Bundesministerium
für Wirtschaft
und Energie

Die Beauftragte
der Bundesregierung
für Kultur und Medien

KOMPETENZZENTRUM
KULTUR- UND
KREATIVWIRTSCHAFT
DES BUNDES

Escape to Innovation

Ein interaktiver Einstieg
in die Kultur- und Kreativwirtschaft

Escape to Innovation ist eine Einladung.

Wir laden Sie ein, die Kultur- und Kreativwirtschaft als Ideengeber und Partner kennenzulernen.

Diese Broschüre ist das Begleitheft zum Spiel, in dem die Hintergründe erklärt sind. Denn: Alle Inhalte im Spiel sind Verweise auf reale Projekte und Akteure.

Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen diese Projekte und Akteure vor. Und wir sind uns sicher, dass Sie dabei Anknüpfungspunkte zu Ihren Themen finden werden.

Bleiben wir also in Kontakt.
Das Spiel war nur die Aufwärmübung.

ÜBER DIE RAHMENHANDLUNG VON ESCAPE TO INNOVATION:

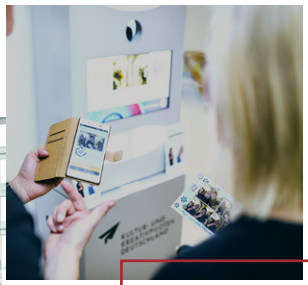
Die Kultur- und Kreativwirtschaft ist eine der lebendigsten und innovativsten Branchen überhaupt. In den verschiedenen Spielelementen zeigt sich somit von den illustrierten Spielerklärungen über Produkte wie die BAG TO LIFE Umhängetasche oder das „Frankfurter Brett“ bis hin zu den zahlreichen Projektbeispielen die gesamte Vielfalt der Branche.

Die ungewohnte Stärke der Kultur- und Kreativwirtschaft dabei: Sie ist Impulsgeber für andere Wirtschaftsbranchen und gesellschaftliche Themenfelder. Die Akteure sind Querdenker gegen eingespielte Prozesse und bewirken Innovationen an den Schnittstellen. Die im Spiel thematisierten Zukunftstrends und die konkreten Beispiele zeigen, wie die Branche Wirkung außerhalb des klassischen Kulturbetriebs entfaltet.

Der Audiowalk:

hannsjana. Als interdisziplinäres Künstlerinnenkollektiv haben sich „hannsjana“ auf die Produktion von Audiotouren spezialisiert. Die Touren verbinden Musik, Hörspiel und interaktive Performance. Mit ihren Audiotouren haben „hannsjana“ eine Form der künstlerischen Kunst- und Kulturvermittlung entwickelt, die sich je nach Plätzen, Situationen und Publikum anpassen und wandeln kann.

hannsjana.de



tyntyn.de

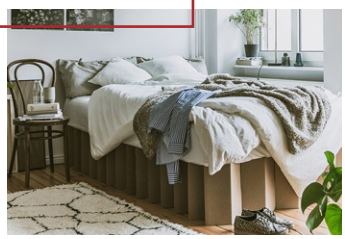
Das Gruppenfoto:

tyntyn bietet Kunden innovative und maßgeschneiderte Foto- und Videomodule als analoge und digitale Lösungen an, um besondere Momente einer Veranstaltung festzuhalten und diese digital zu verlängern. Was für die Besucher ein erinnerungsträchtiges Foto oder Video ist, bedeutet für die Unternehmen jedoch mehr: sympathische, individuelle und useroptimierte Live-Marketing-Tools zur Markenkommunikation, Kundenbindung und Reichweitenoptimierung mit messbaren Ergebnissen.

Der MonKey Desk Stehtisch:

ROOM IN A BOX entwickelt Zimmereinrichtung, die sich in einer einzigen Kiste verpackt sogar per Post verschicken lässt. Das Team realisiert Möbel wie Betten, Tische und Regale aus Wellpappe oder Wabenkarton, die man zusammenfalten kann und die so leicht sind, dass man sie unter einem Arm getragen bekommt.

roominabox.de



DESIGN FOR PIONEERS:

BAG TO LIFE entwickelt seit 2010 Unikate aus hocheffizienten Materialien der Flugzeugindustrie. Einzigartige Designs, effiziente Funktionalität, ökologische Nachhaltigkeit und ein ressourcenschonender Produktionsprozess zeichnen die Produkte aus. BAG TO LIFE bringt die Technologie der Lüfte in Ihren Alltag.

bag-to-life.com

Die illustrierten Spielerklärungen:

123comics zeichnen „Comics nach Maß" – auf Tagungen oder Ausstellungen, für Firmen oder Privatpersonen. Mit Bildern und Sprechblasen bringen sie komplexe Themen unterhaltsam auf den Punkt. Im Comic-Format protokollieren sie durch „Graphic Recording" zum Beispiel Vorträge und Diskussionen live auf großen Zeichenwänden.

123comics.net

Ausgewählte Eckdaten der Branche aus dem Monitoringbericht 2016:

- Über 1 Million Erwerbstätige
- 65 Milliarden Euro und somit rund 2,2 Prozent Beitrag an der gesamten Bruttowertschöpfung
- 250.000 Unternehmen, die zusammen einen Umsatz von schätzungsweise 150 Milliarden Euro erwirtschaften

ÜBER DAS ESCAPE GAME ALS VERMITTLUNGSFORM:

Escape Games sind ein Phänomen, das sich innerhalb kürzester Zeit flächendeckend über Deutschland ausgebreitet hat. Mittlerweile finden sich Hunderte dieser Spielangebote in der gesamten Bundesrepublik. Dahinter steht ein grundsätzlicher Trend: Spiele sind auf dem Vormarsch. Wir haben das Prinzip „Escape Game“ aufgegriffen, da Spiele hervorragend dazu geeignet sind, Neugier zu wecken, Inhalte zu vermitteln und dabei Menschen zusammenzubringen. Zudem ist die Games-Industrie eine der wachstumsstärksten Branchen in der Kultur- und Kreativwirtschaft und ein Zugpferd für Zukunftstechnologien.

Rund um das Escape Game:

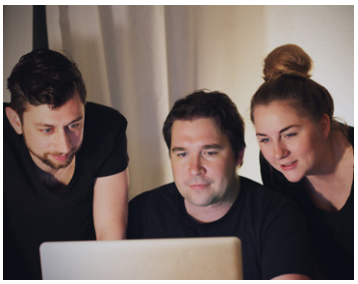
GeheimPunkt entwickelt Schatzsuchen und Geocaching-Touren. Die beiden gelernten Pädagogen bieten in Deutschland passende Formate für Firmenevents, Teambuilding oder Kundenempfänge oder organisieren dazu weltweit Erlebnistouren.

geheimpunkt.de

Rund um das Escape Game:

Christoph Brosius hat als Spieleentwickler gelernt, Produkte zu gestalten, die Menschen Freude bereiten. Sein Wissen und seine Erfahrungen aus der Spieleentwicklung wendet er als Berater, Dozent und Perspektivdetektiv nun in ganz anderen Branchen auf nicht spielerische Produkte und Services an und steigert damit deren Qualität und Nutzererfahrung.

christoph-brosius.de



Rund um das Escape Game:

LOCKSMITH-Media sind Experten für Escape Games. Das Team stammt ursprünglich aus den Bereichen Film, Ton und Musik und unterstützt Anbieter von Escape Games bei der Konzeption und Umsetzung von Medien. Mit seiner Erfahrung kann LOCKSMITH-Media zudem über das klassische Escape Game hinaus Spiel- und Interaktionskonzepte entwickeln.

locksmith-media.de

causacreations.net

Rund um das Escape Game:

Causa Creations verbinden gesellschaftliche Inhalte mit Spielspaß. Mit ihren Spielen wollen sie nicht nur die Realität auf künstlerische Art und Weise darstellen, sondern auch die Möglichkeit geben, durch das Spiel mit dieser zu interagieren. So entwickeln sie Spiele für Organisationen und Unternehmen, die ihr Anliegen und ihre Themen mithilfe von Spielen kommunizieren wollen.

Rund um das Escape Game:

Unter dem Label **trix** erarbeiten Autorinnen in Zweier- oder Dreierkonstellationen Produktionen im Bereich der darstellenden und bildenden Kunst. Ihre Arbeiten spielen mit einer Bühnenpraxis jenseits traditioneller Theaterformate und finden zwischen Entität und Virtualität statt. So entwickelten sie ein begehbares 360°-Video-Reenactment, in dem man über ein Head Mounted Display einem Mädchen begegnet, das von ihrem Leben in Zwangsprostitution berichtet. Oder sie setzten sich anhand von Rollenspielen auf der Bühne mit dem Beruf des Simulationspatienten auseinander.

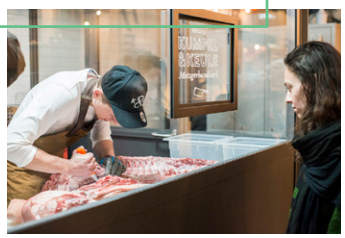
trix.space

Im Jahre 2050 wollen 10 Milliarden Menschen auf der Erde gesund und bezahlbar ernährt werden. Von diesem Datum sind wir noch 33 Ernten entfernt. Wie wir als Gesellschaft Lebensmittel produzieren, wie wir Lebensmittel wahrnehmen und wie wir uns ernähren, beeinflusst akut unsere Zukunft. Die Kultur- und Kreativwirtschaft richtet notwendigerweise den Blick auf die Vermittlung, die Ästhetik und die Entwicklung unserer Esskultur. Sie hinterfragt bestehende Wertschöpfungsketten, gestaltet sie um und vermittelt eine neue Wertschätzung von Genuss.

Die Inspiration:

Hendrik Haase schreibt und redet über Lebensmittel. Er beschäftigt sich mit Genuss, Esskultur und der Herkunft unserer täglichen Nahrung. Er ist Aktivist und Künstler. Als freier Designer, Fotograf, Berater und Live-Kommunikator unterstützt er mit seiner Arbeit Institutionen, Politik und Unternehmen. Haase ist darüber hinaus einer der Gründer der Handwerksmetzgerei Kumpel & Keule in Berlin-Kreuzberg.

hendrikhaase.com



Die Lebensmittel für die Zubereitung:

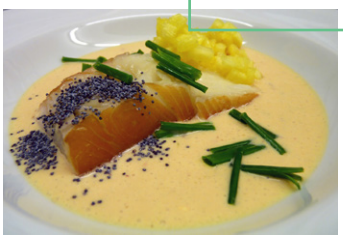
Original Unverpackt ist der erste Supermarkt in Berlin ohne Einwegverpackungen. Lebensmittel können in Bulk gekauft werden und schonen so die Umwelt. Darüber hinaus engagiert sich das Team um Milena Glimbovski zum Thema „Zero Waste“ und liefert Anreize und Informationen, den eigenen Lebensstil danach auszurichten, dass möglichst wenig Müll produziert wird.

original-unverpackt.de

Die Inszenierung des Rezepts:

Performance Dinner. Wie schmeckt ein Picasso? Welches Gewürz passt zu Gerhard Richter? Was für ein Gericht unterstreicht die Wirkung eines Bildes von Magritte? Rolf Baltromejus inszeniert Dinner in Museen oder Galerien. Seine „Performance Dinner" sind die Kombination von Kunst, kunstvollen Gerichten, küchenfernen Ess-Orten und einer Gruppe interessierter Gäste.

rolfcooks.com



dasguteding.de

Die Gerüche in der Box:

Das gute Ding sind vier Gestalter, die sich aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen stellen. Sie erdenken, entwickeln und setzen Gestaltungsprojekte mit Haltung um. Aktuell sind sie im Lebensmittelbereich aktiv und hinterfragen den alltäglichen Umgang mit Aromen, Zusatzstoffen und Gewürzen und tüfteln gemeinsam mit einer traditionellen Destille aus dem Münsterland an Bio-Essenzen.

Das Schneidebrett:

Frankfurter Brett. Die Zwillinge Johannes und Joseph Schreiter sind Querdenker, die mit ihrem Erfindergeist und Gestaltungswillen Altbekanntes auf den Kopf stellen, bis etwas Neues dabei herauskommt. Ihr Frankfurter Brett ist nicht nur ein Schneidebrett. Es ist ein richtig gut organisierbarer Arbeitsplatz für die Küche. Und erst der Anfang einer ganzen Reihe cleverer Designprodukte.

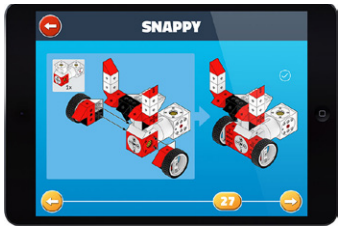
frankfurter-brett.de

coloureddamascussteel.com

Das Messer:

David Kaiser gestaltet und fertigt Damaszenerstahlmesser von Hand, die kulturhistorisch bedeutsame Technik des Damast- und Messerschmiedens mit moderner Kunststofftechnologie vereinen. Mit dem von ihm entwickelten Herstellungsverfahren ist es möglich, die Pflege von Damastklingen aus Carbonstählen erheblich zu erleichtern, Schneideigenschaften zu verbessern und ein völlig neues Feld in der farbigen Gestaltung von Damaszenerstahl und Messern zu eröffnen.

Die Welt von morgen verlangt keine Menschen, die in einem reglementierten Ausbildungssystem Schubladendenken lernen, sondern solche, die sich mit einem Überfluss an Wissen in einer sich rapide verändernden Umwelt zurechtfinden. Es geht zukünftig um die Frage, „wie“ gelernt wird, nicht „was“. Die Kultur- und Kreativwirtschaft liefert Ansätze und Produkte, wie in allen Altersstufen eine spielerische Vermittlung von Lerninhalten, basierend auf Neugier und intrinsischer Motivation, stattfinden kann.



tinkerbots.de

Das Rennauto:

Tinkerbots ist ein immer wieder erweiterbares Baukastensystem, mit dem Kinder eigene Roboter bauen und per App auch steuern können. Mit Tinkerbots entdecken Kinder moderne Technik und erforschen spielerisch die Zusammenhänge zwischen Energie, Mechanik und Sensorik.

baukind.de

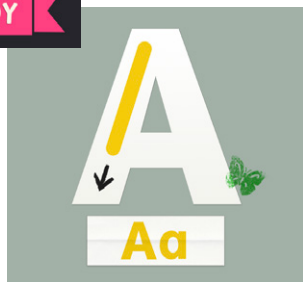
Inspiration für den Bildungsweg:

baukind gestaltet Räume, an denen Kinder wachsen. Das Team aus Architekten, Landschaftsarchitekten und Produktdesignern gestaltet und baut Kitas. Das jeweilige pädagogische Konzept wird dabei immer in den Raum übersetzt. Der Raum selbst wird zum Erzieher und ein neues Bewusstsein für kindgerechte Gestaltung wird etabliert.

Inspiration für den Bildungsweg:

urbn pockets entwickeln neue Möglichkeiten des digitalen Lernens. Sie machen Apps speziell für Kinder, mit denen sie Schreiben, Rechnen und Lesen lernen, mehr über die Anatomie des Körpers oder über verschiedene Tierarten erfahren. Die Grenzen zwischen dem Gerät und der Umwelt der Kinder werden dabei immer wieder aufgehebelt und so wird neben der digitalen Welt auch die reale mit eingebunden.

urbnpockets.com



Inspiration für den Bildungsweg:

LudInc entwickelt Lernspiele, die mit multimedialen Geschichten die Lebenswelt von Kindern in ein Abenteuer verwandeln. Mit dem Spiel „Professor S." können Kinder von acht bis elf Jahren an Schulen in ganz Deutschland auf Zeitreise gehen, wobei das Spiel digitale Elemente wie Websites und Videobotschaften mit Rätseln verbindet, die die Kinder in der realen Welt lösen müssen. Gelernt wird dabei alles, was es zu lernen gibt – von Mathematik über Sprachen bis hin zu Musik.

ludinc.de

Inspiration für den Bildungsweg:

Junge Tüftler hat es sich zur Aufgabe gemacht, Kindern die Fähigkeiten zu vermitteln, dass sie zu Gestaltern der digitalen Welt werden. Das gemeinnützige Unternehmen bietet Kindern die Möglichkeit, mit neuen Technologien zu experimentieren. Es macht die digitale Welt mit kreativen und künstlerisch geprägten Lernmethoden und Hintergrundwissen spielerisch begreifbar und bereitet die junge Generation auf eine Lebenswirklichkeit vor, die zunehmend vom Digitalen geprägt ist.

junge-tueftler.de

Inspiration für den Bildungsweg:

Levato ist innovative Erwachsenenbildung für die digitale Welt von heute und morgen. Die sympathischen und besonders leicht verständlichen Erklärfilme ähneln hochqualitativen Bedienungsanleitungen. Levato gibt in einer mehr und mehr digitalisierten Welt all denen Unterstützung, für die der Computer oder das Smartphone noch immer ein Mysterium darstellt.

levato.de

Unsere Umwelt muss neu gestaltet werden. Wohnungsbau, Infrastruktur, Verkehr, Energieversorgung, Arbeitsräume, Gesundheitsfürsorge, Bildungswesen: Die tief greifenden Veränderungen werden sich nicht an den Menschen vorbei organisieren lassen. Die Kultur- und Kreativwirtschaft zeigt, wie die partizipative Gestaltung von Lebensraum, die Schaffung von kreativer Infrastruktur und der unabdingbare Wandel gelingen können.

Inspiration für das Stadtportal:

Hannoverliebe ist eine freie Plattform für Menschen, Projekte und Orte, die die Stadt Hannover gestalten und auszeichnen. Das Projekt verschmilzt den digitalen und realen Stadtraum miteinander. Als „Suchmaschine" für die Stadt schafft Hannoverliebe Sichtbarkeit, ermöglicht Beteiligung, stiftet Lebensqualität und wird so zum Ausgangspunkt für weitere Projekte.

hannoverliebe.de

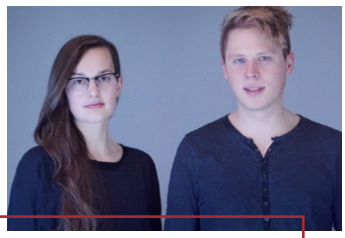
platzprojekt.de

Inspiration für das Containerprojekt:

Das **PLATZprojekt** ist ein im Do-it-yourself-Verfahren geschaffenes Containerdorf auf einer Gewerbebrache, in dem kulturelle, soziale und gewerbliche Nutzungsprojekte betrieben werden. Der PLATZ dient als Beteiligungsstruktur für junge Menschen, die in einem selbst organisierten Raum über ihre Stadt diskutieren und sie vor allem aktiv mitgestalten möchten.

Inspiration für die interaktive Ampel:

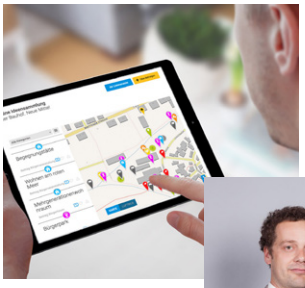
Urban Invention wollen den öffentlichen Raum neu erfinden und ihm als Ort wieder eine Persönlichkeit geben. Sie hinterfragen den Alltag, analysieren Gegebenheiten und finden mit einem spielerischen Ansatz kreative Wege, das Lebensgefühl in Städten zum Positiven zu verändern – zum Beispiel, indem sie aus Ampeltastern Interaktionsflächen machen.



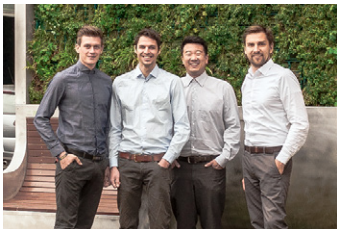
urban-invention.com

Inspiration für den Beteiligungsprozess:

PLAN:KOOPERATIV plant und realisiert Partizipationsprozesse in Städten und Kommunen. Im Unterschied zu klassischen Moderationsbüros gehören hier künstlerische Interventionen im öffentlichen Raum und webbasierte E-Partizipationsangebote genauso zum Tagesgeschäft wie klassische Workshops und Moderationen.



plankooperativ.de



Inspiration für den CityTree:

GREEN CITY SOLUTIONS hat mit dem CityTree den weltweit ersten Bio-Tech-Filter zur nachweisbaren Verbesserung der Luftqualität entwickelt. Der CityTree basiert auf der außergewöhnlichen Idee, Pflanzen mit modernster Internet-of-Things-Technologie zu kombinieren und somit einen natürlichen und gleichzeitig intelligenten Luftfilter zu schaffen. Spezielle Mooskulturen filtern dabei Feinstaub und andere schädliche Stoffe aus der Luft. Dazu werden in Echtzeit beispielsweise Daten über die Umweltleistung des CityTree mithilfe einer eigens entwickelten Software dargestellt.

greencitysolutions.de

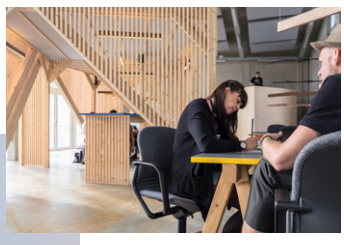
Inspiration für den Fahrradschnellweg:

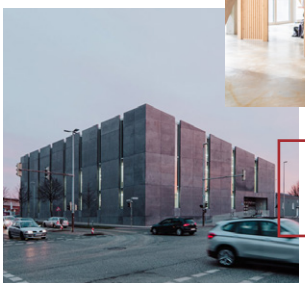
Norbert Krause ist Animateur zum Andersdenken. Der 1980 in Mönchengladbach geborene Konzeptkünstler und Projektdesigner belebt u. a. mit dem 1-qm-Sender Radio Eicken öffentlichen Raum und bringt mit „200 Tage Fahrradstadt" Mönchengladbach das Radfahren bei. Krauses Projekte verstehen sich als Katalysator. Sie beschleunigen gesellschaftliche Prozesse oder machen diese erst möglich. Immer mit einer Portion Humor und viel Spaß an der Sache. Ernsthaft.

krauses.info

Inspiration für den Maker-Space:

Der **Hafven** vereint auf 2.000 qm ein Coworking- und Maker-Space, d. h. Büroarbeitsplätze, Besprechungs- und Workshopräume, ein FabLab, Holz- und Metallwerkstätten sowie ein eigenes Café. Der offene Raum wird gleichermaßen von Solo-Selbstständigen, Angestellten, Start-ups und Konzernen genutzt. Das Projekt versteht sich dabei als Labor für Themen wie DIY, digitale Transformation, dezentrale Organisations- und Produktionsformen, Start-up-Kultur und Business-Modell-Innovationen.





hafven.de

Die hier vorgestellten Projekte und Akteure sind nur ein kleiner Ausschnitt aus der großen Vielfalt: Die Kreativschaffenden befassen sich neben den Themen wie Ernährung, neues Lernen und Stadtraum ebenso mit Fragen der Mobilität, Veränderungen im Gesundheitswesen, neuen Produktions- und Arbeitsmodellen oder der digitalen Transformation.

Gerne bringen wir Escape to Innovation auch zu Ihnen und nennen dazu kreative Beispiele zu Ihrem Themenspektrum.

Als Kompetenzzentrum ist es unser Ziel, die Kultur- und Kreativwirtschaft als eigenständige Branche sichtbar in Wirtschaft, Gesellschaft und Kultur zu verankern und ihre Wettbewerbsfähigkeit zu stärken. Neue Herausforderungen und Chancen werden mit den Akteuren branchenübergreifend diskutiert mit dem Ziel, neue weiterführende Potenziale der Kultur- und Kreativwirtschaft zu erschließen, gerade auch für Klein- und Kleinstunternehmer. Dazu bietet das Kompetenzzentrum mit einem erweiterten Themen- und Servicespektrum gezielten Mehrwert und Nutzen durch Know-how-Transfer und Vernetzung.

Fotos

S. 4 hannsjana: Marie Weich (Kröte), Barbara Antal (Kraniche)
S. 4 tyntyn: tyntyn GmbH
S. 5 ROOM IN A BOX: ROOM IN A BOX GmbH & Co. KG
S. 5 123comics: Roger Rosell (Gruppenbild), Imke Schmidt (Comic)
S. 5 BAG TO LIFE: ehrensache D/V GmbH & Co. KG
S. 6 Geheimpunkt: GeheimPunkt GmbH
S. 7 Christoph Brosius: Christoph Brosius
S. 7 LOCKSMITH-Media: Jana Erbes, Fabian Scharpf, Robert Erbes GbR
S. 7 Causa Creations: Tilmann Hars und Georg Hobmeier Causa Creations GbR
S. 7 trix: Winnie Christiansen
S. 8 Hendrik Haase: Hendrik Haase
S. 8 Original Unverpackt: Original Unverpackt GmbH
S. 9 Performance Dinner: Rolf Baltromejus
S. 9 Das gute Ding: Das gute Ding UG
S. 9 Frankfurter Brett: Frankfurter Brett GmbH
S. 9 David Kaiser: David Kaiser
S. 10 Tinkerbots: Kinematics GmbH
S. 10 baukind: baukind UG
S. 11 urbn pockets: Alraun, Futterlieb GbR
S. 11 Junge Tüftler: Junge Tüftler gGmbH
S. 11 LudInc: LudInc GmbH
S. 11 Levato: Levato UG
S. 12 Hannoverliebe: Identitätsstiftung GmbH
S. 12 PLATZprojekt: Jamuna Putzke
S. 12 Urban Invention: Künzler und Engel Urban Invention GbR
S. 13 PLAN:KOOPERATIV: Steffen Becker & Matthias Burgbacher
S. 13 Norbert Krause: Norbert Krause
S. 13 Hafven: Johannes Buchholz (innen), Nordstadtlicht (außen)
S. 13 Green City Solutions: Green City Solutions GmbH

Herausgeber
Bundesministerium für Wirtschaft
und Energie (BMWi)
Öffentlichkeitsarbeit
11019 Berlin
www.bmwi.de

Text und Redaktion
Kompetenzzentrum
Kultur- und Kreativwirtschaft
des Bundes
u-institut Backes & Hustedt GbR

Transfermanagement
Eva Kiltz
Julia Köhn
Johannes Tomm
Jägerstraße 65
10117 Berlin
T 030 20 88 89 1-18/-19/-21
E kontakt@kreativ-bund.de

Konzept
und Umsetzung
Identitätsstiftung GmbH

Illustrationen
Jana Kreisl

www.kreativ-bund.de
www.facebook.com/Kompetenz-
zentrumKulturKreativWirtschaft/

@kreativ_bund