist dynamischer denn je. Trotzdem gibt es noch viel zu tun: Internalisierte Rassismen reflektieren, aufarbeiten und entlernen, die Sicht- und Hörbarkeit marginalisierter Personen erhöhen und Bildungsarbeit vornehmen. All das geht Gründerin Pia Ihedioha nun mit dem Magazin of Color an. Gemeinsam mit ihrem Team kreiert sie einen Safer Space von BIPOC (Black, Indigenous, People of Color) für BIPOC und ermöglicht ihnen so redaktionelle Repräsentation und möchte zudem auch jene Menschen ansprechen und sensibilisieren, die nicht von Rassismus und Diskriminierung betroffen sind. Die erste of-Color-Ausgabe erschien im Mai 2021 unter dem Titel »Wissen ist Macht« und präsentierte Beiträge zu den Themen »Erklär mir mal«, »Culture and Business«, »Poetry«, »All about hair« und »Du kannst alles werden, was du willst«. Neben der zweiten Printausgabe, die für das Frühjahr 2022 geplant ist, soll BIPOC-Stimmen auch über die Online-Kanäle Raum in Form von eigenen Einreichungen ermöglichen und so der Community-Austausch auf der rassismuskritischen Plattform of Color gestärkt werden. ➔



of
 [əv; 'kʌl.ə'r]
 COLORED

RASSISMUSKRITISCHES MAGAZIN. Von BIPOC für BIPOC. Sprache, Aktivismus. Verschieden verbunden. Culture. Poetry. Embrace your hair. Educate yourself. D.





OH WOMAN®

Spieleabend mit Körperereinsatz

TEAM Tania Hernández,
Stephanie Renz
ORT Aichach
WWW ohwoman.de

»Mit OH WOMAN revolutionieren wir Sexualkunde und werden zum Standardwerk für sexuelle Aufklärung – sei es in der Schule oder Zuhause. Wir schaffen Leichtigkeit, Normalität und Offenheit im Umgang mit Gesundheit, Körper und Sexualität für ein selbstbewusstes Miteinander in unserer Gesellschaft.«

Wer erinnert sich noch an das erste ernste Gespräch mit den Eltern zum Thema Sex und Verhütung? Die meisten haben es vermutlich verdrängt, sind aber heute dankbar, »den Talk« gehabt zu haben. Eines wird durch diese geteilte Erfahrung jedoch deutlich: Sexualität, besonders die weibliche und von der cis-dya-hetero männlichen, weißen Norm abweichende, wird von klein auf mit vielen Erwartungen, Regeln und Scham konfrontiert. Als Resultat fallen vielen noch im Erwachsenenalter ehrliche Gespräche darüber schwer. OH WOMAN, gegründet von Tania Hernández und Stephanie Renz, will die sinnvolle sexuelle Aufklärung von ihrem Stigma befreien und setzt hierfür spielerische Mittel ein. Die Art Direktorin und die Betriebswirtin schicken die Spielenden mit OH WOMAN über ein portables Spielfeld, auf dem 40 Fragen rund um die Themen Periode, Zyklus und Körper gestellt und beantwortet werden. Als Impact wünschen sich Hernández und Renz eine normalisierte Leichtigkeit und Offenheit in Bezug auf Körper und Sexualität von Frauen, Transfrauen und Intersex-Personen. 2,5 % der Spielerlöse werden zudem an den Menstrual Health Hub gespendet, der das Wissen rund um die Menstruationsgesundheit erforscht. 🚀



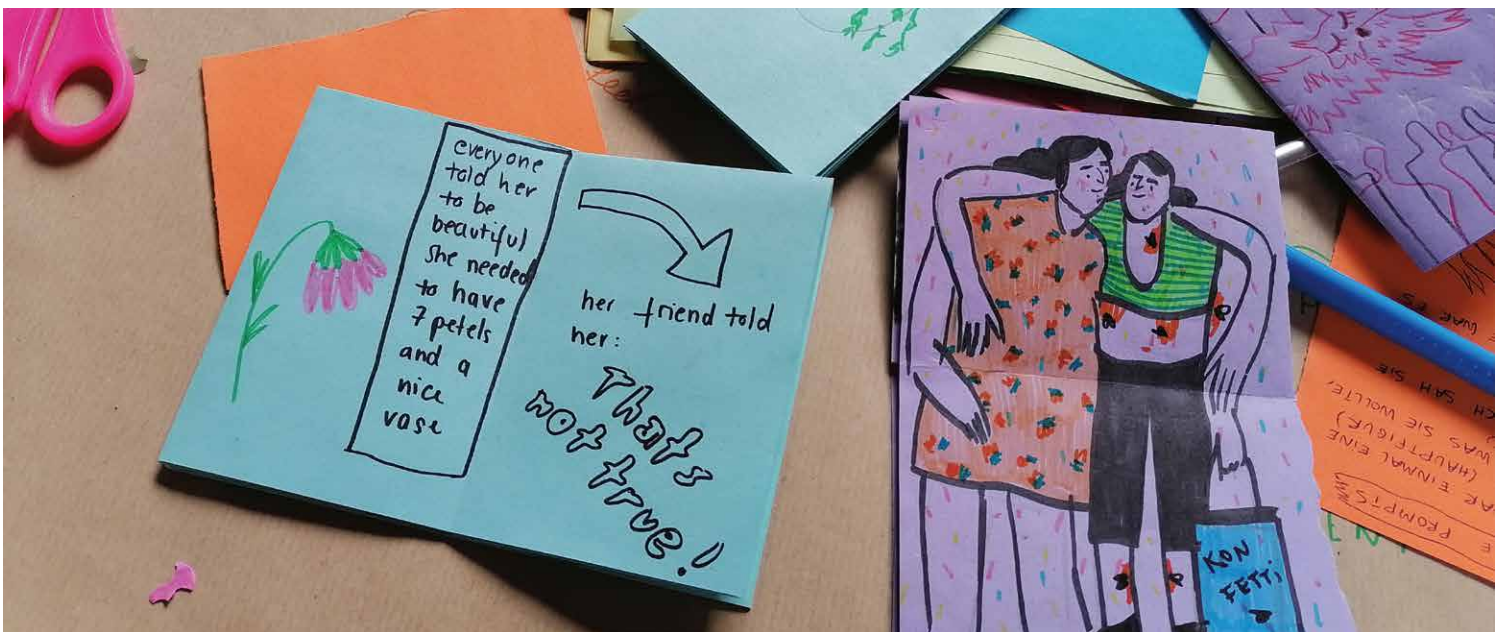
Ousa Collective

Die Kraft der Bilder

TEAM Irem Kurt,
Ana Filipa Maceira
ORT Berlin
WWW ousa.info

»Unsere Vision ist es, mehr Sichtbarkeit für marginalisierte Lebensrealitäten zu schaffen. Durch unser Wirken möchten wir einen kreativen, progressiven Diskurs anstoßen und junge Erwachsene dabei fördern, den sozialen Wandel kreativ-kritisch und eigenmächtig mitzugestalten.«

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte – und eine gute Illustration erst recht! Eine gelungene Bildsprache überschreitet sprachliche und kulturelle Grenzen, sie bringt Menschen zusammen. Illustratorin und Designerin Irem Kurt hat mit Illustratorin und Architektin Ana Filipa Maceira auf Basis dieser Überzeugung das OUSA Kollektiv gegründet, ein Ort des kreativen Austauschs mit Bewusstsein für Diskriminierungserfahrungen und soziale Ungerechtigkeit. OUSA Collective macht es sich zur Aufgabe, Workshops zu Themen wie Empowerment, Illustration und Kreativitätstechniken von und für marginalisierte Personen anzubieten und so die intersektionale Community-Arbeit zu stärken. Im Fokus liegt dabei: die eigene Stimme durch künstlerische Kreation hör- und sichtbar zu machen, kritische Gedanken auszudrücken sowie sich in der Gemeinschaft auszutauschen. Statt mit systemkritischen Buzzwörtern befasst sich OUSA Collective täglich mit der dahinter liegenden Realität der Antidiskriminierungsarbeit und führt durch unternehmerischen Aktivismus einen konstruktiven Wandel herbei. 🚀





ReDo

Nachhaltigkeit neu verpackt

TEAM Luca Christmann,
Yolanda v. Zitzewitz
ORT Hamburg
WWW redo-please.com

»Wir möchten Kreativität und Partizipation im Bereich des Umweltschutzes fördern. Gemeinsam mit Konsument*innen und Unternehmen gestalten wir unsere Zukunft neu und bestärken den nachhaltigen Wandel.«

Die Klimakrise wütet, Proteste sind an der Tagesordnung, die Grundstimmung ist angespannt. Dennoch tut sich bei den relevanten wirtschaftlichen Player*innen nicht genug. Ist es wirklich so schwer, nachhaltigere Lösungen zu finden und sie zu etablieren? Die Antwort lautet nein, und ReDo geht sogar noch einen Schritt weiter. Die Kunst-, Kultur- und Medien-Absolventin Yolanda von Zitzewitz und die Kommunikationsdesignerin Luca Christmann haben eine Online-Plattform gestaltet, die großen Unternehmen konkrete Produktinnovationen vorschlägt, die positive Auswirkung auf das Klima haben. Im Segment »ReDo Please« erhält ein großes Möbelhaus so einen Vorschlag für ein Sofa, das zur Polsterung mit dem eigenen Verpackungsmüll gefüllt wird. Oder Zahnpasta-Hersteller*innen bekommen ein ressourcensparendes Design, das ohne Umverpackung auskommt. Sonst noch Ideen? Über das ReDo Game auf der Website können auch Sustainability-Begeisterte bekannten Produkten ein grünes Makeover verpassen. Damit einem nachhaltigen Wandel nichts mehr im Weg stehen. 🚀



RemmyVR

Verreisen vom Sofa aus

TEAM Roxana Hennig
 ORT Magdeburg
 WWW remmy-vr.com

»Mit RemmyVR vereinen wir Erinnerungen, Emotionen und technische Innovation. Wir sorgen für viele schöne Momente und unser Ziel ist es, die Gründer*innen-Landschaft mit unserem Social Business auch zukünftig aktiv mitzugestalten und Verantwortung für die Umsetzung neuer Ideen zu übernehmen.«

Virtual Reality und Pflegeheim – das passt auf den ersten Blick nicht direkt zusammen. Dabei hat diese Symbiose aus Technologie und Demografie großes Potenzial, wie das Unternehmen von Roxana Hennig zeigt. Denn RemmyVR produziert mit einem interdisziplinären Team virtuelle Urlaubswelten, damit Senior*innen auch vom Sofa oder Krankenbett aus verreisen können. Was ab dem ersten Klick Spaß und Abwechslung bringt, kann noch weitere gesundheitliche Positiveffekte haben: Patient*innen mit neurodegenerativen Erkrankungen können Erinnerungen aktivieren, Abstand vom Pflegealltag bekommen sowie Körper und Geist durch die Controller-Bewegungen und neuen Eindrücke beleben. Die virtuellen Reisen helfen, Stimmung und Wohlbefinden zu heben. RemmyVR ermöglicht sowohl die eine Karibikreise, die nie gebucht werden konnte oder bietet einen Besuch altbekannter Destinationen mancher Senior*innen, wie den Harz, die Ostsee oder Berlin. Die VR-Applikation ist bereits auf dem Markt und ermöglicht ein Ausbrechen aus dem engen Lebensradius im Alter. Und das ganz ohne Hotel oder Anreise. 🚀





Rocky Motion

Klettern ohne Grenzen

TEAM Jan Fiess, Marius Heil,
Patrick Kuhn Botelho
ORT Sachsenheim
WWW rockymotion.com

»Klettern ist das neue Gaming. Wir wollen den Erlebnis- und Trainingscharakter des Kletterns mit der Motivationskraft von Computerspielen verbinden. Analog zu Episodenfilmen gehen Klettereinheiten mittels Storytelling ineinander über. Dieser neue Ansatz benötigt Geduld und gute Impulse.«

Einmal auf Neuronen durchs Gehirn bouldern, das wäre doch was. Mit Rocky Motion soll dieses 2-in-1-Erlebnis aus Klettern und interaktivem Game Realität werden. Creative Technologist Jan Fiess, Software-Entwickler Marius Heil, Komponist Patrick Kuhn Botelho und Elektrotechnik-Doktorand Felix Hundhausen teilen eine Leidenschaft fürs Klettern und haben die Produktinnovation des Freizeitsports gemeinsam entwickelt. Rocky Motion hat mit der Firewall ein einzigartiges Verfahren designt, das interaktive Klettergriffe in die immersive Spielerfahrung einbezieht und per Künstlicher Intelligenz Fitness-Level und Spielinhalte individuell angepasst. Der Fokus des Start-ups liegt dabei nicht auf der Hardware, sondern auf der Entwicklung der Games, die durch ihre physiologische Ausklügelung, Story-Welten sowie dazugehörigen interaktiven Hörspiele bestehen. Durch die neu gestalteten Abenteuer für die Halle sollen das Klettern zum Team sport und das Workout nie wieder langweilig werden. 🏹



SendMePack

Mehr als Einweg

TEAM Philip Bondulich,
Michelle Reed
ORT Berlin
WWW sendmepack.de

»Die Zukunft gehört der Kreislaufwirtschaft – unsere Vision ist es, dass SendMePack einen erheblichen Beitrag dazu leistet. Wir wünschen uns, dass mehr Marken erkennen, was eine vermeintlich kleine Entscheidung, wie die Auswahl der Versandkartons, für große Auswirkungen auf unsere Umwelt hat.«

Allein in Deutschland werden pro Jahr 3,7 Milliarden Pakete versendet. 99 % davon werden anschließend weggeworfen. Unmögliche Zahlen sind das, dachten sich auch Philip Bondulich und Michelle Reed und gründeten mit SendMePack die erste Kreislaufwirtschaft für bereits existierende Versandkartons. Der Kommunikationsdesigner und die Business Development Managerin arbeiten mit großen Logistikpartner*innen zusammen, um intakte Versandverpackungen zu recyceln, die sie anschließend als SendMePacks, eine kostengünstige und grüne Versandalternative, für Unternehmen anbieten. Das Angebot richtet sich an Onlineshops, Marken und Logistiker*innen, die sinnvoll und sparsam verschicken möchten. Die Vision ist es, mindestens 50 % des deutschen Onlineversands nachhaltiger zu gestalten, indem ihre wiederverwerteten Produkte statt neu produzierten Kartons benutzt werden. Denn jede neue Pappkiste benötigt im Schnitt 260 Gramm CO₂, vier Liter Wasser und Frischholzfaser in der Produktion. Dank SendMePack wird hoffentlich neben dem Inhalt auch das Paket der nächsten Bestellung etwas mehr wertgeschätzt. 🚀





SIRIUS

Musik in meinen Leitungen

TEAM Sebastian Riegelbauer
ORT Berlin
WWW sirius.video

»Mit dem Einsatz innovativer Technologien möchten wir den Zugang zu einer musikalischen Ausbildung erleichtern. Wir unterstützen Musiklehrer*innen dabei, ihr Unterrichtsangebot digital zu erweitern und weltweit Talente zu fördern.«

Wir alle können uns seit dem letzten Jahr ein professionelles Skill-Level für Videokonferenz-Tools in den Lebenslauf schreiben. Während hauptsächlich zähe Meetings und mittelmäßige Bildqualität als Erinnerungen an das Quarantäne-Home-Office bleiben, sind die Möglichkeiten der Videotelefonie noch lange nicht ausgeschöpft. Mit SIRIUS hat Sebastian Riegelbauer eine klangoptimierte Videoplattform programmiert, die Musikunterricht auch übers Internet ermöglicht. Dem Betriebswirt mit einem Master in Robotics, Cognition & Intelligence fiel auf, dass die Audiofilter von Zoom, Skype und Co für Sprach-Meetings optimiert sind, jedoch nicht für musikalische Vorhaben. Dank seiner innovativen Software haben sich bereits 10.000 Musiklehrer*innen aus über 30 Ländern auf SIRIUS registriert und das Internet über zwei Millionen Minuten lang auf ihren Instrumenten beglückt. Außerdem bietet SIRIUS neben seinem exzellenten Klang und praktischen Funktionen wie Stimmgerät oder Metronom auch höchste Datensicherheit mit Servern in Deutschland. 🚀



The Showmasters

Bühne frei – für frische Ideen

TEAM Tim Rosentreter,
Tim Steinheimer,
Zoé-Philine Leduey
ORT Hildesheim
WWW showmasters.de

»Wir träumen schon lange von Shows, die es geben muss: Die wollen wir euch zeigen! Mutieren, hybridisieren, collagieren was das Zeug hält, um aus jeder Produktion, die wir anpacken, auch den poppigsten, wildesten und aufregendsten Content rauszukitzeln.«

Das deutsche Fernsehen hat es in Anbetracht amerikanischer Streaming-Plattformen ganz schön schwer mitzuhalten. Nahezu täglich erscheinen dort neue Formate, Serien, internationale Superstars. Dabei scheint es in Deutschland nicht an Ideen zu mangeln, ihre Umsetzung gestaltet sich jedoch als zäh. Die frischgebackenen Unternehmer*innen Tim Rosentreter, Zoé-Philine Leduey und Tim Steinheimer greifen mit ihrem großen Team diese Herausforderung beim Schopf und kreieren mit The Showmasters Show-Content für eine breite Öffentlichkeit, der sich, neben seiner unterhaltenden Funktion, auch seiner gesellschaftspolitischen Verantwortung bewusst ist. Das erste große Projekt des Kreativkollektivs, »Let's Play Showmasters«, ist eine Late-Night-Video-Game-Show mit Live-Musik. Während an der Weiterentwicklung von Remix-Medienformaten gefeilt wird, gibt The Showmasters das eigene Wissen parallel per Workshops, Seminaren und dem neu akquirierten Lehrauftrag der Stiftung Universität Hildesheim weiter. Ein Quotenhit auf allen Kanälen. 🚀





Triviar

Verdoppeltes Wissen durchs Teilen

TEAM Jonah Schröder,
Nick Koldehoff
ORT Oldenburg
WWW triviar.de

»Unsere Vision ist es, JEDEM Menschen die Möglichkeit zu geben, seine kreativen Talente und Fähigkeiten in Form von Kursen und Workshops mit anderen zu teilen.«

Vom Pasta-Rezept über das Goethe-Zitat bis zur Verschwörungstheorie: Das Internet beinhaltet nahezu das gesamte Wissen der Menschheit. Das Einzige, was manchmal fehlt, ist der interaktive Aspekt. Denn oft geht es trotz ausführlichem YouTube-Tutorial in Küche, Garage oder Garten nicht mehr weiter. Zum Glück haben Nick Koldehoff, und Jonah Schröder mit Triviar hierfür die perfekte Lösung kreiert. Triviar ist eine Plattform, über die persönliche Expertisen einfach und schnell per Kurs und Workshop zugänglich gemacht werden. Egal, ob es um das perfekte Kochrezept, den ersten selbstgebauten Stuhl oder Malerei- und Lettering-Workshops geht, die Plattform bietet mit über 1.000 Kursen so einige Themengebiete ab. Triviar ist der ideale Weg für Selbstständige, Künstler*innen und Kreative, die eigenen Fähigkeiten honoriert oder kostenlos zu teilen sowie eine immense Bereicherung für alle Teilnehmenden. Auf diese Weise geht Wissen nicht mehr verloren, sondern erreicht genau die Richtigen. 🚀



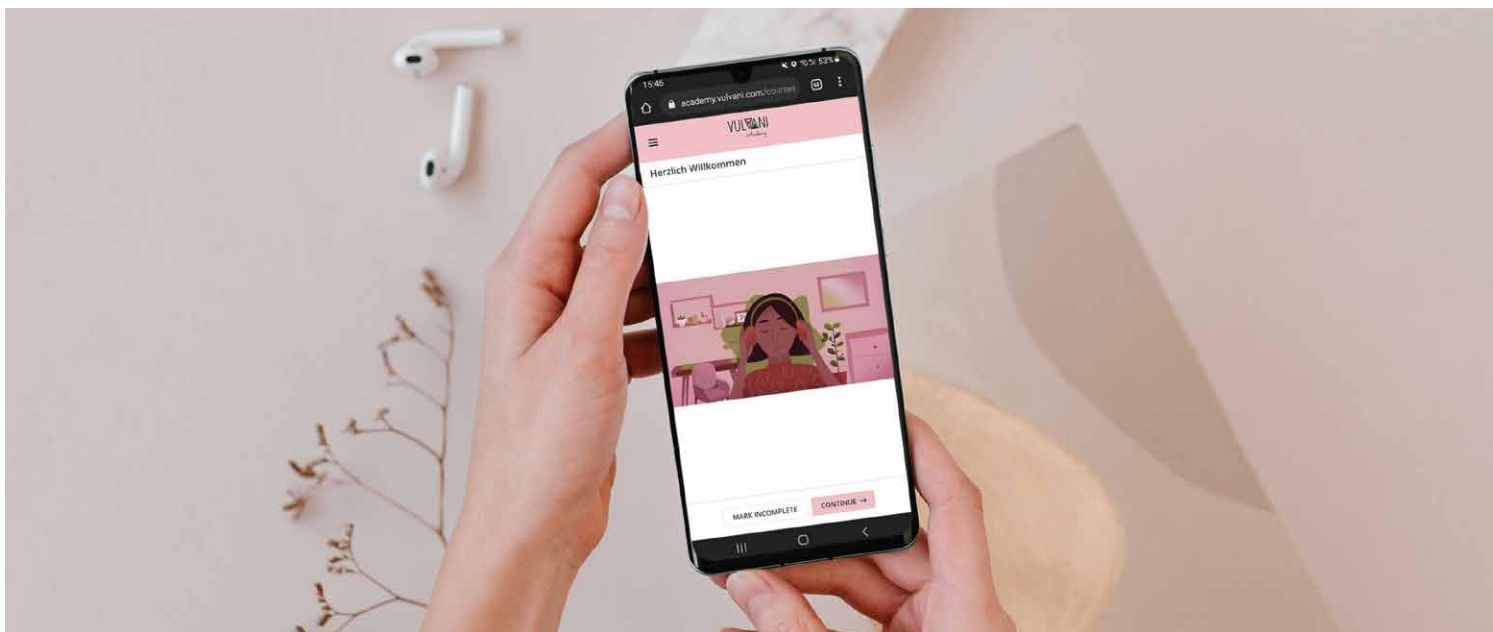
Vulvani

Echtes Rot statt falschem Blau

TEAM Britta Wiebe,
Jamin Mahmood
ORT Hamburg
WWW vulvani.com

»Unsere Vision ist, dass jeder Mensch mehr über den eigenen Körper lernen kann. Wir normalisieren Tabuthemen durch unterhaltsame Bildung, um Menschen zu stärken und inklusive Gesellschaften zu schaffen.«

Dass Werbung nicht gerade moralisch wertvoll ist, scheint offensichtlich. Doch selbst die wenig scheue Werbebranche schreckt davor zurück, Menstruationsprodukte mit einer roten Flüssigkeit zu demonstrieren. Die blaue Farbe sowie eine generelle Verklemmtheit in Bezug auf Menstruation, zyklische Gesundheit und Sexualität bleiben. Dies wollen die Kommunikationswissenschaftlerin Britta Wiebe und der Betriebswirt Jamin Mahmood mit Vulvani ändern und bilden mit ihrem Unternehmen den ersten digitalen Bildungsmarktplatz für genau diese Themen. Yoga für den Zyklus, Free Bleeding lernen oder Selbsthilfe für Personen mit Endometriose: Vulvani bietet eine Vielzahl an Informationen und Kursen für menstruierende Personen, die oft nur auf Umwegen zugänglich sind. So finden sich dort auch realistische Bilder einer Regelblutung, die nicht für die Werbelinse verändert wurden. Die Enttabuisierung und ein lockerer Umgang mit sexueller Gesundheit sowie dem eigenen Körper werden auf diese Weise wirkungsvoll vorangebracht.





what happened last week

Hier sind die Nachrichten,
kompakt und mit Weitblick.

TEAM Sham Jaff
ORT Berlin
WWW whathappenedlastweek.com

»Wir wollen, dass der Westen mehr mit, zu und über Asien, Afrika und Südamerika spricht. Denn soziale Gerechtigkeit – sei es Black Lives Matter in den USA, Fridays for Future in Schweden oder #EndSars in Nigeria – ist eine globale Aufgabe und nur gemeinsam sind wir stärker.«

Easy, kritisch, ohne Bullshit. Anhand dieser Leitsätze kuratiert Sham Jaff jeden Montag die wichtigsten Nachrichten aus aller Welt – komprimiert, verständlich und auf Englisch. what happened last week ist ein Newsletter, der sein Publikum mit klarer Haltung, kontextueller Einordnung der Themen sowie einem Fokus auf Nachrichten aus Asien, dem Nahen Osten, Lateinamerika und Afrika anspricht. Denn die westlich, europäisch und weiß geprägte News-Perspektive in Deutschland, gepaart mit einem akademischen Sprachduktus, hinterlassen Leerstellen in Bezug auf das Weltgeschehen sowie eine niedrigschwellige Ansprache. Die Journalistin und Politikwissenschaftlerin bettet durch ihren Newsletter aktuelle Geschehnisse in relevante Kontextinformationen ein und schaut mit den Leser*innen über den medialen Tellerrand. Sham Jaffs wöchentliche Emails tragen so zum basisdemokratischen Recht auf adäquate Information bei und leisten über kommunikative Barrieren hinweg direkte Bildungsarbeit. Übrigens: Auch für Tagesschau- oder FAZ-Fans lohnt sich das whlw-Abonnement. 🗨️





»Ich bin Fan von Visionär*innen. Von Menschen, die sich trauen, neue Wege zu gehen. Als Jurymitglied genieße ich dieses Privileg, frische Ideen und Konzepte und die Menschen dahinter kennenzulernen. Das ist bereichernd und inspirierend. Für mich persönlich, für unsere Gesellschaft. Danke!«

Felicia Mutterer — STRAIGHT

Jury

Viele von denen, die an den außergewöhnlichen Auswahlgesprächen der Kultur- und Kreativpilot*innen Deutschland teilgenommen haben – ob als Bewerber*in oder als Jurymitglied – sind im Nachhinein begeistert: Hier treffen kreative Unternehmer*innen mit einzigartigen Ideen, einer mitreißenden Tatkraft und enormem Potenzial auf eine fachkundige Jury mit Expert*innen aus Politik, Kultur, Journalismus, Aktivismus und Wirtschaft. Aus insgesamt 765 Bewerbungen wurden 104 Unternehmen eingeladen, sich in den digitalen Gesprächsrunden mit den Juror*innen auszutauschen und ihr Projekt vorzustellen. Das Besondere am Auswahlverfahren der Kultur- und Kreativpilot*innen Deutschland: Auf die Bewerber*innen wartet weder Prüfung noch Pitch. Vielmehr steht das Kennenlernen der Unternehmer*innenpersönlichkeiten im Vordergrund, der gegenseitige Austausch mit der Jury. Dabei bemühen wir uns, die Bedingungen bei den Auswahlgesprächen ständig zu verbessern und uns kritisch zu reflektieren, um ein Setting zu schaffen, in dem sich alle sicherer fühlen. Denn am Ende des Tages wünschen wir uns, dass sowohl Bewerber*in als auch Juror*in um viele Impulse bereichert aus den spannenden Gesprächen gehen. Wer die Köpfe hinter der hochkarätigen Jury dieses Jahres sind und wie sie die Auswahlgespräche wahrgenommen haben, stellen wir auf den folgenden Seiten vor. 🗨️



Prof. Pelin Celik
HTW Berlin
nion design | Pelin Celik



Dr. Susanne Ast
Ministerium für Wirtschaft,
Arbeit und Tourismus
Baden-Württemberg



Maria Möller
talking hands
flipbooks UG



Florian Berger
Donkey Products



Anne Bleimeister
Niedersächsisches
Ministerium für Wirtschaft,
Arbeit, Verkehr und
Digitalisierung



Melina Borčak
Freie Journalistin &
Filmemacherin



Nicole Burkhardt
Bundesministerium für
Bildung und Forschung



Olaolu Fajembola
tebalou GbR

»Die Digitalisierung erfordert einen Perspektivwechsel. Wirtschaft und Gesellschaft brauchen daher die Kreativen, um Dinge und Prozesse neu und anders zu denken. Und um die digitale Transformation für einen Wandel zu nutzen, der den Menschen und ihrer Umwelt gerecht wird. Das braucht Mut und vor allem auch die Kommunikation zwischen den unterschiedlichen Akteur*innen. Das beflügelt ungemein und gibt Kraft für den notwendigen Aufbruch. Deswegen waren die Mitarbeit in der Jury und der Austausch mit den Projekten so wertvoll.«

Dr. Susanne Ast — Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg

»Es war wieder ein Festival der Kreativität. Es ist unglaublich zu erleben, welche Energie, Leidenschaft und Visionen in den Bewerbungen stecken – und in den Menschen, die dafür brennen.«

Florian Berger — Donkey Products

»Die nominierten Kreativpilot*innen erzeugen bei mir jedes Mal leuchtende Augen. Die Kreativität dieser Projekte bringt unser Gemeinwesen wirklich voran – durch unternehmerische Ideen, durch ihre Gestaltungskraft, durch Übernahme konkreter Verantwortung, durch die Freiheit ihres Denkens. Ich bin daher mit großer Begeisterung Teil der Jury.«

Dipl. oec. Christian Brei — Leuphana Universität Lüneburg

»Es ist ein tolles Gefühl, beim Beginn von etwas wirklich Neuem dabei zu sein«

Nicole Burkhardt — Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF)

»Die Auswahltage haben mir mal wieder gezeigt, dass die Lösungen für die sozialen, ökonomischen, gesellschaftlichen oder technologischen Herausforderungen der Welt alle da sind. Die großartigen Bewerber*innen zeigen das. Sie warten nicht darauf gehört zu werden, sie werden aktiv. Was für Hoffungsbringer*innen!«

Olaolu Fajembola — tebalou GbR

»Vor zwei Jahren habe ich die Auswahlgespräche mit dem Gefühl verlassen, etwas Wertvolles geschenkt bekommen zu haben, egal ob wir ausgezeichnet werden oder nicht. Dieses Gefühl möchte ich nun als Teil der Jury in den Bewerber*innen auslösen.«

Arved Bünning — Amberskin

»Der Auswahltag ist immer sehr aufregend und spannend, weil wir so wunderbare Persönlichkeiten und Projekte kennenlernen. Die Gespräche mit den vielen Kreativen zeigen den Mut und die Begeisterung für eine diverse Kultur- und Kreativwirtschaft. Gratulation an alle Bewerber*innen und weiterhin viel Erfolg!«

Prof. Pelin Celik — HTW Berlin, nion design | Pelin Celik



Dipl. oec.
Christian Brei
Leuphana Universität Lüneburg



Michael Grotenhoff
Filmtank



Dr. Angela Frank
Medien- und Filmgesellschaft
Baden-Württemberg



Petra Göbbels
Industrie- und Handels-
kammer zu Köln



Nico Degenkolb
Goethe-Institut München



Heiko Böttcher
Die Beauftragte der
Bundesregierung für
Kultur und Medien



Alfons Botthof
Institut für Innovation und
Technik Berlin



Anne Chebu
freie Moderatorin /
Journalistin

»Es hat mir Spaß gemacht, so eine große Bandbreite kreativer Ideen kennenlernen zu dürfen. Wir waren mehr als eine klassische Jury. Wir konnten uns mit den Bewerber*innen austauschen, Tipps geben und sie ermutigen. Also weg mit all den Zweifeln! Ihr könnt stolz auf euch sein.«

Anne Chebu — freie Moderatorin & Journalistin

»So unterschiedlich die während des Auswahltags präsentierten Geschäftsideen auch waren: Alle Teams einte der unbändige Drang, eine positive Wirkung für die Gesellschaft zu erzielen. Dieser Fokus auf das Sinnstiftende der Kultur- und Kreativwirtschaft hat mich sehr beeindruckt und für meine eigene Arbeit inspiriert.«

Nico Degenkolb — Goethe-Institut München

»Kreativität und die ernsthafte Absicht, damit eine Wertschöpfung zu erzielen, widersprechen sich nicht. Das müssen nicht notwendigerweise monetäre Werte sein; auch andere Werte für die Gesellschaft können geschaffen werden, was einige der Preisträger*innen-Teams dieses Jahres beweisen werden.«

Alfons Botthof — Institut für Innovation und Technik Berlin

»Alle Bewerber eint die Fähigkeit, mit Energie und Feuer kreatives Potenzial und Entrepreneurdenken so zu kombinieren, dass tolle Unternehmungen in den Startlöchern stehen. Was dieses Jahr besonders hervorstach: Die meisten Bewerber*innen haben die Corona-Krisensituation zur Chance umgemünzt und tolle Ideen präsentiert, wie man mit der Herausforderung proaktiv und kreativ umgehen kann.«

Michael Grotenhoff — filmtank

»Großartig, welche Vielfalt sich an einem Jury-Tag bietet und wie man auch digital so gut miteinander ins Gespräch kommt! Die Arbeit in der Jury hat mir wieder viel Freude gemacht und ich staune immer wieder über das kreative Potenzial der Ideen und das immense Engagement der Gründer*innen.«

Dr. Angela Frank — Medien- und Filmgesellschaft Baden-Württemberg

»Jedes Auswahlgespräch hat mich in eine neue Welt voller Persönlichkeit, Mut, Engagement und Kreativität entführt. Die Gründenden reißen mich mit und beweisen, dass sie zurecht als Vorbilder ausgezeichnet werden. Auch weil sie uns als Juror*innen ebenso viel Input geben können wie wir ihnen.«

Petra Göbbels — Industrie- und Handelskammer zu Köln



Daniel Deboy
DELTA Soundworks



Prof. Dr. Marcelo da Veiga
Institut für Bildung und
gesellschaftliche Innovation an der
Alanus Hochschule



Elena Herzel
Wirtschaftsförderungs-
gesellschaft
Anhalt-Bitterfeld mbH



Mario Dompke
Deutsches Zentrum für
Luft- & Raumfahrt



Katrin Dröse
Industrie- und Handels-
kammer zu Berlin



Julian Högert
TimeLeapVR /
videoreality GmbH /
JH Video Productions



Dr. Angela Göllnitz
Referentin
Freie Demokraten im
Deutschen Bundestag



Sebastian Fleiter
Atelier Fleiter

»Mit viel Erwartung, aber auch mit Angst bin ich zur Auswahljury gegangen. Mit der Erwartung, die Zukunft kreativ zu gestalten. Angst, weil Corona viel Frustrationen bei Kreativen gebracht hat. Mit großer Dankbarkeit für das Engagement und mit vielen tollen Ideen und Taten gehe ich zuversichtlich in die kommenden Tage.«

Mario Dompke — Deutsches Zentrum für
Luft- und Raumfahrt

»Welche große Verantwortung die Kultur- und Kreativlandschaft in der nachhaltigen Entwicklung einnimmt, wird von Jahr zu Jahr deutlicher. Die lösungsorientierten Projekte der Unternehmer*innen sind so vielfältig, dass wir uns auf eine spannende Zukunft mit mutigen Akteur*innen freuen können.«

Katrin Dröse — Industrie- und Handelskammer
zu Berlin

»Die Kultur- und Kreativpilot*innen Deutschland bilden ein Konglomerat aus Begegnungen verschiedenster Kreativbereiche, die sich gegenseitig unterstützen, austauschen, voneinander lernen und nach vorne pushen. Diese Talent-Quelle voller Lösungen liefert innovatives Wasser für unsere Gesellschaft.«

Julian Högert — TimeLeapVR / videoreality
GmbH / JH Video Productions

»Was für ein anregender Auswahltag! Tausend Dank für die spannenden Gespräche mit leidenschaftlichen und kreativen Gründer*innen. Die Kreativen zeigten die Kraft, die in diesem Wirtschaftszweig steckt. Ideenreichtum als Digitalisierungs- und Innovationstreiber – beeindruckend!«

Dr. Angela Göllnitz — Referentin
Freie Demokraten im Deutschen Bundestag

»Ich erinnere mich in den Jurysitzungen immer daran, wie ich vor 10 Jahren das erste Mal selbst (und sehr nervös) vor einer Kreativpilot*innen-Jury saß. Und beneide die Auserwählten ein wenig um das großartige Jahr, das nun vor ihnen liegt.«

Sebastian Fleiter — Atelier Fleiter

»Es war mir eine große Freude und Ehre, erstmals als Jurorin bei der Auswahl der Kreativpilot*innen unterstützen zu dürfen. Sehr spannende Ideen wurden von motivierten und sehr kreativen Innovator*innen vorgestellt. Vielen Dank für die hervorragende Organisation an das Orga-Team. Den Teilnehmer*innen wünsche ich viel Erfolg bei der Umsetzung ihrer tollen Ideen!«

Elena Herzel — Entwicklungs- und Wirtschafts-
förderungsgesellschaft Anhalt-Bitterfeld mbH



Michael Faschingbauer
Effectuation Intelligence



Sidonie Fernau
Paritätisches Kompetenzzentrum Nord GmbH



MinR Frank Fischer
Bundesministerium für Wirtschaft und Energie



Dr. Pit Hosak
Behörde für Kultur und Medien Hamburg



Andreas Enslin
Miele & Cie. KG



Yousef Hammoudah
act.3 GmbH



Jessy James
LaFleur



Kirstin Knufmann
PureRaw Knufmann GmbH

»Ein Auswahltag vergeht wie im Flug. Für mich die Möglichkeit, viele Menschen kennenzulernen, die mit dem, was sie können und wissen und wer sie sind gemeinsam mit denen, die sie kennen, Neues in die Welt bringen und Beiträge leisten. Das macht mich zuversichtlich.«

Michael Faschingbauer — Effectuation Intelligence

»Für mich war es eine bereichernde Erfahrung, Teil der Jury der Kreativpilot*innen zu sein. Ich konnte nicht nur inspirierende Jury-Kolleg*innen kennenlernen, auch die Pitches und die Gespräche mit den Ideengeber*innen und Gründer*innen hinter den Unternehmen haben mir große Freude gemacht. Vielen Dank für die großartige Initiative!«

Sidonie Fernau — Paritätisches Kompetenzzentrum Nord GmbH

»Die Bandbreite, Qualität und Originalität der Teilnehmenden hat mich sehr begeistert. Dieser echte, tiefe Einblick in das kreative Potenzial unserer Gesellschaft gibt mir nicht nur Hoffnung, sondern auch Zuversicht. Denn in jeder der vorgestellten Ideen steckt die Vision für eine starke Zukunft.«

Yousef Hammoudah — act.3 GmbH

»Es macht Mut und stimmt zuversichtlich zu sehen, welche großartigen kreativen Impulse gerade in und aus der Pandemie entstehen.«

Frank Fischer — Bundesministerium für Wirtschaft und Energie (BMWi)

»Ideen gehören zu den wenigen Gütern auf dieser Welt, die mehr werden, wenn man sie teilt.«

Andreas Enslin — Miele & Cie. KG

»Jedes Jahr ist es eine Herausforderung, sich einen ganzen Tag für die Jury der Kreativpilot*innen freizumachen und jedes Jahr ist es erneut eine wahre Freude und Inspiration, die Bewerber*innen mit ihren tollen Ideen und ihrem unglaublichen Engagement zu erleben. Das gibt viel Hoffnung, gerade in diesen unsicheren Zeiten.«

Dr. Pit Hosak — Behörde für Kultur und Medien Hamburg

»Kreative Ideen sind der Motor unserer Zeit. Genau deshalb ist es so wichtig, ihnen Wertschätzung und Anerkennung zuteil werden zu lassen und den besten Ideen eine Bühne zu geben – so wie es bei den Kreativpilot*innen gemacht wird. Hier kommen unglaublich spannende und kreative Ideen mit Potenzial zusammen.«

Kirstin Knufmann — PureRaw / Knufmann GmbH



Katja Armbruckner
u-institut Backes &
Hustedt GbR



Mareike Roth
hoch E – Designing
Emotional Identity



Thea Dymke
WITY – What's important to
you? / energicos GmbH



Alina Rathke
Kompetenzzentrum
Kultur- und Kreativwirt-
schaft des Bundes



Arved Bünning
Amberskin



Franka Futterlieb
urbn pockets /
Calliope gGmbH



Marten Welschbach
WeShared



Dr. Claudia Ritter
VDI/VDE Innovation +
Technik GmbH



Dora Osinde
Granny GmbH



Christoph Backes
u-institut für unternehmerisches
Denken und Handeln e.V.



Laura Gehlhaar
Autorin, Beraterin



Marcel Weber
Schwuz Kulturveranstal-
tungs GmbH



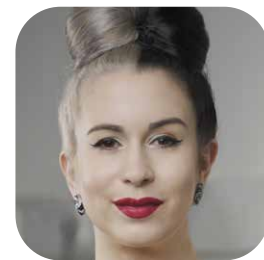
Rohit Tattu
Forrest & Love



Julia Köhn
Kompetenzzentrum Kultur- und
Kreativwirtschaft des Bundes



Jonas Urvat
SoundWERK



Michelle Grüne
Amberskin



Otmar Trenk
BEEsharing P.A.L.S.
GmbH



Bärbel Stolz
Peace of Cake



Anna Harnes
United We Stream



Martin Rabanus
Ehemaliges Mitglied des
Deutschen Bundestages



Prof. Dr. Marc
Hassenzahl
Universität Siegen



Felix Hiller
Vetiqo



Prof. Binh Minh Herbst
A.MUSE –
Interactive Design Studio



Veit Haug
Wirtschaftsförderung
Region Stuttgart GmbH



Henry Schweigel
VDI/VDE Innovation +
Technik GmbH



Tessa Hart
Kulturmacherin |
AfroPolitan Berlin



Silvia Hennig
Neuland 21 e.V.



Monika Kolb
mediacampus frankfurt
GmbH

»Eine geballte Ladung Kreativität, toller Ideen und viel Enthusiasmus gepaart mit neuem Respekt für Umwelt, Diversität und Gerechtigkeit. So sieht die Designwirtschaft der Zukunft aus.«

Prof. Dr. Marc Hassenzahl — Universität Siegen

»Mit dem kollegialen, respektvollen und kompetenten Zusammenspiel von Jury-Mitgliedern und Bewerber*innen waren die Auswahlgespräche auch online wieder ein gutes Erlebnis – wengleich die persönliche Begegnung der vergangenen Jahre kaum zu ersetzen ist. Als sehr besonders erlebte ich in diesem Jahr die Vielfalt und die starke Gemeinwohlorientierung der Bewerber*innen und ihrer Ideen.«

Veit Haug — Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH

»Es ist immer wieder erfrischend, die Begeisterung und Überzeugung der Gründer*innen zu spüren, die mit ihren Ideen die kleinen und großen Herausforderungen unserer Zeit angehen. Ich persönlich freue mich besonders auf die Kreativpilot*innen, die sich im ländlichen Raum engagieren wollen. Für sie stehe ich als Ansprechpartnerin immer zur Verfügung!«

Silvia Hennig — Neuland 21 e.V.

»Ich habe mich nicht nur sehr geehrt gefühlt, der Jury bei den diesjährigen Auswahlgesprächen angehören zu dürfen, sondern war auch schwer beeindruckt von den Ideen, der Kreativität und dem Enthusiasmus der Bewerber*innen. So viele kreative Konzepte und Visionen – und hier wird Ihnen die passende Bühne geboten.«

Felix Hiller — Vetiqo

»Der Jury-Tag war in jeder Hinsicht großartig und inspirierend. Ein tolles Juror*innen-Team, das den Fokus auf unterschiedliche Stärken legte und damit vielfältige Perspektiven für die Entscheidungsfindung schaffte. Spannende Gründer*innen, die mich mit ihren Ideen und ihrem Mut begeisterten. Und eine professionelle Organisation. Rundum gelungen. Ich war sehr gerne dabei.«

Monika Kolb — mediacampus frankfurt GmbH

»In meinen Augen ist die Verbindung aus der großen thematischen Vielfalt der Projekte, dem Ideenreichtum und dem Engagement der Innovator*innen wirklich spannend und gelungen – die Mitwirkung in der Jury hat Freude gemacht. Allen Beteiligten wünsche ich weiterhin viel Erfolg und alles Gute.«

Henry Schweigel — VDI/VDE Innovation + Technik GmbH



Albert Kehrer
PROUT AT WORK-
Foundation



Dr. Irène Kilubi
JOINT GENERATIONS



Dr. Matthias Rauch
NEXT Mannheim



Dr. Ellen Koban
Stadt Heidelberg,
Stabsstelle Kultur- und
Kreativwirtschaft



Alexander Langer
Business Punk,
Gruner + Jahr



Susanne Guddat
Ministerium für Wirtschaft,
Innovation, Digitalisierung und
Energie des Landes
Nordrhein-Westfalen



Dr. Jana Hoffmann
Museum für Naturkunde
Berlin



Yukiko Elisabeth
Kobayashi
prototyping the future of
business & society

»Als Neuer in der Jury-Sitzung war ich gespannt, was auf mich zukommt. Sechs ganz unterschiedliche Projekte, eines spannender als das andere. Was für ein Ideenreichtum und welche Vielfalt, die uns präsentiert wurde. Hut ab vor den engagierten Bewerber*innen und ihrem starken Willen, ihre Idee fliegen zu lassen. Es war mir eine große Ehre, Teil des Auswahlprozesses zu sein.«

Albert Kehrer — PROUT AT WORK-Foundation

»Es war beeindruckend mitzuerleben, welche großartigen Potenzialträger*innen Deutschland hat. Die Leidenschaft und die Motivation, mit der die Teilnehmenden sich aktiv und voller Tatendrang für eine bessere Gesellschaft einsetzen, ist inspirierend und ansteckend. Es war mir eine große Freude, die Teams mit Feedback zu unterstützen.«

Dr. Irène Kilubi — JOINT GENERATIONS

»Ich durfte wieder zahlreiche spannende Gründer*innen kennenlernen, die nicht nur innovative Ideen und Wertschöpfungsansätze, sondern vor allem auch gesellschaftliche und soziale Transformationen umsetzen möchten. So wird die Kultur- und Kreativwirtschaft erneut zu einem zentralen Treiber einer nachhaltigeren, inklusiveren und diverseren Gesellschaft.«

Dr. Matthias Rauch — NEXT Mannheim

»Die Corona-Krise scheint die Kultur- und Kreativschaffenden trotz aller finanziellen Einbrüche und Belastungen doch mutiger gemacht zu haben. Die vorgestellten Projekte zeigen klar: Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist gesellschaftsrelevant und trägt mit ihren Ideen zu mehr Nachhaltigkeit, Kultur und analogem, digitalem und sozialem Fortschritt in Wirtschaft und Gesellschaft bei.«

Dr. Ellen Koban — Stadt Heidelberg, Stabsstelle Kultur- und Kreativwirtschaft

»2021 mag Europameisterschaft, Olympia und Bundestagswahl gewesen sein – aber am Ende war doch wieder die Jurysitzung mein persönliches Highlight. Immer wieder aufs Neue beeindruckend, wie Menschen mit kreativem Unternehmertum Lösungen für die Welt von morgen angehen. Appell: Mehr Gründen wagen!«

Alexander Langer — Business Punk bei Gruner + Jahr

»Es war ein rundum bereichernder und vor allem ermutigender Tag! Menschen zu begegnen, die ideenreich, beherzt und auf vielfältige Weise Business-Ideen realisieren, die auf die wirklich relevanten Fragestellungen der Gegenwart einzahlen. Diese Art von unternehmerischer Initiative unterstütze ich von Herzen gern!«

Yukiko Elisabeth Kobayashi — Prototyping the future of business & society



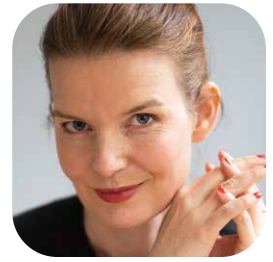
Dr. Anne Kleinschrodt
Bundesministerium für
Wirtschaft und Energie



Florian Pfeffer
one/one GbR,
Woollaa GbR



Julia Köberlein
Kontextlab



Anemone Zeim
Fantasiehund /
Vergiss Mein Nie



Nadine Kreutzer
Moderatorin, Journalistin,
Hochschuldozentin



Meriem Lebdiri
MERIEM LEBDIRI



Henrik Langer
Instruments of Things



Kristine Zeller
ooshi GmbH

»Als Mitglied der Jury bei diesem einzigartigen Auswahlverfahren mitwirken zu dürfen, ist intensiv und sehr spannend. Eine große Bereicherung und ein Feuerwerk der Inspiration. Im intensiven Austausch darf man hier kreative, mutige und einzigartige Unternehmer*innen-Persönlichkeiten kennenlernen. Vielen Dank!«

Julia Köberlein — Kontextlab

»Die legendären Auswahlgespräche der Kreativpilot*innen! In meiner Radiosendung berichte ich seit vielen Jahren darüber. Alle schwärmen immer von den Jury-Tagen. Ob bereits Ausgezeichnete oder Juror*innen. Bestätigung jetzt auch von meiner Seite. Es war wunderbar.«

Nadine Kreutzer — Moderatorin, Journalistin, Hochschuldozentin

»Als Kreativpilot des letzten Jahrgangs war es extrem spannend, dieses Mal auf der anderen Seite zu sitzen. Ich fand den unternehmerischen Spirit aller Bewerber*innen beeindruckend – aber auch die Ernsthaftigkeit und Detailversessenheit, mit der in der Jury um gute Entscheidungen gerungen wurde.«

Florian Pfeffer — one/one GbR, Woollaa GbR

»Die Auswahlgespräche haben mir auch in diesem Jahr wieder gezeigt, wie viel Talent und Herzblut in der bundesweiten Kreativwirtschaft steckt. Menschen verschiedener Altersklassen und Backgrounds mit unterschiedlichstem Know-how, die genau wissen, was sie wollen. Glückwunsch an alle Titelträger*innen 2021!«

Meriem Lebdiri — MERIEM LEBDIRI

»Es war sehr interessant die Auswahlgespräche diesmal in der Rolle eines Jury-Mitglieds zu begleiten und gemeinsam mit den anderen Juror*innen die Teams zu unterstützen. Wie von den Kreativpiloten*innen gewohnt, hatte jedes Projekt eine tolle Vision und ein leidenschaftliches Team. Immer gerne wieder!«

Henrik Langer — Instruments of Things

»Es ist großartig mitzuerleben, wie viel Unternehmensgeist und Ideenreichtum sich hier tummelt. Ich bin Mut und Demut begegnet, habe gelacht, geweint, unfassbar viel gelernt und beeindruckende Unternehmer*innen-Persönlichkeiten aller Art gesehen. Danke für diesen Blick in die Zukunft.«

Anemone Zeim — Fantasiehund / Vergiss Mein Nie

»Begeisterung. Das habe ich gespürt, als die Anwärter*innen ihre Projekte vorgestellt haben. Nicht nur für die genialen und zukunftsweisenden Ideen und die beeindruckenden Persönlichkeiten der Gründer*innen. Auch die wertschätzende Diskussion der Jurymitglieder untereinander war eine große Bereicherung. Ich bin stolz, nicht nur Kreativpilotin, sondern auch Jurorin gewesen zu sein.«

Kristine Zeller — ooshi GmbH



Constanze Osei
Facebook



Sophia Hummler
MyCabin



Jan Strecker
PHINEO



Katharina Klimkeit
Facts for Friends



Julia Kümper
Match-Watch GmbH /
VentureVilla Accelerator
GmbH / Ventrepreneurs
GmbH



Jeannine Koch
medianet
berlinbrandenburg e.V.



Marcel Scharner
hundertgut Marken.
Räume. Erlebnisse. GmbH



Aline Viola Otte
Büro für Raumsport

»Die Vielfalt der Unternehmer*innen und ihrer Ideen zu erleben, hat mir riesigen Spaß bereitet. Was mich besonders gefreut hat: Die Pitches haben gezeigt, dass sich gute Geschäftsideen und eine klare Haltung für eine bessere Zukunft nicht ausschließen müssen. Ganz unabhängig von der Branche oder dem Produkt haben viele Ideen besonders auf Nachhaltigkeit und Inklusion gesetzt. The future is bright!«

Constanze Osei — Facebook

»Auch in diesem Jahr wurde wieder sichtbar, wie viel Potenzial für innovative Ideen und gesellschaftlich relevante Themen in der Kreativwirtschaft liegt. Dieser Wirtschaftszweig, der immerhin knapp 175 Milliarden Euro Umsatz pro Jahr in Deutschland einspielt, verdient viel Aufmerksamkeit. Die alljährliche Auswahl und Nominierung der besten Kreativschaffenden des Landes ist ein Teil der wichtigen Wertschätzung dieser sehr divers aufgestellten Branche.«

Jeannine Koch — medianet berlinbrandenburg e.V.

»Für mich waren die Auswahlgespräche eine willkommene Abwechslung. Andere Jurytätigkeiten sind oft geprägt von Erfolgsdruck und Checklisten. Erfrischend anders waren die Kreativpilot*innen mit Gesprächen auf Augenhöhe. Vielen Dank für dieses Erlebnis.«

Julia Kümper — Match-Watch GmbH / VentureVilla Accelerator GmbH / Ventrepreneurs GmbH

»Es war unglaublich bereichernd, die Dichte der Vielfalt neuer Unternehmensinhalte und -formen an nur einem Jury-Tag zu sehen. Die neue Arbeitswelt ist sozial, kreativ, aufgeschlossen und mutig und macht direkt Lust darauf, ein Teil davon zu sein.«

Aline Viola Otte — Büro für Raumsport

»Eine spannende Plattform und ein aufwendiger Prozess, um Geburtshilfe für kreative Ideen zu geben. Bereits der fachliche Austausch über die kreative Idee zwischen Bewerber*innen und Juror*innen ist Teil eines kleinen, kreativen Unternehmens und trägt – ob nun nominiert oder nicht – zur Entwicklung des Unternehmens bei.«

Marcel Scharner — hundertgut Marken. Räume. Erlebnisse. GmbH

»Es war wieder einmal beeindruckend, wie die Teams gesellschaftliche Herausforderungen und Bedarfe als Möglichkeitsräume genutzt haben, um ihre Ideen zu entwickeln. Die pandemische Lage schien dabei vielfach sogar als Katalysator für deren Verwirklichung zu dienen. Bei aller Bedrohung der Kultur in solch einer Situation – die schier unerschöpfliche Kreativität der Pilot*innen macht Mut für die Zukunft.«

Jan Strecker — Phineo



Samira Mousa
Healthy Content. Sick
Ideas.



Niclas Rohrwacher
Mentor Verlag



Julian Römer
u-institut Backes &
Hustedt GbR



Achim Zeilmann
ZDF Kultur Berlin



Frédéric Wiegand
aerosoap



Henrike
Schlottmann
ProjectTogether gGmbH



Frank Schmiechen
Freiberufler



Lina Timm
Medien.Bayern GmbH



Lena Gliem
Gesellschaft der Ideen



Sylvia Hustedt
u-institut für unternehmerisches
Denken und Handeln e.V.



Dr. Rebecca Schmitt
Ministerium für Wirtschaft,
Arbeit, Energie & Verkehr des
Saarlandes



Adrian Wegener
Eye Build It GmbH +
gamesAHEAD e.V.



Oliver Wittmann
Bayerisches Zentrum für
Kultur- und
Kreativwirtschaft



Pamela Schobeß
Club Gretchen /
Clubcommission / LiveKomm



Susanne Stephani
Studienstiftung des deutschen
Volkes e.V. / Förderung Künste



Esther
Holsten-Stühmer
Stühmer|Scholz Design_büro



Felicia Mutterer
STRAIGHT



Carolin Strehmel
KNOWBODY



Franziska Zeiner
Fein



André Städler
Politik- und
Medienberatung



Prof. Dr. Janina Sundermeier
Freie Universität Berlin



Hoang Huy Tran
Design- und Kreativagentur
TRANSMEDIAL



Şeyda Kurt
freie Journalist*in,
Buchautor*in,
Moderator*in



Maren Raabe
game – Verband der
deutschen Games-
Branche e.V.



Jörg Sabrowski
Ministerium für
Wirtschaft, Verkehr,
Landwirtschaft und
Weinbau Rheinland-Pfalz



Marco Rieso
Industrie- und Handels-
kammer Ostwestfalen zu
Bielefeld



Franziska Ritter
1:1 CONCERTS e.V.



Dr. Esther Mikuszies
Goethe-Institut Nancy

»Der Auswahltag war ein Fest gegenseitiger Wertschätzung und Diskussionen auf Augenhöhe und für alle Seiten eine große Bereicherung. Es braucht mehr solcher Formate, um den Thomas-Kreislauf in der Förderlandschaft zu durchbrechen. Und mehr Diversität unter den Kulturschaffenden, damit sie die Herausforderungen anpacken und nachhaltig von der Umsetzung ihrer Vision leben können.«

Prof. Dr. Janina Sundermeier — Freie Universität Berlin

»Spannend. Abwechslungsreich. Innovativ. Meine erste Teilnahme in der Jury der Kreativpilot*innen war mir eine große Ehre. Vor allem der Diskurs mit vielen interessanten Gründer*innen machte diesen Tag, der voller Kreativität, Ideenreichtum und Innovation steckte, einzigartig.«

Hoang Huy Tran — Design- und Kreativagentur TRANSMEDIAL

»Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist insbesondere in diesen Zeiten von unschätzbarem Wert: Sie trägt maßgeblich zum gesellschaftlichen Zusammenhalt bei und stärkt die Demokratie. Sie ist zudem besonders innovativ, schafft stetig Neues – analog wie digital. An jedem Jury-Tag wird einem dieses unglaubliche Potenzial bewusst. Einfach großartig!«

Maren Raabe — game – Verband der deutschen Games-Branche e.V.

»Corona und Fliegen schließt sich aus? Weit gefehlt! Die Bewerber*innen haben richtig Schub gegeben und tolle Projekte, Geschäftskonzepte und Ideen präsentiert. Herzlichen Glückwunsch an die Preisträger*innen und alle Bewerber*innen des Wettbewerbs, für euren unternehmerischen Innovationsgeist. Die Ideenvielfalt, die sowohl gesellschafts- als auch wirtschaftspolitische Themen berücksichtigt, ist beeindruckend.«

Marco Rieso — Industrie- und Handelskammer Ostwestfalen zu Bielefeld

»Teil der Jury sein zu dürfen, war wieder eine Freude und Ehre. So viele spannende, kreative Ideen zu hören und die beeindruckenden Persönlichkeiten kennenzulernen, war eine große Bereicherung. Die Projekte wurden mit viel Engagement und Herzblut vorgestellt und zeigen ein tolles, buntes Bild einer zukunftsorientierten und verantwortungsbewussten Kreativszene. Herzlichen Glückwunsch an alle Kreativpilot*innen!«

Dr. Claudia Ritter — VDI/VDE Innovation + Technik GmbH

»Es ist immer wieder begeisternd, die Energie der Kreativität, Flexibilität und Innovation der Bewerber*innen zu erleben. Der Wettbewerb setzt ein zukunftsgerichtetes Zeichen und unterstützt gelebtes Unternehmer*innen-tum.«

Jörg Sabrowski — Ministerium für Wirtschaft, Verkehr, Landwirtschaft und Weinbau Rheinland-Pfalz



Kaddie Rothe
goalgirls



**Vanessa
Weber-Mischke**
SAARKIND



Daniel Büning
nFrontier GmbH



**Tebogo Niminde-
Dundadengar**
tebalou GbR



Silke Schmidt
Medien.Bayern GmbH –
XR HUB Bavaria



**Gernot
Sümmermann**
Cynteract GmbH



Norman Schulz
Thüringer Agentur für die
Kreativwirtschaft



Xaver Willebrand
IMAScore GbR

»Es ist motivierend zu sehen, dass die diesjährigen Bewerber*innen Unternehmen gründen, die ein Bewusstsein haben für Nachhaltigkeit, Diversität und für den sozialen Wandel. Die Ideen und Visionen der Bewerber*innen sind so inspirierend, dass man direkt mitgründen möchte. Es wird nicht bewertet. Es werden Ideen ausgetauscht. Für eine bessere Zukunft und Arbeitskultur.«

Kaddie Rothe — goalgirls

»Berausend, die Vielfalt der Einreichungen. Inspirierend, die neuen Wege der Macher*innen. Manche wollen ein Zeichen in ihrer Heimat setzen, manche ihre Branche verändern, manche eine globale Revolution erreichen. Eine Gemeinsamkeit: Kreativität, die ansteckend ist und die gefördert werden sollte!«

Gernot Sümmermann — Cynteract GmbH

»Die Vielfältigkeit der Ideen der Kreativpilot*innen ist ein Geschenk. Inspirierte motivierte Menschen befassen sich mit aktuellen gesellschaftlichen Themen – die Welt im Blick – und entwickeln in interdisziplinären Teams gute kreative Lösungsideen. Und der Wunsch nach Austausch mit den anderen Teams entstand schon bei den Auswahlgesprächen. Toll!«

Silke Schmidt — Medien.Bayern GmbH – XR HUB Bavaria

»Kreative Gestaltungsmacht geht mit Verantwortung einher. Die Trefferquote, Menschen zu begegnen, die bereit sind, diese Verantwortung für ein besseres Morgen zu übernehmen und sich einzumischen, ist bei den Kreativpilot*innen verlässlich hoch.«

Norman Schulz — Thüringer Agentur für die Kreativwirtschaft

»Das erste Mal als Teil der Jury empfand ich es als unglaublich bereichernd, so viele unterschiedliche und vor allem spannende Projekte der Kreativwirtschaft kennenzulernen. Ein Tag voller charismatischer Persönlichkeiten, innovativer Ideen und vor allem voller Energie und Tatendrang. Einfach grandios!«

Vanessa Weber-Mischke — SAARKIND

»Dankenswerterweise durfte ich zum wiederholten Mal Teil der Jury sein und es ist jedes Mal aufs Neue ein Erlebnis spannende Kreative und ihre Ideen kennenzulernen. Diese Einblicke in frische Denk- und Herangehensweisen ist jedes Mal auch eine Bereicherung für einen selbst.«

Xaver Willebrand — IMAScore GbR



Joanna Szlauderbach
Kultur- und Kreativpilot*innen
Deutschland



Prof. Dr. Martin Zierold
Institut für Kultur und
Medienmanagement an der
HfMT Hamburg



Gudrun Sack
Tegel Projekt GmbH



Christian Poelmann
GoBanyo gGmbH



Thomas Wirtz
aerosoap



Anastasia Zagorni
DesignFarmBerlin,
Weißensee Art School



Lisa Maier
Kompetenzteam Kultur-
und Kreativwirtschaft
der Landeshauptstadt
München

»Samuel Johnson hat einst gesagt: ‚When a man is tired of London, he is tired of life.‘ So geht es mir mit Kreativpilot*innen: In der Jury dabei zu sein, ist immer wieder eine Freude, es gibt immer wieder Neues zu entdecken, es stimmt immer wieder zuversichtlich – wer dessen müde würde, wäre lebensmüde.«

Prof. Dr. Martin Zierold — Institut für Kultur- und Medienmanagement der Hochschule für Musik und Theater Hamburg

»Wir brauchen die jungen neuen Ideen der Kreativpilot*innen in unserem Land. Und wir brauchen Orte, an denen sie diese realisieren können. Ich würde mich freuen, wenn einige der Gründer*innen zu uns nach Berlin TXL kommen, um im Modellquartier der Zukunft aus den Visionen Wirklichkeit werden zu lassen.«

Gudrun Sack — Tegel Projekt GmbH

»Die Auswahlgespräche waren weit mehr als nur ein Pitch, vielmehr ein Kennenlernen, bei dem auch die Persönlichkeiten hinter den Gründer*innen überzeugen konnten. Viele Konzepte haben gezeigt, dass wir die Herausforderungen unserer Zeit nur mit kreativen Ideen lösen können und sind daher wertvoller denn je.«

Frédéric Wiegand — aerosoap

»Es war wahnsinnig spannend, in den Auswahlgesprächen auf die Denker*innen und Macher*innen hinter den kreativen Projekten zu treffen. Der persönliche Eindruck hat so manches gute Konzept noch einmal zusätzlich mit Energie aufgeladen und mir als Juror einen erlebnisreichen Tag beschert.«

Thomas Wirtz — aerosoap

»Es war spannend, an einem sehr offenen Prozess teilzunehmen, der vielfältige Perspektiven einbezieht. Die meisten Unternehmen, die dabei waren, hatten schon ihre ersten Kund*innen; sie sind sehr souverän in die Gespräche gegangen und waren sehr sensibel für die Herausforderungen und ethischen Aspekte unserer Zeit. Das ist wichtig.«

Anastasia Zagorni — DesignFarmBerlin, Weißensee Art School

»Selten kommt man so beschwingt aus einem Arbeitstag wie nach den Kreativpilot*innen-Auswahlgesprächen! So viele gute Ideen, so viel Veränderungs- und Gestaltungswille, so viel Engagement. Kreative Köpfe, die die drängendsten Fragen der Zeit beim Schopfe packen – mehr davon!«

Lisa Maier — Kompetenzteam Kultur- und Kreativwirtschaft der Landeshauptstadt München






»In den Workshops haben sich alle Teams nachhaltig mithilfe ihrer Erfahrungswerte unterstützen können. Besonders erfrischend war die Leidenschaft mit der alle ihre Projekte durchgeführt haben. Insbesondere wurden wir in schwierigen Entscheidungen unterstützt, die im Nachhinein definitiv richtig waren.«

Henrik Langer — Instruments of Things

Workshops

Herzstück des einjährigen Mentoring-Programms der Kultur- und Kreativpilot*innen Deutschland sind die mehrtägigen Workshops, bei denen sich die Titelträger*innen untereinander kennenlernen, in Barcamps, Interviews und Vorträgen wertvolle Impulse erhalten und nicht zuletzt gemeinsam an unternehmerischen Fragestellungen und Problemlösungen arbeiten. Der Austausch steht hierbei im Vordergrund und die Titelträger*innen wählen ihre Themenschwerpunkte selbst aus: Wie finanziere ich meine Idee? Wie gestalte ich eine gelungene Crowdfunding-Kampagne? Kann ich meine Kommunikationsstrategie noch verfeinern? Wer kennt ausgefuchste Tipps für Verhandlungen? Und wie können Spiele Unternehmen verändern?

Der Illustrator Max Bachmeier hat die Erkenntnisse, Ideen und Gedankengänge aus den Diskussionen einiger Barcamp-Runden des Jahrgangs 2020 in den folgenden informativen Graphic Recordings festgehalten. 

BARCAMP

VERHANDELN



BEZIEHUNG AUFBAUEN



AKTIV ZUHÖREN

- ↳ WIEDERHOLEN
- ↳ ZUSAMMENFASSEN
- ↳ AUGENKONTAKT

DAS FÜHRT ZU VERSTEHEN



DEM ANDEREN MIT RESPEKT BEGEGNEN.

NOCH BESSER: MÖGEN

SYMPATHIE WECKEN & SYMPATHIE EMPFINDEN



KONSENS BILDEN

IMMER WIEDER DARAUFG ZURÜCKKOMMEN WÖRÜDER KONSENS BESTEHT



RECRUITING

IST WIE ROULETTE



NACH DEM BAUCH GEHEN: WÜRD E ICH ALS KIND MIT DEM/DER IM SANKASTEN SPIELN

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH, SIE SIND EINGESTELLT...



WENN'S SCHIEF GEHT: KORRIGIEREN, DAFÜR IST DIE PROBEZEIT DA



WAS DU MACHST IST VIEL MEHR WERT ALS DU GLAUBST.

TEST IM BEKANNTEN-KREIS: "WIEVIEL, DENKST DU, IST DAS WERT, WAS ICH MACHE?"

VOR DER VERHANDLUNG ZUHAUSE AUFSCHREIBEN

DAS WILL ICH 10,000,-
DAS GEHT NOCH 8,000,-
HIER STEIG ICH AUS 7,000,-

DEN PREIS NENNEN UND DANN DEN MUND HALTEN



ANGEBOT AUFSCHLÜSSELN
TEIL A 3,000,-
TEIL B 1800,-
TEIL C 2,500,-

DANN KANN - MAN - VERHANDELN

GRUNDREGEL: ES MACHT KEINEN SINN MIT DEM PREIS RUNTERZUGEHEN UND NICHT ZEITGLICH DIE LEISTUNG ZU REDUZIEREN!

VERKAUFS-TECHNIKEN



ANCHORING

EINE ZAHL BEIM GEGENÜBER ALS ANKER PLATZIEREN



TAKTISCHES SCHWEIGEN

LEUTE WOLLEN INSTINKTIV KEINE GESPRÄCHSPAUSEN ENTSTEHEN LASSEN

ABSURDEN PREIS NENNEN

NACH DER ABLEHNUNG DAS ANBIETEN, WAS MAN WIRKLICH VERKAUFEN WILL

FUNDRAISING

»PEOPLE GIVE TO PEOPLE«

DIE SACHE SO KOMMUNIZIEREN, DASS DAS GEGENÜBER MERKT, DASS MAN DAFÜR BRENNT.

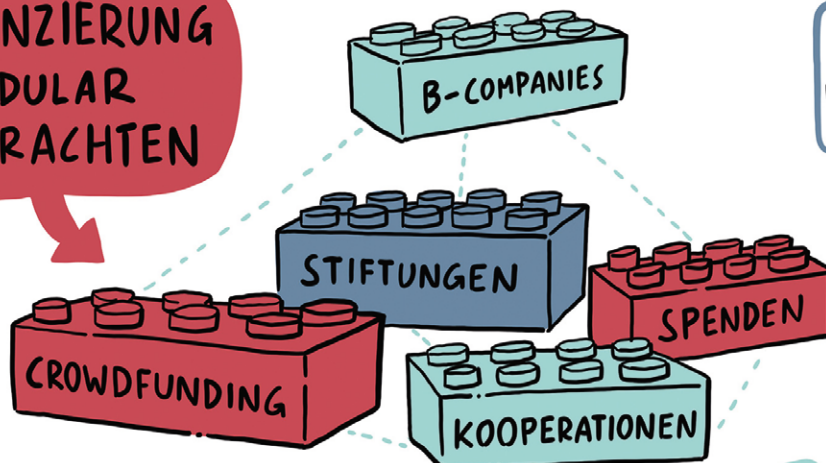


BARCAMP

FINANZIERUNGSTORIES



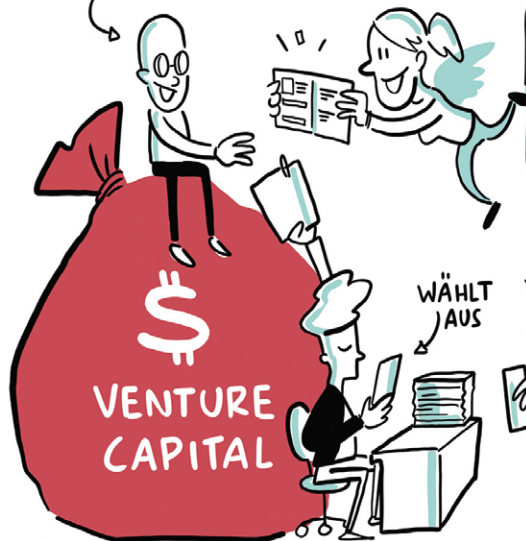
FINANZIERUNG MODULAR BETRACHTEN



ANTRÄGE SCHREIBEN IST EIN FULLTIME-JOB

GIBT AUCH CONSULTANTS DIE DAS MACHEN

ENTSCHEIDET



WENN MÖGLICH DIREKT MIT DEN ENTSCHEIDERN SPRECHEN

WÄHLT AUS



ANSPRÜCHE VORHER KLAR MACHEN

WIEVIEL UMSATZ WERDEN SIE MACHEN?

EHRlich SEIN

KEINE! AHNUNG!

» DAS GELD SAMMELT SICH DA, WO KEINE IDEEN SIND. «



SCHWIERIG RANZUKOMMEN, WEIL DIE NICHT GEFUNDEN WERDEN WOLLEN

CROWD-FUNDING



ZIEL DEFINIEREN

ZIEL SO DEFINIEREN, DASS MAN ES LEICHT ERREICHT.

PSYCHOLOGISCHER EFFEKT: WENN ETWAS SCHNELL FINANZIERT IST, UNTERSTÜTZT MAN LIEBER.

FREUNDE & FAMILIE ALS ERSTE UNTERSTÜTZER GEWINNEN



VORBEREITUNG

PREMARKETING VOR DEM LAUNCH IST ESSENTIELL!



LAUNCH

WICHTIG: GUTE PLATTFORMEN VERIFIZIEREN KAMPAGNEN VOR DEM LAUNCH.

PRODUKT MUSS FUNKTIONIEREN. MAN BRAUCHT EIN MINIMAL VIABLE PRODUCT.



SICH HILFE HOLEN

DIREKTE ANSPRECHPARTNER BEI DER PLATTFORM FINDEN

BSP:
SUPPORT @ KICKSTARTER
↳ HEAD OF DESIGN
↳ HEAD OF TECH
ETC.

EMAIL SCHREIBEN



IDEE #2

PROJEKT AUFSPLITTEN IN MEHRERE KAMPAGNEN



IDEE #1
KLEINES PROJEKT ALS TESTBALLON UM DEN CROWDFUNDING-PROZESS ZU LERNEN

KOMMUNIKATION

WICHTIG: MIT DEN LEUTEN KOMMUNIZIEREN

DIE LEUTE WOLLEN AM PROZESS BETEILIGT WERDEN

SICH ALS GRÜNDER ZEIGEN UM VERTRAUEN ZU SCHAFFEN.

LEUTE WOLLEN OFT UNTERSTÜTZEN WAS MAN MACHT UND LEGEN MANCHMAL GAR NICHT SO VIEL WERT AUF EIN PRODUKT.



CROWDFUNDING:

EINE CHANCE MIT DEM REST DER WELT IN KONTAKT ZU TRETEN



BARCAMP

GAMIFICATION

SPIELE KÖNNEN UNTERNEHMEN VERÄNDERN

WENN MAN SIE LÄSST!

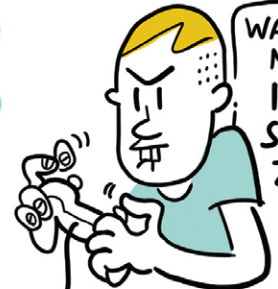
GAMES ARE OUTSIDE ORDINARY LIFE

LERNEN FUNKTIONIERT — DURCH — TRIAL & ERROR

WAS LERNT MAN IN 10.000 STUNDEN ZOCKEN?

MAN DARF

SCHEITERN



RESILIENZ



PEOPLE PLAY FOR



BEISPIELE

MARKETING



SCHAUMKANONE IN AUTOWÄSCHE

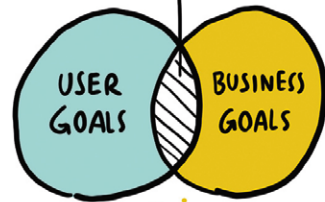


WICHTIG: DIE PUNKTE MÜSSEN EINEN ZWECK ERFÜLLEN, FÜR SICH ALLEIN SIND SIE NUTZLOS



BÜCHEREI AUSLEIH-BON

GAME THINKING



BAUT DAS SPIEL AUF EINER INTRINSISCHEN MOTIVATION AUF?



INTRINSISCHE MOTIVATION



SPIEL



YES!



INTRINSISCHE MOTIVATION

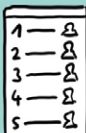


SPIEL

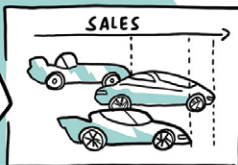


NO!

VERTRIEB



LEADERBOARD ALS AUTORENNEN



SALES



ORGANISATIONSWESEN



LEGO SERIOUS PLAY



PLAYMOBIL PRO

BARCAMP

WORKSHOPS

WORKSHOPANGEBOT WIE LEGO AUFBAUEN
1 THEMA
 - MEHRERE -
 MODULE -
OPTIONEN BIETEN



LEUTE HABEN GERNE DAS GEFÜHL SIE HABEN DIE WAHL

CHECKLISTE FÜR DEN EINSTIEG	WER BIN ICH?	WIE GEHT ES EUCH?	WIE GEHT ES MIR?	WAS IST UNSER ZIEL?

TEILNEHMER*INNEN VON ANFANG AN MIT EINBEZIEHEN

EMOTIONALE VERBINDUNG HERSTELLEN

PERSÖNLICHE ANEKDOTE MIT BEZUG ZUM WORKSHOPTHEMA

...UND SEITDEM LIEBE ICH WORKSHOPS...

ALS WORKSHOPLEITER MENSCHLICH SEIN

ICH BIN EHRLICH GESAGT ETWAS NERVOUS HEUTE...



GEMEINSCHAFT HERSTELLEN



DEN WORKSHOP SO FLEXIBEL PLANEN, DASS MAN ZEIT HAT UM DIE ATMOSPHERE AUF DAS RICHTIGE LEVEL ZU BRINGEN

OFFENE HÄNDE MACHEN SYMPATHISCH

DU

SICH AUF AUGENHÖHE BEGEGNEN: WENN MÖGLICH DÜZEN SICH ALLE



VERTRAUEN SCHAFFEN



DANKE, DASS IHR HIER SEID!

WERTSCHÄTZUNG ZEIGEN



ACTIVE LISTENING

DIE LEUTE MÜSSEN ZUHÖREN WOLLEN



DAS ERSTE WORT, DASS EINEM EINFÄLLT, IN DER EMOTION IN DER MAN GERADE IST, AUSSPRECHEN

DU BIST AWESOME

SCHREIB 7 POSITIVE SÄTZE AUF, DIE DU DEINEM SPIEGELBILD HEUTE MORGEN GERNE GESAGT HÄTTEST. (UND LIES KOMMENDE WOCHE JEDEN TAG EINEN DAVON)



HILFT EINEM DIE TEILNEHMER EINZUSCHÄTZEN

SO NICHT!

JETZT SAGT JEDER MAL SEINEN NAMEN UND WAS ER MACHT!

FUCK NOCH 3 DANN BIN ICH DRAN...

ÜBUNGEN



ICH FÜHLE MICH WIE... (GEGENSTAND XY IM RAUM)



ERKLÄRE ANHAND DEINES SCHLÜSSELBUNDES WER DU BIST



FEEDBACKRUNDE: ICH GEBE MIR EIN STERNCHEN FÜR... (ERLEBNIS IM WORKSHOP)

BARCAMP

KOMMUNIKATION

SOCIAL MEDIA



DIE WICHTIGSTE FRAGE

WAS WILL ICH MIT SOCIAL MEDIA ERREICHEN

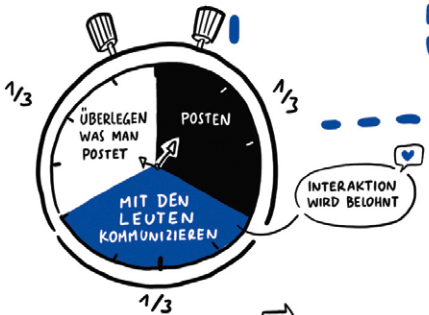
UND: MUSS ICH DA ÜBERHAUPT SEIN?

WELCHE LEUTE MÖCHTE ICH ANSPRECHEN?

WELCHEN MEHRWERT BIETE ICH?

DIE 1/3 REGEL

WIEVIEL ZEIT HABE ICH FÜR SOCIAL MEDIA?



INSTAGRAM ALS MAGAZIN VERSTEHEN

HASHTAGS SIND EINE RELIGION

HASHTAGS ZWISCHEN BEI MEHR GEHT DU UNTER

UM DIE ECKE DENKEN: WELCHEN HASHTAG, DER ZU MEINEM BUSINESS PASST, SUCHEN DIE LEUTE?



DER ALGORITHMUS BESTRAFT AUCH.

BEI SOCIAL MEDIA IST MAN IMMER VON DER PLATTFORM ABHÄNGIG!

WARUM NICHT MAL EIN NEWSLETTER?



STORYTELLING

WIE DIE EIGENE HANDSCHRIFT SCHÄRFEN?

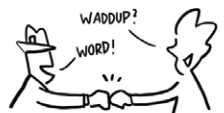


PERSÖNLICHE GESCHICHTEN ERZÄHLEN

GESCHICHTEN FINDEN, DIE NICHT OFFENSICHTLICH SIND. (DIE OFFENSICHTLICHEN KENNT SCHON JEDER)

CLASSIC MEDIA

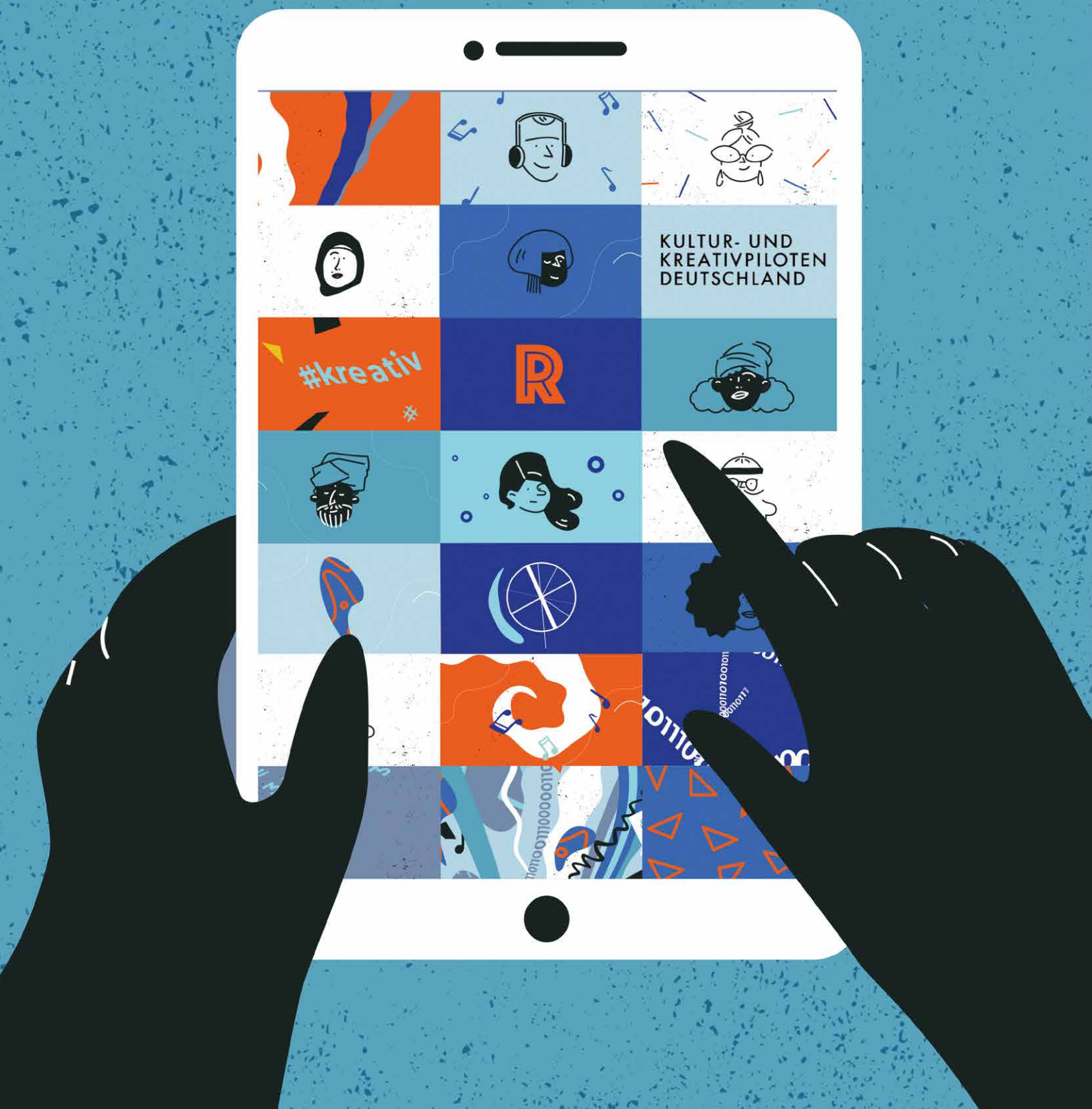
PERSÖNLICHE KONTAKTE ZU JOURNALISTEN AUFBAUEN



LOKALMEDIEN!
DAS IST EINE *R VON UNS

IN DIE NISCHE GEHEN, DIE MAN BEDIENT: FACHMAGAZINE






»Als Unternehmerin brauchst du eine Vision. Sie ist es, die dich in die Zukunft zieht. Wenn du siehst, was du machen willst, dann bekommst du Halt und Kraft und das gibt die notwendige Motivation.«

Anemone Zeim — Fantasiehund

Magazin

Wenn mit einem imaginären Haustier Geld verdient werden kann, dann zeigt dies auch das große Potenzial von Ideen, die konkrete gesellschaftliche Bedürfnisse adressieren. Es braucht sie, die kreativen Unternehmer*innen, die um die Ecke denken, Probleme als Herausforderungen ansehen und aus Bedürfnissen Geschäftsmodelle entwickeln. Sie bewegen sich dabei mit ihren Projekten oft in den Spannungsfeldern von Altbewährtem und Neugedachtem, Digitalem und Analogem, Sozialwesen und wirtschaftlichem Erfolg.

Aus diesen Kontrasten entsteht eine Vielfalt an kreativem unternehmerischem Handeln, die wir einmal genauer unter die Lupe genommen haben. Mit unseren Ausgezeichneten des letzten Jahrgangs haben wir uns zur Transformation von Ideen, Social Entrepreneurship, Phygital Ideas – Projekten, die sich zwischen dem Physikalischen und dem Digitalen bewegen – und vielen anderen Aspekten des kreativen Unternehmer*intums ausgetauscht. Das Magazin erzählt auf den folgenden Seiten rückblickend einige Erfolgsgeschichten der Kultur- und Kreativpilot*innen Deutschland 2020. 

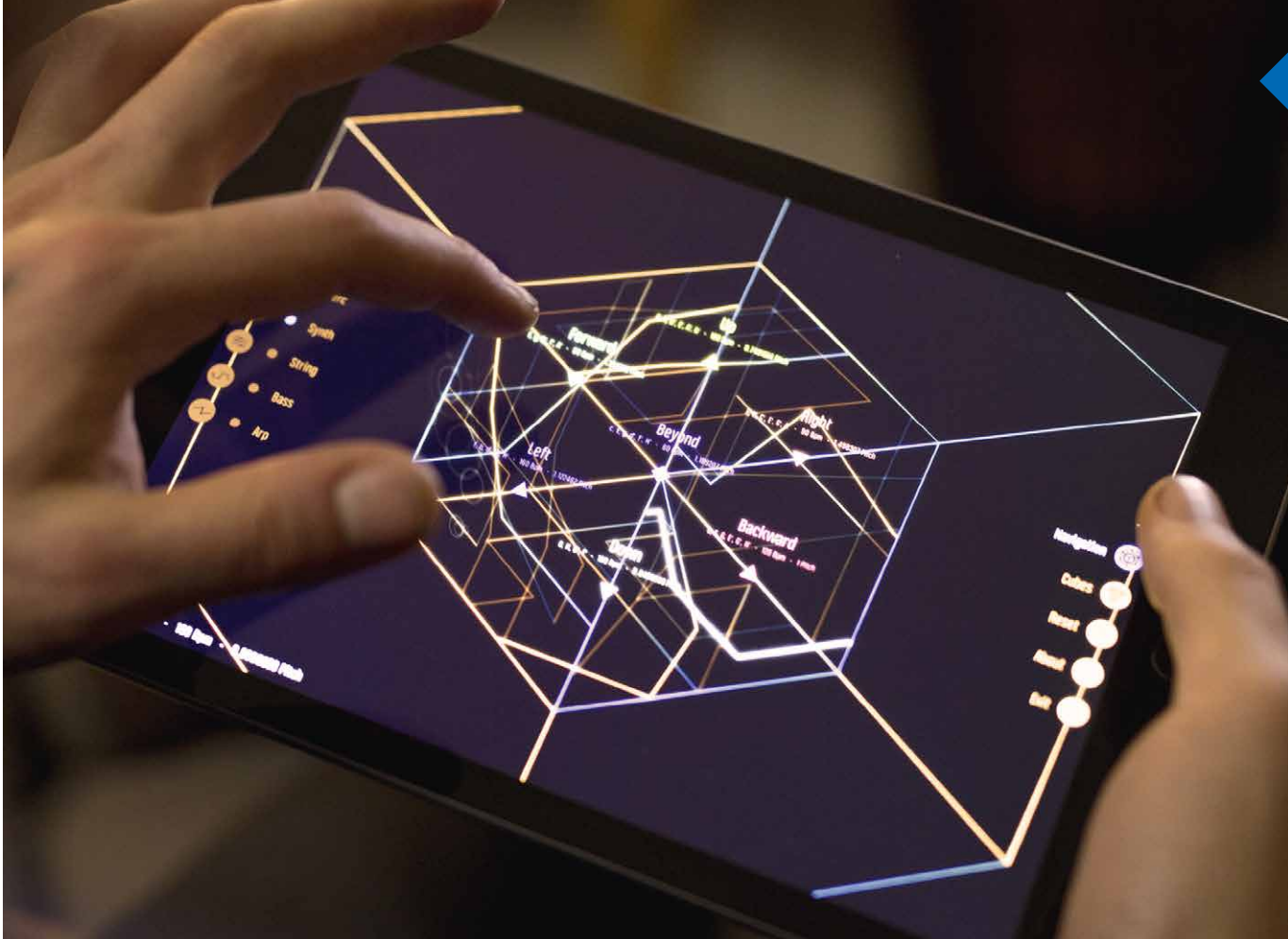
Phygital Ideas:

TEXT Björn Lüdtko

Gründer*innen, die Brücken zwischen analoger und digitaler Welt bauen

Die Grenzen zwischen der analogen und der virtuellen Welt verschwimmen immer mehr. Diese Kultur- und Kreativpilot*innen agieren an der Schnittstelle — die einen sorgen dafür, Interfaces in ihrer Komplexität zu reduzieren, die anderen machen in einer immer digitaler werdenden Welt Botschaften greifbar.





Die Technologien, die wir täglich nutzen, entwickeln sich in einem rasanten Tempo – und somit auch die Art und Weise, wie wir Informationen in unsere Computer und Smartphones eingeben, beziehungsweise, wie wir mit ihnen kommunizieren. Waren es anfänglich Tastaturen, machte später die Maus die Eingabe enorm viel komfortabler und eröffnete neue Möglichkeiten, auch in den Anwendungen: Betriebssysteme, wie das von Apple oder Windows, hätte es ohne sie nie geben können. Heute eröffnen Touchscreens und Spracheingabe weitere Horizonte.

Interfaces sind das Bindeglied zwischen Mensch und Maschine, zwischen der realen und der digitalen Welt. Bei Musik-Software sind das oft 1:1-Nachbildungen analoger Geräte: Regler, Schieber, Klaviertasten. Daran ist auf den ersten Blick nichts verkehrt, der Nachteil jedoch ist, dass zum Bedienen dieser Elemente Vorkenntnisse nötig sind, was am Beispiel der Klaviertasten am deutlichsten wird. Für Nicht-Musiker*innen sind Anwendungen dieser Art nicht geeignet.

Hier setzen Jakob Gruhl und Stephan Kloss, die Gründer von Ectoplastic an. Ihre Apps zum Machen von elektronischer Musik sind intuitiver. Soniface zum Beispiel kann mit einem modularen System verglichen werden. »Ich persönlich kann mit Soniface komplexer agieren als mit vergleichbaren Anwendungen und mit dem Interface bin ich schneller als mit der Maus, zumindest wenn ich geübt bin«, sagt Gruhl.

Während Soniface noch eher eine Anwendung für Profis ist, wendet sich Mutant auch an Laien. Die App verlässt sich voll auf die intuitive Eingabe von Musik. »Mutant unterscheidet sich von anderen Anwendungen vor allem durch die visuelle Komponente. Drehregler, Knöpfe, Klaviatur, das alles gibt es nicht.« Mit sogenannten Hypercubes werden per Touchscreen Sounds gesteuert. »Mit Mutant bekommen auch die Menschen Lust auf Musik machen, die vorher noch keine Berührung mit solcher Software hatten.«

»Mutant unterscheidet sich von anderen Anwendungen vor allem durch die visuelle Komponente. Drehregler, Knöpfe, Klaviatur, das alles gibt es nicht.«

JAKOB GRUHL, ECTOPLASTIC

Vor allem eignet sich Mutant auch für Kollaborationen: »Man kann sich über W-LAN verbinden, zusammen an einem Track arbeiten und ihn zusätzlich aus verschiedenen Perspektiven hören. Der eine kann ihn auf 120 BPM, also Techno-Geschwindigkeit hören, die andere will vielleicht eher einen Hip-Hop-Beat. Beide arbeiten aber trotzdem noch am gleichen Musikstück. Das ist, als arbeite man an einem Google Doc, der eine liest es in der Schriftgröße 14, die andere in 6, aber die Wörter sind trotzdem die gleichen.«



Bei Instruments of Things gibt es noch nicht einmal einen Touchscreen, hier kommt der Körper zum Einsatz. Hinter diesem Startup stecken die Gründer Henrik Langer, David Knop und Niko Schönig. »Es gibt so viele Technologien, wie all die Fitnessarmbänder mit Bewegungssensoren oder einfach nur unsere Smartphones. Diese ganzen Sensordaten sind vorhanden, wurden aber überhaupt nicht im Musikbereich verwendet. Für uns lag es auf der Hand, diese Daten zu verwenden, um mit Musik zu interagieren. Es stehen einem nicht nur zwei Hände, sondern auch die Füße zur Verfügung. Der ganz Körper wird zum Instrument, und das auf eine sehr intuitive Art und Weise. Auch ohne Vorkenntnisse kann Musik gemacht werden«, sagt Langer.

Das 2.4SINK Kit war noch für Profis gedacht. Es handelt sich um drahtlose Bewegungssensoren für Hände und Füße, die als Impulsgeber für Synthesizer dienen. Bewegungen werden in Sound umgewandelt. Hier muss man aber zumindest noch wissen, wie der Synthesizer zu bedienen ist. »Wir haben aber dann gesehen, dass die Musiker*innen das System oft gar nicht selbst benutzen, sondern eher für Kollaborationen mit Performancekünstler*innen nutzen. Die Musiker*innen stehen am Synthesizer, die Künstler*innen können mit ihren Bewegungen auf die Musik Einfluss nehmen.«

Das nächste Produkt SOMI-1, das im Herbst 2021 mit einer Kickstarter-Kampagne gelauncht werden soll, kann auch von Musiklaien bedient werden. Es wird zwar auch mit bereits etablierter Musik-Software zu verwenden sein, aber mit der Smartphone-App, die verschiedene vorprogrammierte Klangkulissen wie beispielsweise »Techno« oder »Natur« zur Verfügung stellt, entsteht Musik einfach durch Bewegung. Wer ein Stück reprodu-

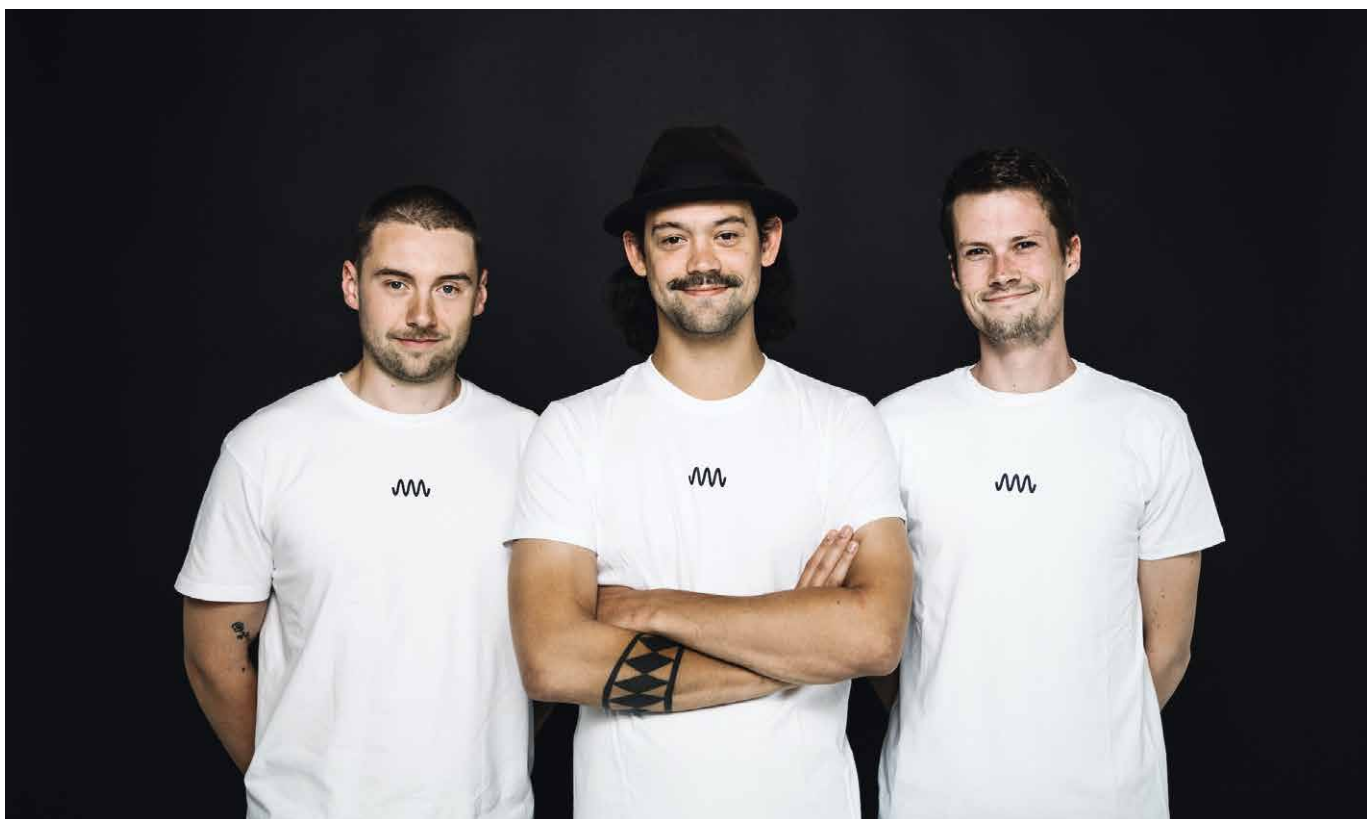
zieren möchte, der muss die Choreografie wiederholen.

Musik ohne Vorkenntnisse machen zu können, eröffnet völlig neue Möglichkeitsräume. »Musik ist intuitiv und extrem emotional. Ob etwas harmonisch ist oder nicht, das muss keiner lernen. Wir sehen viel Potenzial bei musikalischer Früherziehung, bei Demenz oder für behinderte Menschen.«

»Der ganz Körper wird zum Instrument, und das auf eine sehr intuitive Art und Weise. Auch ohne Vorkenntnisse kann Musik gemacht werden.«

HENRIK LANGER, INSTRUMENTS OF THINGS

»Wir sehen aber auch ganz neue Arten von Events, bei denen nicht mehr die Tänzer*innen zur Musik tanzen, sondern die Musik entsteht durch den Tanz. Dadurch wird jedes Event einmalig. Im nächsten Schritt wollen wir auch das Publikum einbinden. Jeder hat die nötigen Bewegungssensoren schon in den Smartphones. Die Daten werden dann ausgewertet, zum Beispiel, wie aktiv das Publikum ist. An einem bestimmten Punkt könnte dann zum Beispiel ein Stroboskop starten oder sich ein Sound verändern.« Das Publikum wird von passiven Teilnehmer*innen zum aktiven Teil der Performance. Das Interesse an den Produkten von Instruments of Things ist groß. Nicht nur renommierte Namen der elektronischen Musik wie Richard Devine oder Martin Gretschmann alias Acid Pauli arbeiten mit Tools des Startups, auch Background-Tänzer*innen von Lady Gaga oder ein Vocal Engineer von Beyoncé.





Aerosoap ist ein interdisziplinäres Kreativlabor, das Kommunikationsmittel an der Schnittstelle von Kunst, Design und Naturwissenschaft gestaltet und realisiert. Die Gründer Thomas Wirtz und Frédéric Wiegand sind Kommunikations-Designer und lernen sich schon während des Studiums kennen. Sie arbeiten immer wieder gemeinsam an Projekten und Anfang 2020 beschließen sie, dieser Zusammenarbeit eine Form zu geben und gründen Aerosoap.

»Kommunikation wird immer schneller und digitaler. Das was uns aber bleibt, sind die Dinge, die uns umgeben, die Faszination von Feuer, das Blicken auf Wasser«

THOMAS WIRTZ, AEROSOAP

Ihr Anliegen: Botschaften zu greifbaren Erlebnissen werden zu lassen. »Kommunikation wird immer schneller und digitaler. Das was uns aber bleibt, sind die Dinge, die uns umgeben, die Faszination von Feuer, das Blicken auf Wasser«, sagt Wirtz. Um Nachrichten mehr Erinnerungswert zu geben, wollen Aerosoap Brücken zwischen der realen und der digitalen Welt schlagen.

Es werden Labyrinth-Logos mit Hilfe verschiedener physikalischer Prozesse wie Feuer oder Chemikalien effektiv inszeniert, Einweg-Handschuhe zum Winken animiert oder Körner zum Tanzen gebracht.

Am Beispiel des Körnchen-Walzers lässt sich der kreative Prozess der beiden eindrucksvoll nachvollziehen. Es handelt sich um eine Auftragsarbeit für einen Produzenten von Tierfutter. Das Briefing war relativ offen, das Ergebnis sollte ein Image-Film für den Webauftritt sein. »Vieles wird schon in unserer Sprache vermittelt, so wird sie oft zum Startpunkt. Wir alle benutzen Metaphern, die mit Material zusammenhängen. Ob wir für etwas brennen oder ob wir jemandem den Wind aus den Segeln nehmen. In diesem Falle ging es neben der Vielfalt des Produkts auch um dessen Vitalität, das sollte die Botschaft sein. Die Frage war also, wie können wir den Körnern Leben einhauchen und so landeten wir beim Tanz, der uns zu Schallwellen brachte, die die Körner zum Walzer animieren.« Das Ergebnis ist, wie alle Projekte von Aerosoap, in seiner Ästhetik an Modernität kaum zu überbieten. ➤

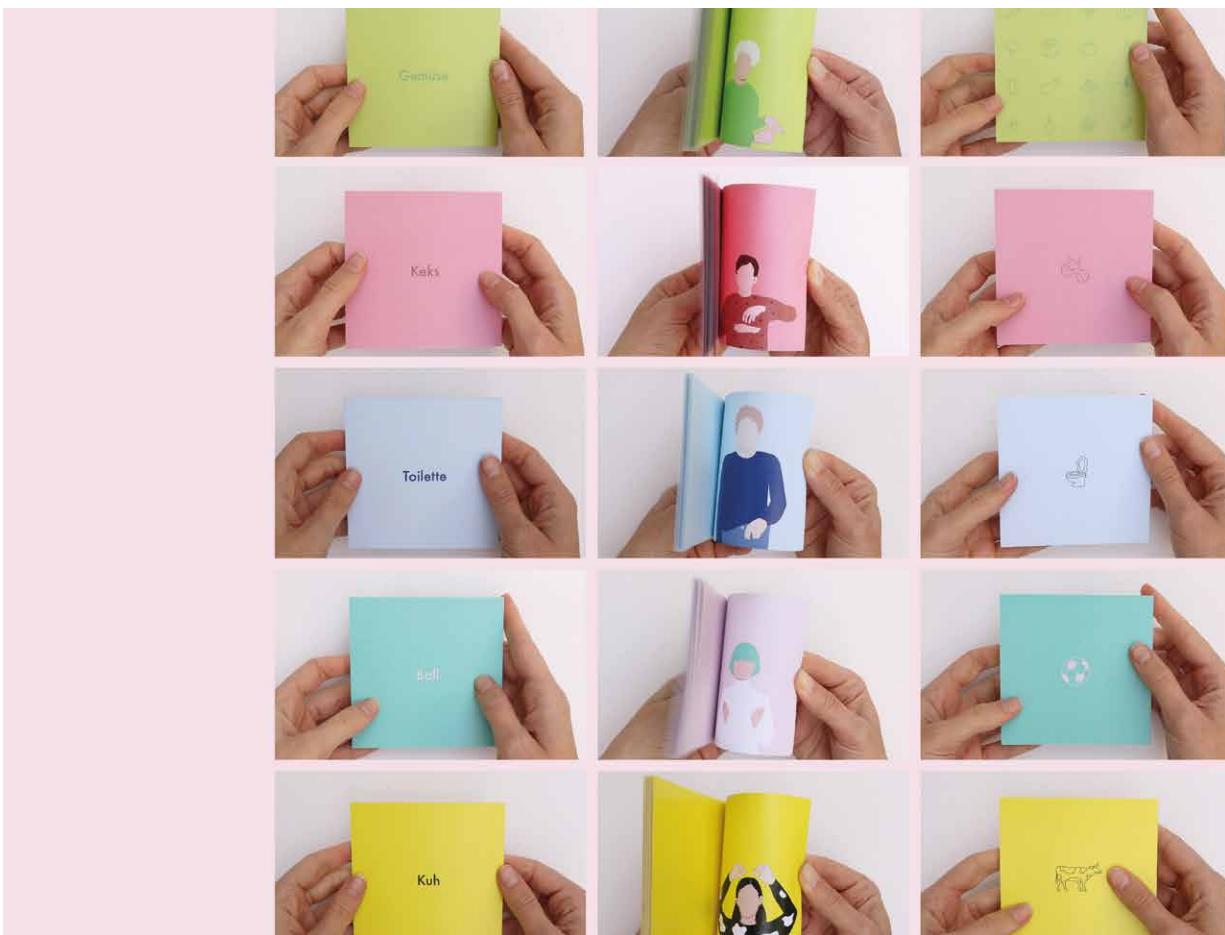


Social Entrepreneurship

TEXT Björn Lüdtko

Schritt für Schritt in eine inklusive Welt

Hinter Unternehmensgründungen stehen oft persönliche Geschichten und Erfahrungen, die in den Köpfen der Entrepreneur*innen Impulse für Ideen setzen, die das Potenzial haben, sich den Problemen unserer Zeit zu stellen. Mit cleveren Lösungsansätzen bereiten diese Kultur- und Kreativpilot*innen den Weg in eine Welt, in der keiner außen vor bleiben soll.





Laura Mohns Schwester hat das Down-Syndrom und so kommt sie immer wieder mit dem Thema Inklusion in Berührung. »Kinder mit dem Syndrom lernen später zu sprechen als andere und Gebärden können da sehr hilfreich sein. Das bestehende Lehrmaterial war nicht nur aus der gestalterischen Perspektive nicht so toll. Es machte den Kindern auch keinen Spaß – wenn Kinder Spaß haben, dann lernen sie aber lieber.«

Mohn ist Kommunikationsdesignerin und ihr kam die Idee zu den Daumenkinos, die beim Durchblättern zum animierten Comic werden und jeweils eine Gebärde zu einem Begriff demonstrieren. Auf dem Front-Cover steht der Begriff geschrieben, auf dem Back-Cover ist er als Symbol bildlich erklärt. »Es musste etwas Neues her, was ein bisschen interaktiver ist und was nicht nur Kindern mit Behinderung Spaß macht, sondern auch den anderen, denn nur so kann Inklusion funktionieren: Wenn alle mitmachen.«

Zusammen mit Maria Möller gründet sie talking hands. »Wenn wir Menschen schon im Kindesalter das Inklusionsthema mit auf den Weg geben, dann werden daraus Jugendliche und Erwachsene, die keine Hemmungen mehr haben, sich mit Behinderungen auseinanderzusetzen«, sagt Möller. Das eröffnet die Möglichkeit, von Generation zu Generation eine tolerantere Gesellschaft zu werden.

Die beiden Gründer*innen kennen sich aus dem Studium. Danach arbeiten sie in unterschiedlichen Werbeagenturen. Nebenher starten sie talking hands. Als das Projekt aber »zu einem richtigen Ding« wird, geben sie ihre Jobs auf und betreiben es fortan hauptberuflich.

Laura ist für die Gestaltung zuständig, Maria führt die Geschäfte, macht Akquise und versucht, talking hands in die Welt zu bringen.«

»Es musste etwas Neues her, was ein bisschen interaktiver ist und was nicht nur Kindern mit Behinderung Spaß macht, sondern auch den anderen, denn nur so kann Inklusion funktionieren: Wenn alle mitmachen.«

LAURA MOHN

Warum aber entwickeln sie keine App? Das scheint auf den ersten Blick moderner. »Am Anfang war das die Idee. Als ich mich jedoch mit Eltern und Erzieher*innen unterhalten habe wurde klar, dass ein Print-Produkt für die Altersklasse zwischen 3 und 7 Jahren die bessere Alternative ist«, sagt Mohn. Nicht in jeder Einrichtung sind genügend Tablets vorhanden und vor allem sollten die Kinder nicht noch mehr Zeit vor Bildschirmen verbringen. Eine App für ältere Kinder und Erwachsene ist jedoch in Planung.

Momentan werden die Daumenkinos vor allem in Kindergärten und logopädischen Praxen angewendet. Aus letzteren kommt das Feedback, dass die Daumenkinos das erste Lehrmaterial seien, »auf das die Kinder richtig Lust hätten.« Aber auch andere Anwendungsbereiche sind denkbar. Marias Oma zum Beispiel benutzt sie im Altersheim, »Sie kann nach zwei Schlaganfällen nicht mehr sprechen und muss ja trotzdem kommunizieren.«



»Warum sollte er immer nur einen Ball drücken — und kann mit der gleichen Bewegung nicht zum Beispiel eine Rakete steuern?«

GERNOT SÜMMERMANN, CYNTERACT

Der Schlaganfall eines Freundes, der damals 15 Jahre alt war, brachte Gernot Sümmerrmann dazu, zusammen mit Manuel Wessely das Unternehmen Cynteract zu gründen.

Schon in seiner Schulzeit entwickelte Sümmerrmann im Rahmen von Jugend Forscht einen Handschuh, der Fingerbewegungen nicht nur messen, sondern auch Feedback geben kann. Durch den Freund haben sie mitbekommen, dass die Reha nicht nur ein langwieriger Prozess ist, sondern auch ein sehr monotoner. Es kam die Idee, den Handschuh spielerisch für die Reha-Übungen einzusetzen. »Warum sollte er immer nur einen Ball drücken — und kann mit der gleichen Bewegung nicht zum Beispiel eine Rakete steuern?«

Der Handschuh ist zum einen für die Reha nach chirurgischen Fällen wie zum Beispiel Sehnenverletzungen geeignet, zum anderen für neurologische, wie eben Schlaganfälle oder Querschnittslähmungen. Die Spiele werden mit Mediziner*innen und Physiotherapeut*innen entwickelt und auch das Feedback der Patient*innen fließt mit ein. Je nach Bedarf werden die Spiele so entwickelt, dass sie die entsprechenden Bewegungen fordern und fördern. Auch die Fortschritte werden gemessen.

Sümmerrmann studiert in Aachen Maschinenbau, Wessely Informatik. Die beiden wohnen im gleichen Haus und haben sich dort auch kennengelernt. Ihre Kompetenzen ergänzen sich für Cynteract perfekt: Sümmerrmann ist für

die Hardware zuständig, Wessely für die Software.

Der Unterschied zu vergleichbaren Handschuhen? »Er ist super portabel, er wiegt nur 60 Gramm, kann in der Hosentasche mitgenommen werden. Er ist ein richtiges Smart Textile. Wir haben eine große Anzahl von Sensoren darin untergebracht. Jegliche Fingerbewegung kann gemessen werden, sei es ein Fingerspreizen oder die Krümmung der einzelnen Fingerglieder.«

Durch verschiedene Tweaks ist es den beiden gelungen, die Kosten von 5.000 auf 500 Euro zu reduzieren, denn das Ziel ist, dass jede*r, der den Handschuh braucht, ihn auch zuhause haben kann, und auch für Kliniken so günstig wie möglich ist. Er ist ein zertifiziertes Medizinprodukt, bald sollen die Kosten durch die Krankenkassen erstattet werden.

Gibt es einen extra Kick, Impact Entrepreneur*in zu sein? »Definitiv — wenn wir zum Beispiel zu einem*einer unserer Patient*innen fahren, der*die ab dem 6. Halswirbel querschnittsgelähmt ist und sehen, wieviel Spaß er*sie beim Training mit den Handschuhen hat oder beobachten, wie Patient*innen auch nachts und am Wochenende trainieren und so schneller ihren Alltag zurück erobern, wieder selbst Zähne putzen oder ein Glas heben können, dann ist das eine besondere Motivation.«





Auch Gülay Ulaş in Hamburg findet in Social Entrepreneurship eine besondere Motivation. Sie möchte eher etwas an die Gesellschaft zurückgeben, als noch mehr Produkte zu verkaufen, die eigentlich keiner braucht. »Ich bin in Hamburg aufgewachsen, zwar in einer Arbeiter*innenfamilie, aber trotzdem gehörst du zu den reichsten Menschen der Welt. Mit unserem Bildungs- und Gesundheitssystem sind wir privilegiert.« Ulaş arbeitet zuerst im Bereich Marketing für Agenturen. »Ich wollte aber irgendwann nicht mehr dazu beitragen, dass Einzelpersonen oder Konzerne noch reicher werden.« Seit zwei Jahren bewegt sie sich nun ausschließlich in der Obdachlosenhilfe und schon 2018 startet sie mit drei Mitgründer*innen das Projekt GoBanyo: einen Duschbus für Obdachlose.

Im Stadtteil Ottensen betreibt sie ebenfalls seit 2018 das Café Sonnenschein, in dem Obdachlose am Sonntag Kaffee und Kuchen kriegen. GoBanyo-Mitgründer Dominik Bloh hat früher selbst auf der Straße gelebt. Er beobachtet im Café, dass die Obdachlosen zuerst auf die Toilette gehen, um sich zu waschen, bevor sie Hallo sagen und bestellen. Dominik kannte die Idee mit dem Duschbus aus den USA und so entschieden die beiden, die Idee nach Hamburg zu bringen.

»Wir wollten einem Thema, zu dem nicht gerne hingeschaut wird, das eher als grau und trist wahrgenommen wird, ein fröhliches Gesicht geben.«

GÜLAY ULAŞ, GOBANYO

»Waschen ist Würde« steht auf der Website von GoBanyo. »Das soll nicht heißen, dass die Menschen, die zu uns kommen, vorher keine Würde besitzen und wir sie ihnen zurückgeben. Für Menschen, die auf der Straße leben bedeutet es aber die Möglichkeit, dass sie einen gewissen Standard aufrechterhalten und sich in ihrer eigenen Haut wohlfühlen können. Sie können zu uns kommen, bevor sie ein Vorstellungsgespräch haben, manchen gibt der Besuch bei uns Struktur für den Tag.«

Jede*r Besucher*in bekommt etwa eine halbe Stunde Zeit. Im Bus gibt es drei Bäder, in Zeiten von Corona dürfen jedoch nur zwei benutzt werden, um Begegnungen im Gang zu vermeiden. Der Bus steht zu bestimmten Zeiten verlässlich an bestimmten Orten. Zusätzlich gibt es ein Duschklo mit drei Containern am Standort vorm Millerntor-Stadion in St. Pauli. Der Bedarf ist groß, Bus und Duschklo sind immer ausgelastet. Am nächsten mobilen Projekt wird gearbeitet.

Eine besondere Funktion übernimmt bei GoBanyo das Design. »Wir wollten einem Thema, zu dem nicht gerne hingeschaut wird, das eher als grau und trist wahrgenommen wird, ein fröhliches Gesicht geben. Wenn Kinder vorbeilaufen, dann fragen sie ihre Eltern, was das denn sei — es weckt Interesse.« Womit wir wieder beim Thema Generationen wären: Schritt für Schritt kann eine nach der anderen die Welt durch gelebte Inklusion zu einem besseren Ort machen. ➤



Transformation von Ideen

TEXT Björn Lütke

mit neuen Perspektiven
Möglichkeitsräume öffnen

Wer als Unternehmer*in um die Ecke denkt oder, wie in Anemone Zeims Fall buchstäblich »outside the box«, der erntet oft Unverständnis. Im Falle von Niklas Weisel war es sogar Spott. Dabei sind es genau solche Persönlichkeiten, wie die der beiden Kultur- und Kreativpilot*innen, die neue Möglichkeitsräume öffnen.





Jede*r kann einen Hund haben, sogar mehrere, so viel man möchte, ungeachtet der Wohn- oder Arbeitssituation. Zumindest einen von Anemone Zeim. Auf ihrer Webseite fantasiehund.de kann sich jeder einen bestellen, für 29 Euro. Der Hund wird in einem Pappkarton zu einem nach Hause geliefert. Wie der jeweilige vierbeinige Freund so drauf ist, das ist eine Überraschung, denn auch Fantasiehunde haben ihren eigenen Charakter.

Wie echte Hunde auch. Wie der Name des Projektes der Diplom-Designerin Anemone Zeim schon vermuten lässt, handelt es sich bei den Fantasiehunden jedoch nicht um welche zum Anfassen. In der Box für 29 Euro stecken zwar ein Handbuch, eine Hundedecke, ein Impfpass, eine Hundemarke, ein Hundnapf, ein unsichtbares Flohhalsband und ein Kotbeutel. Auch Futter in den Geschmacksrichtungen »Einhornragout« oder »Irgendwas«.

Den Hund jedoch, den muss sich jede*r Empfänger*in tatsächlich selbst zurecht denken.

Was das soll?

»Der Sinn dieser Box ist es, sich selbst die Erlaubnis zu geben, fantasievoll zu sein, endlich mal einem Spleen zu folgen«, sagt Zeim. »Ich hatte keine Zeit für einen echten Hund, aber ich habe es sehr vermisst, rauszu-

gehen. Grundloses Spazierengehen empfand ich aber als komisch, also habe ich mir einen Fantasiehund angeschafft. Das Schöne war, dass wirklich alle meine Freunde mitgemacht haben — wenn ich in den Urlaub fuhr, wurde er sogar gesittet.«

Aber mit einem erfundenen Hund muss man doch nicht wirklich morgens Gassi gehen? »Ich bin morgens mit ihm raus. Der Fantasiehund kommt mit Zubehör — kleinen visuellen Anknüpfen, die helfen, eine Hunde-Routine aufzubauen. Wenn die eigene Fantasie noch nicht so trainiert ist, dann ist es natürlich anfangs schwieriger, sich darauf einzulassen, das kommt aber mit der Zeit.«

»Ich bin Kreativunternehmerin. Mein Job ist es, das Unsichtbare sichtbar zu machen.«

ANEMONE ZEIM, FANTASIEHUND

Wenn Zeim nicht Fantasiehunde verkauft, dann ist sie als Trauerberaterin tätig. Mit ihrem anderen Unternehmen »Vergiss Mein Nie« hilft sie Trauernden, kreativ und vorwärts gerichtet mit ihrem Schmerz umzugehen. Mit Erinnerungs-Workshops ermöglicht sie, das Andenken an die Verstorbenen zu wahren oder verkauft Geschenke, die helfen, erlaubte wie vermeintlich unerlaubte Gefühle zu verarbeiten — von Wunschschiffchen für ein Abschiedsritual bis zur Wutkapsel zum Verbrennen, Zerknüllen oder

Aufbewahren, um der Wut ihre zerstörerische Kraft zu nehmen und die Kontrolle wieder zu erlangen.

»Ich bin Kreativunternehmerin. Mein Job ist es, das Unsichtbare sichtbar zu machen, das mache ich mit dem Fantasiehund über diese Box, in meiner Trauerberatung mache ich es, indem ich den Menschen ihre Trauer erkläre, zum Beispiel mit kreativen Tools. Das hat sehr viel miteinander zu tun obwohl die Themen natürlich nicht ferner voneinander sein könnten: Wie kann ich ein Problem lösen, indem ich es anders betrachte? Der Fantasiehund trainiert zur Öffnung des Inneren, um freier zu sein in dem, was man für möglich hält.«

Und wer nun immer noch nicht glaubt, dass Fantasiehunde ein Geschäftsmodell sein können: Bisher wurden 1.500 davon verkauft, einer wohnt inzwischen sogar in Tokyo. Die Menschen schicken Zeim ihre Geschich-

ten, berichten, wie sich die Hunde entwickeln, welche Marotten sie haben. Manche verschenken sie an Kinder, damit diese die Übernahme von Verantwortung übernehmen können.

Das Geschäft betreibt Zeim zusammen mit zehn Fantasiehunden und Erdmann, ihrem früheren Fantasiehund, der sich zu einem aus Fleisch und Blut materialisiert hat. »Die Fantasiehunde sind ziemlich eigen, sie können mit den Pfoten keine Emails schreiben, schlafen ständig, lassen ihre Spielzeuge überall rumliegen, sind die unzuverlässigsten Kolleg*innen der Welt.« Wenn sie erzählt, lässt sie keinen Moment lang Zweifel durchblicken, dass sie ihre Fantasiehunde genauso ernst nimmt, wie reale Vierbeiner. »Als Unternehmerin brauchst du eine Vision. Sie ist es, die dich in die Zukunft zieht. Wenn du siehst, was du machen willst, dann bekommst du Halt und Kraft und das gibt die notwendige Motivation.«

»Als Unternehmerin brauchst du eine Vision. Sie ist es, die dich in die Zukunft zieht. Wenn du siehst, was du machen willst, dann bekommst du Halt und Kraft und das gibt die notwendige Motivation.«

ANEMONE ZEIM, FANTASIEHUND





»Wir haben es geschafft, dieses Knowhow zu erhalten, und können jetzt andere Funktionalitäten darauf aufbauen.«

NIKLAS WEISEL, BOTANIC HORIZON

Ein Hund spielt auch bei Niklas Weisel eine zentrale Rolle. Beim Gassi gehen ist ihm nämlich die Idee zum Geschäftsmodell von Botanic Horizon gekommen. Es geht um vertikale Gärten auf der Basis von Gardinenschnüren — die Schnüre, die bei unseren Omas unten an den Gardinen hängen, mit den kleinen Metallkugeln drin, um sie zu beschweren.

Weisel steigt 2012 bei B+M Textil als Geschäftsführer ein. Der Betrieb wurde vom Onkel seines Großvaters gegründet — er führt also gewissermaßen den 150 Jahre alten Familienbetrieb weiter. Das Herstellen von Gardinenzubehör bleibt weiterhin das Kerngeschäft. Das Unternehmen ist einer der wenigen Player weltweit. »Wir haben es geschafft, dieses Knowhow zu erhalten, und können jetzt andere Funktionalitäten darauf aufbauen.«

Sein Studium fing als Umwelt- und Bio-Ingenieurwissenschaften an, bis an der Uni jedoch beschlossen wurde, dass dieser Fachbereich keine Zukunft habe und so be-

endete er es mit einem Abschluss als Werkstoff- und Verfahrenstechniker. Danach machte er sich direkt selbständig, entschließt sich jedoch bald, in das Unternehmen einzusteigen — obwohl es sich in einem Markt bewegt, der nicht gerade als zukunftsfruchtig zu bezeichnen ist und die Konkurrenz aus dem Ausland immer härter wird?

»Durch meine Versuche der Selbständigkeit als Ingenieur habe ich festgestellt, wie schwierig es ist, eine Unternehmensinfrastruktur zu etablieren. Als junger Uniabsolvent ohne jegliche Berufserfahrung wird man zudem nicht ernstgenommen. Eine etablierte Struktur öffnet Türen und ich konnte endlich darüber nachdenken, Ideen tatsächlich verwirklichen zu können.«

Während des Studiums beschäftigte er sich mit Tissue Engineering zum Kultivieren von künstlichem Gewebe für medizinische Anwendungen, »Wie können Umgebungen künstlich erschaffen werden, so dass sich biologische Lebensformen darin wohlfühlen können?« Und so überrascht es nicht, dass ihm eines Tages, eben beim Aus-



führen des Hundes, die Idee kam, Gardinenschnüre mit Grassamen zu befüllen. »Das in die Realität umzusetzen war dann relativ unkompliziert. Wir haben ein bisschen bewässert und gedüngt und siehe da, die Grassamen sind tatsächlich übereinander aus der Schnur herausgewachsen.«

»In meiner Familie gab es seit jeher viele Unternehmer*innen, vielleicht besteht da ein genetischer Drang nach Freiheit. Mich frustriert es einfach, wenn ich mit einer Idee, von der ich überzeugt bin, an zehn Entscheidungsträger*innen abpralle. Da probiere ich es lieber selbst.«

NIKLAS WEISEL, BOTANIC HORIZON

Weitere Anwendungsmöglichkeiten folgten. »Wenn man Gras einpflanzt und Wasser mit Dünger darüber laufen lässt, dann ziehen die Pflanzen die Nährstoffe aus dem Wasser. Wenn man jetzt statt Gras Filtermaterialien in die Schnur einsetzt, dann ziehen diese zum Beispiel Schmutzstoffe aus Wasser.« Wärmetauscher sind denkbar, aber auch Aufwuchsmedien für Bakterien.

»Als ich meine Idee das erste Mal auf Messen präsentierte, erfuhr ich immer wieder Ablehnung. Es war aber nicht das erste Mal, dass über meine Ideen gelacht wurde. Das gehört dazu, das musst du überwinden. Vielleicht musst du als Unternehmer*in ein bisschen geisteskrank sein: Dann fehlt einem wohl ein bestimmtes Risikobewusstsein. In meiner Familie gab es seit jeher viele Unternehmer*innen, vielleicht besteht da ein genetischer Drang nach Freiheit. Mich frustriert es einfach, wenn ich mit einer Idee, von der ich überzeugt bin, an zehn Entscheidungsträger*innen abpralle. Da probiere ich es lieber selbst.«

Noch werden die Bewässerungssysteme auf Maß angefertigt. Ziel ist ein Plug-and-Play-System, bei dem verschiedene Module in unterschiedlichen Größen zusammengestellt werden können. Das könnten Regale für zuhause sein, perspektivisch sogar ganze Räume oder auch begrünte Bushaltestellen. Wie schnell es dazu kommt, dass solche Bausätze erhältlich sind, hängt nun von der Finanzierung ab, dann könnten sie schon in einem Jahr in den Baumärkten erhältlich sein. 🚀



Impressum

HERAUSGEBER

u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e.V.
Jägerstr. 65
10117 Berlin

REDAKTION

u-institut für unternehmerisches Denken und Handeln e.V.
Lisa Ratering, Marleen Fitterer

TEXT

S. 3, 5, 39, 55, 63 Lisa Ratering
S. 6–37 Felix Jung
S. 64–81 Björn Lüdtke

ANTIDISKRIMINIERUNGSBERATUNG

Julia Bünger, DisCheck

GESTALTUNG UND PRODUKTION

Marius Rehmet

ILLUSTRATION

monströös GbR

STAND

Dezember 2021

BILDNACHWEISE

S. 2 monströös GbR, S. 4 monströös, S. 6 ACTitude, cottonbro pexels, S. 7 B wie Berlin, S. 8 BIWOC* Rising, S. 9 bring-together; Alexandra Demming, S. 10 CHLENCH Fashion; Jörg Krawczyk, S. 11 JUPP; Schall und Schnabel, S. 12 KINDERSTARK MAGAZIN, S. 13 krisenchat; Max Benner, S. 14 Literische Diverse Verlag, Meltem Kaya, S. 15 Jimmy Hua; Lost Film, S. 16 Isabel Henschen, S. 17 Sabine Lewandowski, S. 18 Amelie Graf, S. 19 Nicol Sartirani; G. Valli, S. 20 Fabian Raabe, S. 21 Konrad Design; My Migrant Mama, S. 22 Stoffschmiede GmbH, S. 23 Novaheal; Donna und Blitz, S. 24 Jaclyn Locke; Emanuela Contini, S. 25 Sebastian Mähler, S. 26 Francois Weinert, S. 27 Herzbube; Lisa Hantke, S. 28 OUSA Collective, S. 29 ReDo; Luca Hain, S. 30 L. Blumstengel; Maywood Media, S. 31 Rocky Motion, S. 32 Timotheus Theisen; SendMePack, S. 33 Dorota Jezierski; Thomas Mandl, S. 34 ein.portrait; Kathinka Schroeder, S. 35 Tiviar; Triviar, S. 36 Vulvani, S. 37 Sham Jaff; Yasmine Asha, S. 38 monströös GbR, S. 40 Daniel George; Fotohaus Borschel; Harald Schroeder; Ralf Kornmann; Sandra König; Melina Borčak; Nicole Burkhardt; Christina Salgar, S. 41 Leuphana Universität Lüneburg; Interactive Media Foundation; MFG Baden-Württemberg; Petra Göbbels; Nico Degenkolb; Heiko Böttcher; VDI VDE IT GmbH;

Taja Kibogo, S. 42 Anna Logue; Luiz Andrade; Heiko Rebsch; DLR Projektträger; Katrin Dröse; Julian Hölger; Nils Droste; Florentine Joop, S. 43 Michael Faschingbauer; Sidonie Fernau; Frank Fischer; Arno Declair; Frauke Schumann; Frederic Detjens; Ashley Joanna; Thilo Schoch, S. 44 Thomas Ledig; Georg Hettich; Sophie Marschner; Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes; Ole Plönnigs; Jörn Alraun; Marten Welschbach; VDI VDE IT; Dora Osinde; Thomas Ledig; Marco Ruhlig; Marcel Weber; Rohit Tattu; Thomas Ledig; Oliver Borchert; Ole Plönnigs; Carsten Christians; Christian Vierfuss; Benjamin Pritzkeleit; DBT von Saldern, S. 45 Lars Amhoff; Vetiqo; Nilz Böhme; WRS GmbH; VDI VDE Innovation + Technik GmbH; Caroline Wimmer; Matthias Baumbach; Monika Kolb, S. 46 Max Kühn; Anette Hempfling; Ricardo Wiesinger; Annemone Taake; Gene Glover; Susanne Guddat; Hwa Ja-Götz; Nadine Grenningloh, S. 47 Anne Kleinschrodt; Andre Gottschalk; Kontextlab; Ilona Habben; Philip Nürnberger; Dajana Krüger; Gunnar Dethlefsen; Kristine Zeller, S. 48 Ropafadzo Murombo; Sophia Hummler; Jan Strecker; Jérôme Gerull; Daniel Kümper; Emely Timm; Marcel Scharner; MFG Baden-Württemberg, S. 49 Piet Diercks; Nils Schwarz; Kompetenzzentrum Kultur- und Kreativwirtschaft des Bundes; ZDF HR Kultur; aerosoap; Samuel Groesch; Chris Marxen; Medien.Bayern GmbH; Lena Gliem; Thomas Ledig; Foto Bleh; Jonas Eiden; Ivonne Wagner; Paola Vertemati; Vanessa Nicette; Lucia Bartl; Jens Rüssmann; Bochumer Wirtschaftsentwicklung, Donner und der Blitz GmbH; Kristina Kast; André Städler, S. 50 Prof. Dr. Janina Sundermeier; Transmedial; Thomas Seips; Maren Raabe; Jörg Sabrowski; Heiko Stoll; Astis Krause; Goethe-Institut Nancy Mansouri; S. 51 Martha Pang; Vanessa Weber-Mischke; Daniel Büning; Christina Salgar; Fotostudio Sauter; Gernot Sümmerrmann; Christoph Gorke; IMAscore, S. 52 Stephan Phin Spielhoff; Christina Körte; Jonas Maron; Julian Schwendner; areosoap; Anastasia Zagorni; Anne Gericke, S. 53 monströös GbR, S. 54 monströös GbR, S. 56–61 Max Bachmeier, S. 62 monströös GbR, S. 64 Ectoplastic, S. 65 Ectoplastic, S. 66 Instruments of Things, S. 67 3komma3, S. 68 aerosoap, S. 69 aerosoap, S. 70 talking hands, S. 71 Harald Schröder, S. 72 Cyneract, S. 73 Cyneract, S. 74 Julia Schwendner, S. 75 Julia Schwendner; GoBanyo, S. 76 Fantasiehund, S. 77 Ilona Habben, S. 78 Ilona Habben, S. 79 Botanic Horizon, S. 80 Niklas Weisel, S. 81 Botanic Horizon, S. 83 monströös GbR





WWW.KULTUR-KREATIVPILOTEN.DE