

Dokumentation des Pop-Up im Haus der Wirtschaft
in Stuttgart, vom 12.01. – 17.02.2023



THE CREÄTIVE HOUSE

**Hotspot der Kultur-
und Kreativwirtschaft
in Baden-Württemberg**



INHALT

Vorwort	4
— von Ministerin Dr. Nicole Hoffmeister-Kraut	
Zu Gast	6
— in THE CREÄTIVE HOUSE	
THE CREÄTIVE HOUSE	8
— Über Projekt und Branche	
Statements	10
— der Ausstellenden	
Good to know	12
— Facts zur Kultur- & Kreativwirtschaft	
Kreativität als Motor	14
— Essay	
Kreativwand	16
— Kreativwirtschaft ist wichtig, weil ...	
Die ausgewählten Kreativen	20
— in THE CREÄTIVE HOUSE	
Programm in THE CREÄTIVE HOUSE	60
— Alle Events im Detail	
Kreativität und Cross Innovation	62
— Keynote von Louisa Steinwärder, Cross Innovation Hub Hamburg	
The Contour of Stars	70
— Keynote von Dr. Max Riedel, Head of ZEISS Innovation Hub, KIT	
Impressum	76

KREATIVWIRTSCHAFT IST INNOVATION

Sehr geehrte Damen und Herren,
liebe Kreative,

mit dem Pop-up-Projekt THE CREATIVE HOUSE hat das Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus ein wichtiges Zeichen gesetzt. Unser Ziel war es, die Sichtbarkeit der baden-württembergischen Kultur- und Kreativwirtschaft zu erhöhen, zahlreichen Kreativschaffenden hilfreiche Kontakte zu vermitteln, ihnen landesweit Chancen zum branchenübergreifenden Austausch zu geben und eine Brücke zu bauen zwischen der Kreativwirtschaft und den Branchen, die traditionell für die wirtschaftlichen Stärken unseres Bundeslandes stehen.

THE CREATIVE HOUSE hat für einige Wochen das Stuttgarter Haus der Wirtschaft (HdW) zu einem Hotspot der Kreativwirtschaft gemacht und die kreative Kraft und Vielfalt der Kultur- und Kreativwirtschaft im Land aufgezeigt. Auf diese schöpferische Kraft der

Kreativen setzen wir bei der Transformation unserer Wirtschaft, denn sie gibt Ideen, verbindet Branchen und zeigt uns Wege zu mehr Nachhaltigkeit auf. Sie verhilft Innovationen zum Durchbruch, weil sie Technik für die Menschen erklärbar macht und Vertrauen schafft.

Mein ganz herzlicher Dank gilt deshalb zum einen der Medien- und Filmgesellschaft (MFG) Baden-Württemberg als Kooperationspartnerin des Pop-up-Projekts sowie dem Industrie- und Handelskammertag Baden-Württemberg, HANDWERK BW und dem Design Center Baden-Württemberg, die diese Initiative als Jury-Mitglieder aktiv unterstützt haben. Mein Dank gilt auch den verantwortlichen Kollegen im Haus – insbesondere dem Werkstatt-Team des HdW – das den Mut hatte, mit THE CREATIVE HOUSE neue Wege zu gehen und dabei auf die „Primärtugenden“ der Kreativwirtschaft zurückgegriffen

hat: die Freude am Erschaffen und die Selbstverständlichkeit zur Kooperation.

Danken möchte ich darüber hinaus den vielen Kreativen im Land, die diese Chance ergriffen und THE CREATIVE HOUSE mit Leben gefüllt, es bunt gemacht und gemeinsam mit dem Projektteam zum Mitdenken und Mitmachen eingeladen haben.

Ich bin davon überzeugt, ein Land, das so viel Kreativkraft hat wie Baden-Württemberg, wird seine Zukunft erfolgreich gestalten. Deshalb werden wir uns auch weiterhin für die Sichtbarkeit und den Stellenwert der Kultur- und Kreativwirtschaft einsetzen, denn wir brauchen unsere Kreativen – in den Unternehmen, aber auch als eigene Branche in ihrer ganzen Vielfalt.

**Dr. Nicole Hoffmeister-Kraut,
Ministerin für Wirtschaft,
Arbeit und Tourismus
Baden-Württemberg**



Dr. Patrick Rapp, Staatssekretär im Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg am Stand von Florian Budke.



ZU GAST IN THE CREÄTIVE HOUSE

Das erstmalig durchgeführte Pop-up-Projekt THE CREÄTIVE HOUSE im Haus der Wirtschaft ist auf großes Interesse gestoßen: Rund 1.000 Besucher aus der Kreativwirtschaft, Kultur, Verwaltung und Politik nahmen an den Veranstaltungen und der Wechselausstellung teil. Unter den Gästen waren die Hausspitzen des Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus, des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst sowie des Ministeriums für Ernährung, Ländlichen Raum und Verbraucherschutz Baden-Württemberg. Auch Landtagspräsidentin Muhterem Aras brachte mit ihrem Besuch den Kreativen in THE CREÄTIVE HOUSE große Wertschätzung entgegen.

Arne Braun, Staatssekretär im Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg, im Gespräch mit Aussteller Robert Mucha.



Michael Kleiner, Ministerialdirektor im Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg, nimmt an der Veranstaltung teil.

Gemeinsame Jam-Session von Muhterem Aras, Präsidentin des Landtags Baden-Württemberg, im Dialog mit zwei Musikern.



Sabine Kurtz, Staatssekretärin im Ministerium für Ernährung, Ländlichen Raum und Verbraucherschutz, im Gespräch mit Alicia Clemens (Schloss Blumenfeld Tengen), Dr. Ellen Koban (MFG Baden-Württemberg) und Prof. Ute Meyer (urbanes.land).





THE CREÄTIVE HOUSE

Vom 12. Januar bis 17. Februar 2023 wurde das Haus der Wirtschaft in Stuttgart zum Hotspot der baden-württembergischen Kultur- und Kreativwirtschaft – zu THE CREÄTIVE HOUSE.

Zahlreiche Kreativunternehmen aus Baden-Württemberg erhielten hier über mehrere Wochen die Möglichkeit, ihre Projekte und Arbeiten zu präsentieren. Neben zwei wechselnden Ausstellungen fanden dazu Kreativsalons, Workshops und Konzerte, Talks und After-Work-Lounges statt, vernetzten sich Akteure aus Wirtschaft, Politik, Verwaltung sowie aus Hoch- und Berufsschulen – sowohl untereinander als auch über Branchengrenzen hinweg.

Mit THE CREÄTIVE HOUSE wurde ein besonderer Innovationsraum geschaffen, in dem ein breites Publikum die Teilbranchen der Kultur- und Kreativwirtschaft erleben, gemeinsam Projekte spinnen und Geschäftsmodelle weiter- oder sogar neu entwickeln konnte. Baden-Württemberg kann nicht nur Autos, Maschinenbau und Technik, sondern verfügt auch über eine herausragende Kultur- und Kreativbranche. Sie ist Innovationstreiberin für alle Wirtschaftsbereiche,

branchen- und sektorenübergreifend von großer wirtschaftlicher sowie gesellschaftlicher Bedeutung und unterstützt mit kreativen Ideen die Umsetzung von Nachhaltigkeitszielen.

Bereits vor der Pandemie hat die Kultur- und Kreativwirtschaft viele digitale Transformations- und Innovationsprozesse angeführt. Mit ihrer hohen Wandlungs- und Anpassungsfähigkeit trägt sie entscheidend dazu bei, den wirtschaftlichen Wandel und das große Feld der Digitalisierung und der Künstlichen Intelligenz erfolgreich mitzugestalten. Sie inspiriert, gibt Ideen, bringt Menschen und Branchen zusammen und kann aus Technologien echte Innovationen schaffen, denen die Menschen vertrauen und Aufmerksamkeit schenken.

Das hat THE CREÄTIVE HOUSE mit vielen Beispielen anschaulich unterstrichen und so einen Beitrag dazu geleistet, die Potenziale der Kreativwirtschaft zu erkennen und innerhalb der Wirtschaft zu festigen. Diese branchenübergreifenden Synergien, landesweiten Netzwerke und Kooperationsmöglichkeiten gilt es nun zu nutzen und künftig weiter auszubauen.

STATEMENTS DER AUSSTELLENDEN

„Design kann sehr viel. Es kann nicht die Welt retten, aber seinen Teil dazu beitragen.“ Philip Brückner

Wir sind fest davon überzeugt, dass gute Gestaltung die Welt zu einem besseren Ort machen kann. Und die Welt hat positive Veränderung dringend nötig. Natürlich ist uns klar, dass wir als Kreative nur einen kleinen Teil zu dieser Veränderung beitragen können. Umso wichtiger ist es, diesem Engagement einen großen Platz in unserer Arbeit zu widmen.



„Für mich war es ein großer Erfolg. Viele Kontakte, Anfragen für mein Projekt und auch Angebote für kommende Projekte.“

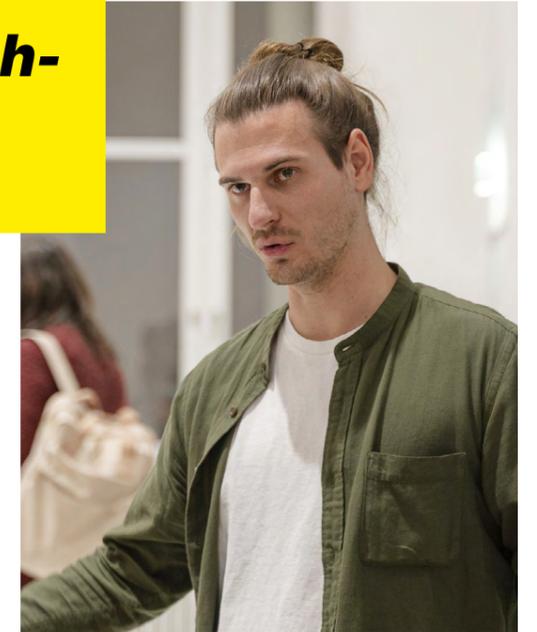
Elena Schilling



Im März zeige ich mein Projekt beispielsweise in einer Anwaltskanzlei - dort bekommen die Praktikanten die Hausaufgabe, sich auf Grundlage unseres Films mit Fragen des Urheberrechts und der Restitution von Raubkunst zu beschäftigen! Spannend, welche Wellen alles schlagen kann, nicht wahr?

„Dank des Events bin ich mit einem Unternehmen aus der Schuhbranche in Kontakt gekommen.“ Lorenz Noelle

THE CREÄTIVE HOUSE war für mich ein besonderes Event. In den letzten zwei Jahren konnten pandemiebedingt sehr viele Veranstaltungen nicht stattfinden. Solche Veranstaltungen sind in der Kreativbranche essenziell. Die Ausstellung war somit ein Startschuss, um wieder aktiv mit der Öffentlichkeit in Kontakt zu treten, motivierenden Austausch zu erhalten und eine tolle Chance, sich zu präsentieren. Dank des Events bin ich mit einem Unternehmen aus der Schuhbranche in Baden-Württemberg in Kontakt gekommen und momentan im Gespräch für weitere Schritte.



„Wir müssen uns bemühen bessere Vorfahren zu sein.“

Prof. Ute Meyer



Wir müssen lernen, bessere Vorfahren zu sein. Dazu müssen wir auch Entscheidungen treffen, die erst einmal unbequem sind, weil sie unsere aktuellen Verhaltensweisen oder Privilegien in Frage stellen. Design hat die klare Aufgabe, positive Vorstellungen einer verantwortungsvollen Zukunft zu entwickeln und für alle verständlich zu kommunizieren.

GOOD TO KNOW

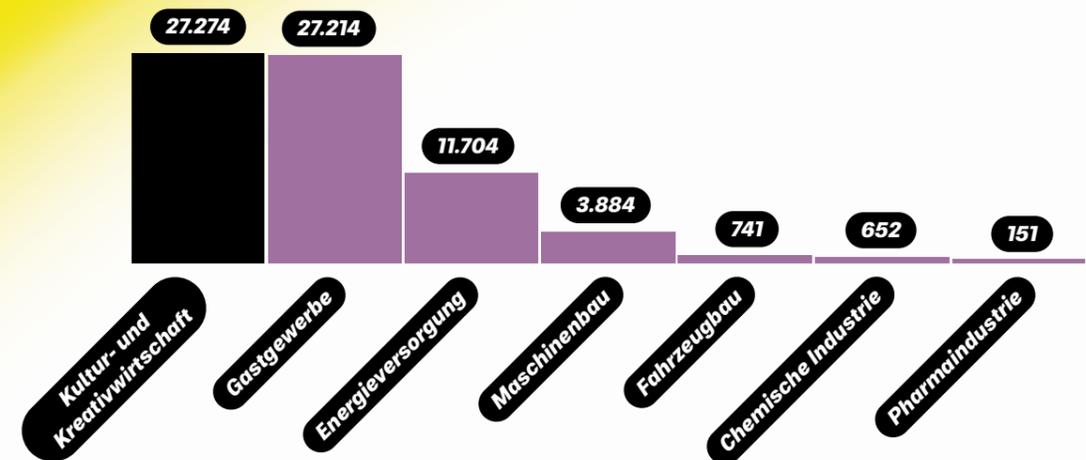
Facts and Figures zur Kultur- und Kreativwirtschaft

Baden-Württemberg ist ein bedeutender Standort der Kultur- und Kreativwirtschaft mit vielen erfolgreichen Unternehmen auf den Gebieten Design, Architektur, Presse, Rundfunk, Film, Games, Musik, Buch und Kunst. Die wirtschaftliche Bedeutung der regionalen Kultur- und Kreativwirtschaft wird insbesondere

im Branchenvergleich deutlich: 2021 wurde in der Kultur- und Kreativwirtschaft ein Umsatz von insgesamt rund 27 Mrd. Euro erzielt – und damit mehr als in der Pharma- oder Chemieindustrie und immerhin knapp 20 Prozent des Umsatzes der Fahrzeugindustrie.

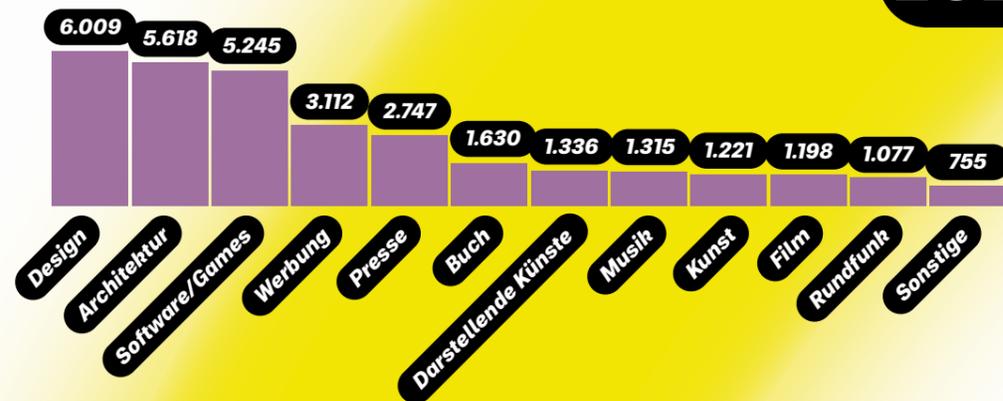
Zahl der Kultur- & Kreativunternehmen im Branchenvergleich

2020



Anzahl der Unternehmen

2020



* Die Grafiken von 2020 entstammen den Visualisierungen beim Pop-up-Projekt. Im Text sind die aktualisierten Kennzahlen zur Kultur- und Kreativwirtschaft für das Jahr 2021 genannt.

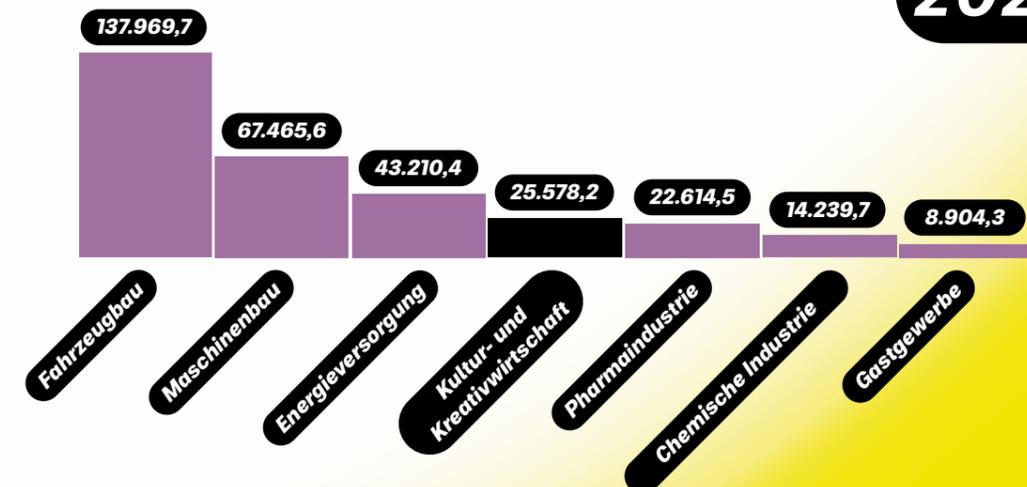
Über 27.000 baden-württembergische Unternehmen der Kultur- und Kreativwirtschaft beschäftigten in Baden-Württemberg im Jahr 2021 mehr als 200.000 Menschen: als Mode-, Möbel-, Schmuck-, Produkt- und Grafikdesigner, als Software- und Games-Entwickler, in Architektur, Werbung und Kommunikation, im Musik- und Film-Business, im Verlags- und Buchwesen, im

Bereich Journalismus oder in der Bildenden und Darstellenden Kunst. Im deutschlandweiten Branchenranking zählt Baden-Württemberg sowohl bei den Umsätzen als auch bei der Anzahl der Beschäftigten und der Anzahl der Unternehmen zu den Top drei aller Bundesländer.

Umsätze der Kultur- & Kreativwirtschaft im Branchenvergleich

Angaben in Mio. Euro

2020



KREATIVWIRTSCHAFT ALS MOTOR

Die Kreativen, das hat THE CREATIVE HOUSE gezeigt, gestalten unsere Städte, entwerfen unsere Häuser, bauen unsere Möbel, machen neue Räume erfahrbar, designen Websites, Rätsel und Games, setzen Träume in Bilder und Gedanken in Klänge um, entdecken neue Technologien und finden innovative Lösungen für alte Probleme. Sie handeln nachhaltig und zirkulär, ergründen neue Medien in der Wissensvermittlung und unterstützen bei notwendigen Transformationsprozessen. Sie regen an, sie zeigen auf, sie diskutieren, sie lassen Emotionen aufleben und schaffen Erlebnisse. Welche Kreativen genau diese Dinge in Baden-Württemberg vorantreiben, ist auf den nächsten Seiten zu sehen. Doch – auch das konnten wir in den intensiven Ausstellungs-

wochen erfahren – die Kreativen sind nicht nur ein eigener Wirtschaftszweig: Sie bilden aufgrund ihrer Handlungs- und Denklagen ein enormes Potenzial für die klassischen industriellen Zweige und die Entwicklung ganz neuer Herangehensweisen im Sinne der Cross Innovation. Diese verstehen wir dabei als die branchenübergreifende Zusammenarbeit zwischen Kreativschaffenden und Unternehmen aus anderen Industriezweigen, welche so innovative Ansätze und Lösungen erarbeiten. Gerade in Zeiten multipler Krisen und unvorhergesehener Herausforderungen bedarf es solcher Ansätze, um zukunftsfähige und resiliente Entwicklungen in Gang zu setzen. Inwieweit ein Musiker einem Unternehmen der feinmechanischen Industrie konkret helfen kann,

zeigt beispielsweise Dr. Max Riedel vom Zeiss Innovation Hub @ KIT auf Seite 72. In der Cross Innovation geht es nicht immer um die Zusammenarbeit im klassischen Sinne, sondern auch darum, gemeinsam kreative Denk- und Schaffensprozesse auf bestehende Strukturen zu übertragen und so Neues zu schaffen: Wie das funktionieren kann, erläutert Louisa Steinwälder von der Hamburg Kreativ Gesellschaft auf Seite 62.

Die Potenziale der Kreativen gilt es auszuschöpfen und zu fördern! THE CREATIVE HOUSE hat viele Prozesse ins Rollen gebracht, Menschen zusammengeführt und Denkanstöße gesetzt. Jetzt müssen wir dranbleiben und weitermachen!



Für mich ist Kultur- und Kreativwirtschaft wichtig, weil ...

„... sie komplexe Themen zugänglich machen kann – auch emotional!“

„... es der nachhaltigste Zweig menschlicher Gedanken ist.“

„... es sonst ganz schön langweilig wäre!“

„... es viel mehr Lösungen und Ideen gibt als gedacht.“

„... Innovationen lebenswichtig sind.“

Aus THE CREATIVE HOUSE habe ich mitgenommen ...

„... man Dinge immer wieder neu und anders denken sollte!“

DIE AUSGEWÄHLTEN KREATIVEN IN THE CREÄTIVE HOUSE



Um ein möglichst breites Bild der Kultur- und Kreativwirtschaft in Baden-Württemberg zeichnen zu können, wurde ein niedrigschwelliges Bewerbungsverfahren entwickelt. Im Rahmen eines Open Calls wurden Einzelunternehmen sowie kleine und mittlere Unternehmen aus Baden-Württemberg aus den Bereichen Design, Architektur, Software/Games, Werbung, Presse, Buch, Darstellende Kunst, Musik, Film, Kunst und Rundfunk dazu aufgerufen, sich selbst und ihre Teilnahmemotivation, zu präsentieren. In intensiven und tiefgehenden Sitzungen wurden aus über 80 Bewerbungen, 22 Kreativschaffende ausgewählt, welche sich und ihre Unternehmen in das Creative House einbringen konnten. Die Jury bestand aus Vertretern aus Wirtschaft, Verwaltung und der Kreativwirtschaftsförderung und bildete so auch ein breites Spektrum an Erfahrungswerten in der Kultur- und Kreativwirtschaft ab.



© Stefan Hohloch

DOT ON Pixelart und Klebepunkte mit Impact

Dot on bedeutet: kreativ sein mit Klebepunkten. Das junge Unternehmen und erfolgreiche Geschäftsmodell bietet genügend Material und Ideen, um Jung und Alt zu Künstlern zu machen. Der Kreativität sind mit unseren dots keine Grenzen gesetzt: man kann fantasievoll gestalten, fantastisch auskleben, sagenhaft aufkleben und konfettispaßig umkleben. Ganz ohne Vorkenntnisse können kinderleicht wunderbunte Kunstwerke geklebt werden. Dabei wird die

Konzentration und Koordination ganz nebenbei gefördert und entspannend ist das Ganze auch noch – ein umfassendes Feel-good-Paket. Außerdem ist das Kleben unkompliziert, funktioniert inklusiv, ist nachhaltig regional produziert – und sieht einfach dotsationell aus! Klebepunkte bieten ein Universum an Möglichkeiten, sich auszudrücken und etwas zu gestalten. Sie erweitern die Grenzen der Kreativität. Probieren Sie es aus!

**Julia Habermaier
& Tanja Haller**
Produktdesign
Stuttgart
dot-on.de

Florian Budke

Supergrafiken

Supergrafiken zeichnen sich durch ein Zusammenspiel von Raum (Architektur), Schrift (Typografie) und Farbmuster (Grafikdesign) aus. Die überdimensionalen Grafiken/Schriftbilder versuchen den gebauten Raum, sei es im öffentlichen oder privaten Bereich, positiv zu beeinflussen, seine Wirkung und Nutzung zu verstärken sowie zu einer besseren Orientierung im (städtebaulichen) Kontext beizutragen. Wie sich

durch realisierte Projekte zeigte, führen Farben, Formen und Muster auf Wänden, Böden oder Decken zu einer neuen Wahrnehmung von Raum. Plätze, die kaum Aufenthaltscharakter aufwiesen, wurden nach derer kreativen Umgestaltung und Überarbeitung deutlich häufiger genutzt. Dies führt nicht nur zu einer (Neu-)Belebung vorhandener Orte, sondern ermöglicht auch die Herstellung neuer Sozialräume.

Florian Budke
Grafikdesign
Mannheim
budke.xyz



© Marius Heimbürger



©Studio Sterneck

Studio Sterneck

We make games and software solutions.

Studio Sterneck ist ein 2019 gegründetes Indie Game Studio mit Sitz im GameHub Kokolores Collective in Ludwigsburg.

Mittlerweile besteht das Team aus fünf Personen. Das erste eigene Spiel „Get Together: A Coop Adventure“ wurde im Oktober 2021 für PC, Android und iOS veröffentlicht. Neben eigenen Produktionen entwickelt Studio Sterneck für seine Kunden Anwendungen

mit spielerischem Hintergrund und unterstützt andere Studios bei der Umsetzung ihrer Projekte. Als Gamesunternehmen ist Studio Sterneck Teil der dynamischen Game-Szene in Baden-Württemberg, die von der Konzeption über die Produktion bis hin zur Anwendung auch in anderen Branchen künstlerisch und technologisch Spielspaß erschaffen kann.

Simon Sturm
Gamesdesign
Ludwigsburg
studio-sterneck.com



THE
CREATIVE
HOUSE

stern|ect

Franziska Poike

Illustrierte Storyboards mit Charakter

Mit Kit Klimamonster haben Kreative und Pädagogen eine lebenswerte Figur entwickelt, die klimarelevante Themen positiv behandelt. Auch Informationen zu der UN-Kinderrechtskonvention sowie zur Agenda für nachhaltige Entwicklung mit den 17 Zielen kommen dabei nicht zu kurz.

Kit Klimamonster spricht Kinder und ihre Familien an: mit Informationen, analogen Aktionen, und einer wachsenden Zahl von Kooperationen und Partnern. Die komplexen Zusam-

menhänge von Klima, Umwelt, Wirtschaft und Gesellschaft werden altersgerecht aufbereitet, direkt erfahrbar und verstehbar. Auch Lösungswege sind ein wesentlicher Teil der Kommunikationsstrategie. Mit seinem fröhlichen und inspirierenden Charakter regt Kit Klimamonster zum Mitmachen an. Es zeigt, was man alles durch ein nachhaltiges und klimagerechtes Leben gewinnen kann: saubere Luft, gesunde Lebensmittel und mehr Lebensqualität.

Franziska Poike
Animation
Karlsruhe

klima-kit.de



© Franziska Poike



© Lorenz Noelle

Lorenz Noelle

Be on the way – Footwear

Das Studio von Lorenz Noelle ist vielfältig tätig – beginnend bei Industrial Design für allerlei Objekte des Alltags bis hin zu Möbeldesign und Ausstellungen. Durch die Reduktion auf das Wesentliche wird die Essenz der Objekte herausgearbeitet.

„Be on the way“ ist eine experimentell orientierte Designstudie mit dem Ziel, einen innovativen Schuh zu gestalten. Durch die Herangehensweise, die Entwürfe im Maßstab 1:1 aus unterschiedlichsten Materialien herzustellen,

haben sich die Form, Funktion, Materialien und Typologien im Laufe des Entwicklungsprozesses ergeben. Der im Projekt ausgestellte Entwurf repräsentiert die Ergebnisse aus der experimentellen Studie. Er vereint in sich die Charakteristika eines Flip-Flops und einer Sandale. Der Schuh fühlt sich offen und frei an, bietet durch den Gurt aber einen festen Halt. Der Einsatz von nachhaltigen Materialien gibt dem Schuh einen natürlichen Charakter.

Lorenz Noelle
Produktdesign
Leonberg

lorenz-noelle.com

Raimund Vollmer

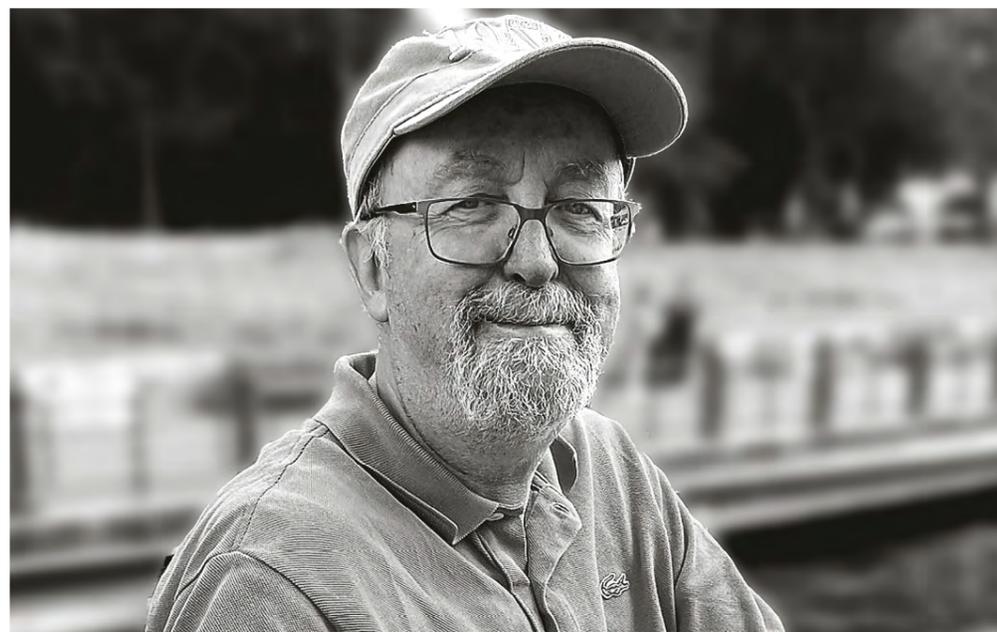
Ohne uns – Gibt es ein Leben nach dem Jetzt?

Keine andere Erfindung des Menschen definiert sich so sehr durch Transformation wie die des Computers, dessen Entwicklung der Autor Raimund Vollmer seit 1975 journalistisch begleiten durfte. Mit seinem Film übt der Journalist zugleich eine Kulturkritik. Seine These lautet: Die digitale Transformation kennt nur die permanente Transformation ins Unendliche – letzten Endes in eine Welt ohne uns. Gefangen und befangen in alles überwältigende Augenblicke, dem Jetzt, erfahren wir nicht mehr, was um uns ge-

schieht. Die Welt agiert bereits ohne uns. Wir erblinden zum Smartphone. Eine Perspektive zu gewinnen durch die Auseinandersetzung zwischen der persönlichen und der historischen Zeit, durch das dröhnende Miteinander und störrische Gegenüber von Wort, Bild und Ton – das ist das Anliegen dieses Films. Der Sprecher ist der Autor selbst. Sein Herzenswunsch: die Befreiung aus einer neuen, selbstverschuldeten Unmündigkeit, ohne die Freiheit unmöglich ist. Im Sinne des Philosophen Immanuel Kant und der Philosophin Hannah Arendt.

Raimund Vollmer
Journalismus
Reutlingen

Bildertanz Reutlingen



© Stephan Kieninger



© Thorsten Schulz

Rockhaus / Übehaus

Raum für Musik

Vor 17 Jahren wurde „Rockhaus“, aus den Firmen „empjre“ und „media promo“ hervorgehend, gegründet. In Remseck wurde das erste Rockhaus und auch der Firmensitz geschaffen – mit Musikproberräumen und Musikstudios ist dort Platz für knapp 200 Musikschaffende. Schon bald kam ein weiterer Standort in Steinheim an der Murr dazu.

In der ehemaligen Mercedesniederlassung in Stuttgart kam 2014 sogar ein weiterer hinzu: das sogenannte „Rockhaus in the City“. In den 17 Jahren veranstaltete Rockhaus über 350 Veranstaltungen. Die Architektin Nicola Missel überließ 2019 Rockhaus das sogenannten „Übehaus“. Seitdem kümmert sich die Firma um das einzigartige Kunstwerk.

Thorsten Schulz
Musik
Remseck
uebehaus.com



THE CREÄTIVE HOUSE

Um die kreative Vielfalt und wirtschaftliche Kraft zu zeigen, wird das Haus der Wirtschaft vom 12. Januar bis 17. Februar zum Hotspot für die baden-württembergische Kultur- und Kreativwirtschaft zu THE CREÄTIVE HOUSE.

Insgesamt zeigen 22 Kultur- und Kreativunternehmen, die in einem landesweiten Wettbewerb ausgewählt wurden, ihre Projekte und Arbeiten. Zur Ausstellung gibt es ein vielseitiges und öffentliches Rahmenprogramm.

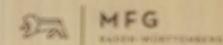
das kostenfrei besucht werden kann. Abendveranstaltungen zu einzelnen Themenkomplexen finden jeweils donnerstags- und freitagabends ab 17.00 Uhr im Haus der Wirtschaft in Stuttgart (Max-Eyth-Saal) statt.

PART 1
12.01. – 27.01.2023

PART 2
02.02. – 17.02.2023

Kochhaus / Überhaus
Das Du
Florian Duffel
Simon Walter
Franciska Pöcker
Media Thinking
Annakristin Brannan
Elena Schilling
Studio Sternack
Lorenz Noll
Kaimond Vollmer

MOJA Design
Falk Schwenninger Architektur
Umsohören
Erhalten Land - Flusstal
Artbelge
Daniel Gampert
Mittelwerkstatt Florian Oswald
Julia Benz
Dunbe & Great Tape Art
Brücken & Brückner
My Book my World



Annektrin Baumann

Rätseldesign und Buchabenteurer

Innovative und überraschende Rätselmekani-
ken, deren Lösungen sich trotz-
dem logisch erschließen, sind die
Leidenschaft und Arbeits-
grundlage der Rätseldesigne-
rin und Autorin Annektrin
Baumann. Für verschiedene
Verlage und Firmen erstellt
sie individualisierte und the-
matisch angepasste Rätsel im
Escape Room- und Denksport-
Stil. Ihre Rätsel bettet sie als
Autorin in spannende und at-
mosphärische Geschichten ein.

Ziel ist es bei den Rätselnden
alte Denkmuster aufzu-
brechen und zum lateralen
Denken anzuregen. Bei
ihren Rätselprodukten schlägt
sie als studierte Medientechni-
kerin oft die kreative Brü-
cke zwischen analogen und
digitalen Erlebniswelten. So
entstanden bereits die unter-
schiedlichsten Produkte: Rät-
selbücher, Adventskalender,
interaktive Apps, Rätselerleb-
nisse in Briefform und vieles
mehr.

Annektrin Baumann
Verlags- und Buchwesen
Stuttgart

annekatrinbaumann.de



© Oliver Bartossek



© Filmakademie Baden-Württemberg

Elena Schilling

If objects could speak – What would they say?

Die Debatte über afrikanische
Kulturgüter in europäischen
Museen hat das junge Film-
team um Elena Schilling dazu
gebracht, auf eine Reise zu
gehen. Die Frage, die sie an-
trieb, lautete: Was sind ihre
unerzählten Geschichten? Wie
und wo können wir Antwor-
ten finden und wie nähert man
sich diesem heiklen Thema am
besten an? Mit Unterstützung
des Lindenmuseums Stuttgart
scannte das Team einen Ge-
genstand aus Kenia in 3D, der
neben vielen weiteren im Kel-
lerbestand des Museums gela-
gert und für den öffentlichen
Besuch nicht ohne Weiteres
zugänglich ist. Nur wenige
Informationen lagen dem Mu-

seum und Team zu dem Objekt
vor, man wusste, es kam im
Jahr 1903 in das Lindenmuse-
um und stammte wohl von den
Kikuyu. Das Team reiste nach
Kenia und zeigte den Men-
schen vor Ort mit Hilfe einer
Augmented Reality Installation
den physischen Gegenstand aus
dem Museum. Die Reaktionen
und Interpretationen wurden
filmisch eingefangen. Aug-
mented Reality und der Do-
kumentarfilm zur Reise versu-
chen auf diese kreative Weise
einen neuen Begegnungsraum
zu schaffen und die Debatte aus
dem akademischen Kontext in
reale Interaktion und einen-
Dialog zu überführen.

Elena Schilling
Film-Business
Stuttgart

ifobjectscouldspeak.com

Verlags- und Buchwesen

MY BOOK MY WORLD

Activity Kits for Curious Kids to Explore, Learn and Create

Unser Ziel ist es, den Erlebnishorizont von Kinderbüchern zu erweitern. Wir erfinden Geschichten für Kinder und ergänzen diese mit innovativen und pädagogisch wertvollen Aktivitäten – analog mit einem Kartenset und digital mit der My Book My World App. Damit schaffen wir eine neuartige Möglichkeit, sich tiefer mit einem Thema zu beschäftigen und spielerisch unterschiedliche Perspektiven einzunehmen. Durch die enge, emotionale Verknüpfung mit der Geschichte, fühlen sich Kinder motiviert, neue Übungen, Techniken und Materialien zu entdecken. Die individuellen Kreativität der Kinder führt zu einer ganz neuen, persönlichen Interpretation des Textes.

Anna Sophia Boden

bodenco

Ulm



Simon Walter

Plastische Kunstwerke

Simon Walter vereint in seiner Kunst die Passion für Illustration und Motion Design mit Einflüssen aus Pop Art und Graffiti, die ihn zu lauten, typografischen Bildkompositionen inspirieren.

Aus raffiniert aufeinander abgestimmten Ebenen aus Pappe, MDF und Acrylglas kreiert er Schicht für Schicht Kunstwerke, die sich durch eine eindrucksvolle Tiefenwirkung auszeichnen. Poppige, knallige Farben,

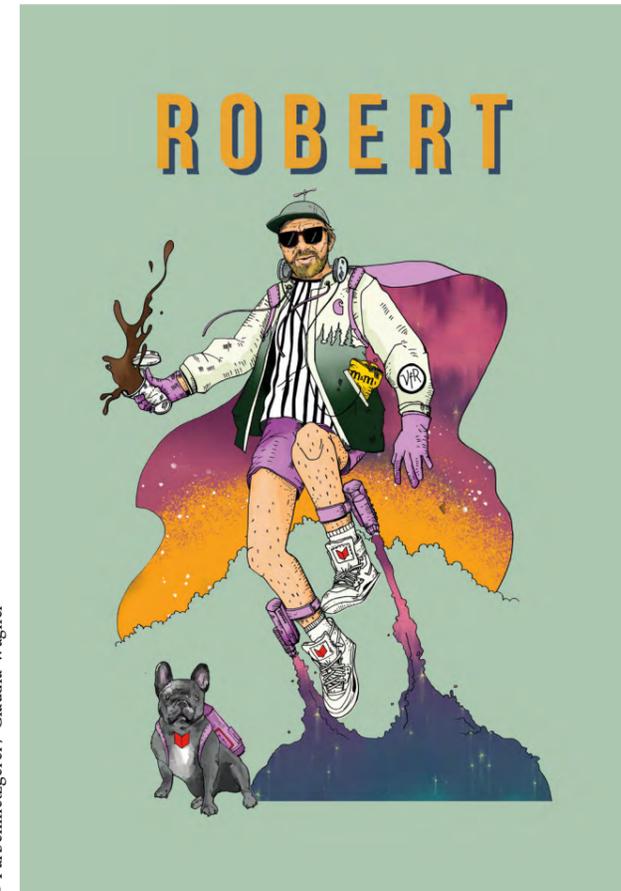
die miteinander harmonisieren oder in Kontrast zueinander stehen, ziehen sich durch alle Werke. Beeinflusst durch seine Arbeit als Motion Designer, greift Simon Walter Elemente aus dem Bewegtbild auf, überträgt diese in eine statische Bildkomposition und fixiert so den Augenblick. Das Moment der Bewegung ist in seinen Werken allgegenwärtig und prägt seinen künstlerischen Ausdruck.

Simon Walter
Bildende Kunst
Heidelberg

[behance.net/simonwalter](https://www.behance.net/simonwalter)



© Simon Walter



© Farbenmetzgerei / Claudia Wagner

Robert Mucha

Media Thinking

Robert Mucha ist seit 2010 selbständig als Journalist, Magazinmacher, Media Thinker, kultureller Stadtentwickler, Podcaster und KI-Salonist tätig. Vor seiner Zeit als Freiberufler hat er mehrere Jahre in Berlin beim Fußballkulturmagazin 11FREUNDE gearbeitet und 2011 das Heilbronner Magazin Hanix erfunden und gegründet, das 2017 mit dem Ideenstark-Award ausgezeichnet wurde.

Robert Mucha
Rundfunkwirtschaft
Heilbronn

[linkedin.com/robert-mucha](https://www.linkedin.com/robert-mucha)

Die Schwarmstadtforschung zu Heilbronn hat er federführend initiiert und mitangestoßen und seit 2019 ist er Gastgeber des Originalteile-Podcasts. Seit zwei Jahren arbeitet er für den KI Salon Heilbronn daran, Künstliche Intelligenz durch Kunst und Kultur erlebbar und verständlicher zu machen. Für den Urban Innovation Hub, der dieses Jahr gegründet wird, ist er Ideengeber.



v.l.n.r Florian Budke, Simon Sturm, Franziska Poike, Lorenz Noelle, Raimund Vollmer, Dr. Ellen Koban (Jury), Thorsten Schulz, Marcel Folmeg, Jürgen Oswald (Jury), Christoph Heise (Jury), Annektrin Baumann, Elena Schilling, Peter Haas (Jury), Dr. Susanne Ast (Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg), Simon Walter, Julia Habermaier und Tanja Haller vertreten durch Lotta und Luzie Habermaier



v.l.n.r Michael Wetzel, Cristina Longobardi, Ann-Katrin Cybis, Albert Schuster, Isabelle Possehl, Annika Gutekunst, Janina Schneider, Yasemin Lupo, Peter Weigant, Jürgen Oswald (Jury), Dr. Ellen Koban (Jury), Daniel Gaspers, Markus Schier, Falk Schneemann, Anna Sophia Boden, Jérôme Jossin, Julia Benz, Philip Brückner, Ute Meyer, Florian Oeschger, Marie-Lise Hofstetter, Lorenza Manfredi, Michael Schmölz, Andreas Krüger, Michael Kleiner (Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg), Christiane Nicolaus (Jury), Peter Haas (Jury), Dr. Susanne Ast (Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg)

Umschichten

Kreatives Gestalten von Raum

Studio Umschichten arbeitet an den Schnittstellen von Kunst, Architektur, Design und Stadtentwicklung. Das Architekturbüro nutzt die Kraft der Temporalität, um einen Ausnahmezustand, einen geheimen Wunsch oder ein Problem zu materialisieren und so mentale Prozesse und Diskurse über Raumzukünfte und -programme in Gang zu setzen. Der künstlerischen Praxis liegt ein behutsamer Umgang mit Material und eine stark kontextualisierte Vorgehensweise vor Ort zu Grunde. Es geht um ein Reagieren im

Prozess, ein begleitendes Reagieren, eine Uminterpretation von vorgefundenen Umständen und Rahmenbedingungen. Untersucht werden Prozesse und Zustände des Übergangs – im Material wie im Ort. Ziel der baulichen Interventionen des Studios Umschichten ist eine Gestaltung, die nach reversiblen und veränderbaren Bautechniken fragt, anstelle eines bis heute dominanten verbrauchsorientierten bzw. verbrauchsakzeptierenden Entwerfens. *form follows material / form follows action!*

Peter Weigand
Architektur
Stuttgart

umschichten.de



© Dumbo & Gerald



© Studio Umschichten

Dumbo & Gerald Tape Art

Die Namen DUMBO AND GERALD stehen für Kreativität und Qualität. In Pforzheim von Isabelle Possehl und Janina Schneider gegründet, hat sich das Kreativstudio in Deutschland schnell mit Tape Art einen Namen gemacht. Seit 2009 bietet es seinen Auftraggebern einen breiten Erfahrungsschatz und vielseitige Einsatzmöglichkeiten im Rahmen der „Klebekunst“. Tape Art als perfekte Lösung für temporäre,

individuelle und aufmerksamskeitsstarke Kommunikation und Raumgestaltung: Leitsysteme für Ausstellungen, Gestaltung von Messeständen, live und interaktiv bei Events, Gestaltung von Showrooms und Studiokulissen, Cafés oder Büros, überraschende Marketingaktionen, Workshops an Schulen und in Unternehmen – Tape Art macht Spaß, ist Eye Catcher und sorgt gewiss für unvergessliche Aha-Erlebnisse.

**Isabelle Possehl
& Janina Schneider**
Kommunikationsdesign
Pforzheim

dumboandgerald.com

Moja Design GmbH

Form Follows Strategy

Als interdisziplinäres Designbüro mit erfahrenen und hochqualifizierten Produktdesignern, Kommunikationsdesignern und Architekten entwickelt und gestaltet Moja Design ganzheitliche Lösungen in den Bereichen urbane Mobilität, Transportation- und Industriedesign. Gutes strategisches Design in Kombination mit erstklassiger Ingenieurskunst ermöglicht die Umsetzung anspruchsvoller und zukunftsweisender Produkte. Deshalb ar-

beitet das Designstudio in seinen Entwicklungsprojekten von Anfang an eng mit Technikern und Ingenieuren zusammen. Dabei betrachtet Moja Design jedes seiner Projekte ganzheitlich und denkt „Form Follows Function“ noch einen Schritt weiter: Mit der vollumfänglichen Methode „Form Follows Strategy“ werden alle relevanten Parameter in der Produktentwicklung berücksichtigt, um innovative und erfolgreiche Lösungen zu gestalten.

Albert Schuster
Produktdesign
Stuttgart

moja-design.de



© red-dot.de



© Martin Pötter / SchreiberPötter

Julia Benz

Malerei auf Wand und Werken

Julia Benz, ist freischaffende Künstlerin und lebt und arbeitet seit 2020 in der Stadt Heidelberg. Neben Malereien auf Leinwand kreiert sie Papierarbeiten, Wandmalereien/Murals, Wandinstallationen aus Plexiglas und Installationen im privaten sowie öffentlichen Raum. In ihrer künstlerischen Arbeit beschäftigt sie sich seit einigen Jahren mit der Mehrdimensionalität von Malerei.

Julia Benz
Bildende Kunst
Heidelberg
juliabenz.de

Diese untersucht sie mit Hilfe unterschiedlicher Medien. In ihrer gegenstandslosen Malerei lösen sich konkrete Formen in Abstraktion auf und umgekehrt. Ihr künstlerisches Ziel ist es, die Betrachterin / den Betrachter mit abstrakten Andeutungen zu eigenen Assoziationen anzuregen, mit der Wahrnehmung zu spielen, Dimensionen zu brechen und (Sicht-)Ebenen infrage zu stellen.



Möbeldesign

DANIEL GASPERS
Unikate handgefertigt aus recycelten Möbelteilen

Ein Möbel sollte mehr sein. Ein Teil des Lebens, der Familie, welches immer bereit ist für die Aufbewahrung von den Dingen, die im Leben so mit uns kommen und gehen. Es hält die Erinnerungen fest und gibt sie stumm und leise wieder ab, wenn wir es möchten. Zeitlos fagt es sich in die moderne Einrichtung, aber dass es jemals ab werden könnte. Ich produziere Möbel und Interieur mal von einzigartiger Eleganz, mal fröhlich verspielt. Nicht aufdringlich, aber auffällig schön und von hoher Qualität, die man sehen kann. Das besondere Stück, worüber sie sich freuen, wenn sie es in ihrem Raum platzieren und von ihrem Lieblingsplatz betrachten können. Ich fertige meine Unikate aus recycelten Möbelteilen, welche ich in zufälliger, künstlerischer Art kombiniere. Diese Stücke sind einzigartig und erzählen schöne Geschichten aus der Vergangenheit. Nachhaltigkeit spielt eine große Rolle in meinen Werkskäten. Ich nutze das vorhandene von Neues zu schaffen. Ich achte auf die Herkunft der Plattenwerkstoffe, produziere sparsam und zukunftsfähig. Altsaus von unbrauchbar gefertigten Sonderdesigns. Finden Sie bei mir das besondere Möbel, welches Ihren Wohnraum unverwundlich macht.

gaspers-moebeldesign.de Heidelberg



Archite

FSA
Falk Schneemann Architektur

Wir gestalten das Architekturbereich von Fach für unseren Kunden. Wir sind ein Team von Architekten, die Leidenschaft für das Bauen und die Gestaltung von Innen- und Außenräumen haben. Wir sind ein Team von Architekten, die Leidenschaft für das Bauen und die Gestaltung von Innen- und Außenräumen haben.

ARTHELPS
Wir glauben an die Idee

Wir glauben an die Idee. Wir glauben an die Idee. Wir glauben an die Idee.

Brückner + Brückner

Design that matters.

Brückner + Brückner ist überzeugt davon, dass Gestaltung die Kraft hat, die Welt positiv zu verändern. Obwohl sie nur einen kleinen Teil zu dieser Veränderung beitragen können, möchten sie diesem Beitrag einen großen Platz in ihrer Arbeit widmen. Deshalb wählen sie ihre Projekte nach ethischen und moralischen Kriterien aus und arbeiten mit Kunden zusammen, die offen für Veränderung sind. Im Um-

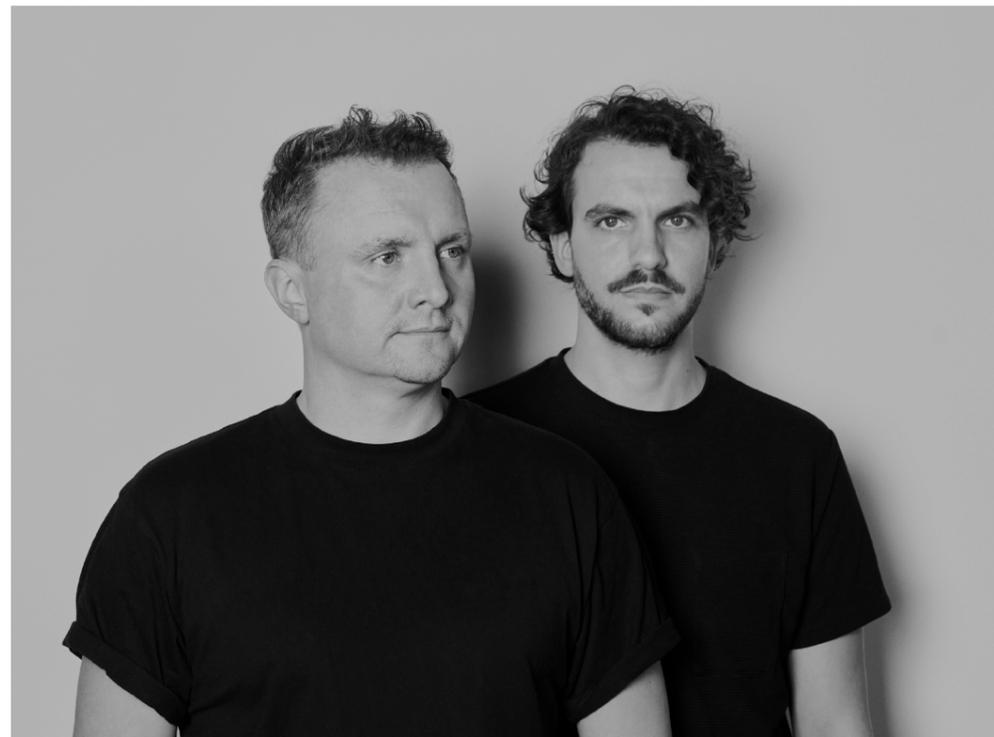
kehrschluss können sie sich zu 100% mit ihren Projekten identifizieren. Entsprechend tief arbeiten sie sich in die Materie ein und entwickeln auf dieser Basis ganzheitliche Designkonzepte, die nachhaltig wirken. Mit langjähriger Erfahrung aus der Zeit in führenden Agenturen gestalten sie kanalübergreifend und multimedial – immer mit dem Ziel, Menschen zum Umdenken zu bewegen.

Johannes & Philip Brückner
Kommunikationsdesign
Mannheim

brueckner.studio



© Möbelwerkstatt Oeschger



© Anna Ziegler

Restemoebel

Moebel aus Restmaterialien, regional und handgemacht.

Die Idee: Restemoebel arbeitet fast ausschließlich mit Restmaterialien, die in Schreinereien anfallen. Rest, Produktionsabfall, Kollektionswechsel. Dies sind Gründe, warum es im Umgang mit Produkten und Materialien oft wirtschaftlicher erscheint, sie als Müll zu entsorgen. Insgesamt gibt es in Deutschland ca. 19.000 Schreinereien. Durch ständig wechselnde Aufträge wächst

ein Restelager schnell an, nicht zuletzt durch die vom Handel vorgegebenen Plattenformate. Meist werden diese Reste thermisch verwertet oder einfach entsorgt. Hinter Restemoebel verbergen sich kleine, modulare, handwerklich und lokal gefertigte Möbel und Gebrauchsgegenstände – in schlankem Design, für den alltäglichen Gebrauch produziert.

Florian Oeschger & Markus Schier
Möbeldesign
Rheinfelden

restemoebel.net

My Book My World

Activity Kits for Curious Kids to Explore, Learn and Create

Ziel von My Book My World ist es, den Erlebnishorizont von Kinderbüchern zu erweitern. Das junge Gründungsteam um Anna Sophia Boden erfindet Geschichten für Kinder und ergänzt diese mit innovativen und pädagogisch wertvollen Aktivitäten – analog mit einem Kartenset und digital mit der My Book My World App. Damit schafft das Team eine neuartige Möglichkeit, sich tiefer mit

einem Thema zu beschäftigen und spielerisch unterschiedliche Blickwinkel einzunehmen. Durch die enge, emotionale Verknüpfung mit der Geschichte fühlen sich Kinder dazu motiviert, neue Übungen, Techniken und Spiele auszuprobieren. Die individuellen Kreationen verbinden sich am Ende zu einer ganz neuen, persönlichen Erzählung.

Anna Sophia Boden
Verlags- und Buchwesen
Ulm

bodenco.de



© Digitalisierungszentrum Ulm



© Daniel Gaspers

Daniel Gaspers

Unikate handgefertigt aus recycelten Möbelteilen

Ein Möbel sollte mehr sein. Ein Teil des Lebens, der Familie, welches immer bereit ist für die Aufbewahrung von den Dingen, die im Leben so mit uns kommen und gehen. Es hält die Erinnerungen fest und gibt sie stumm und leise wieder ab, wenn wir es möchten. Zeitlos fügt es sich in die moderne Einrichtung ein, ohne dass es jemals alt aussehen könnte.

Daniel Gaspers produziert Möbel und Interieur, mal von einzigartiger Eleganz, mal fröhlich verspielt. Nicht aufdringlich, aber auffällig schön und von

hoher Qualität, die man sehen kann. Seine Unikate sind aus recycelten Möbelteilen gefertigt, die in zufälliger, künstlerischer Art kombiniert werden. Diese Stücke sind einzigartig und erzählen schöne Geschichten aus der Vergangenheit. Nachhaltigkeit spielt eine große Rolle in Daniel Gaspers Möbeldesign. Vorhandenes wird genutzt, um Neues zu schaffen. Unikate, bei denen auf die Herkunft der Plattenwerkstoffe geachtet wurde, die spontan und zukunftsfähig gestaltet sind.

Daniel Gaspers
Möbeldesign
Heidelberg

gaspers-moebeldesign.de

Verlags- und Buchwesen

MY BOOK MY WORLD

Activity Kits for Curious Kids to Explore, Learn and Create



FSA Architekten

Kreative Lösungen am Bau

Falk Schneemann Architektur (FSA) glaubt, dass Architektur und Stadt vor enormen Herausforderungen stehen. Der Bedarf an Wohnraum, die Endlichkeit der Ressourcen und die Dynamik von Technik und Gesellschaft erzeugen Druck, aber auch Möglichkeitsräume. Diese Räume will der Architekt Falk Schneemann erschließen und bearbeitet Projekte im Bereich Wohnungsbau, öffentliche Gebäude, Verwaltung und Industrie. FSA arbeitet in der belebten Karlsruher Oststadt, nahe der

Architekturfakultät des KIT, zu der ein enges Verhältnis besteht: Falk Schneemann und die Projektleiterin Katharina Blümke lehren und forschen dort. Die Garagenaufstockungen in Karlsruhe-Rintheim, die als Modelle in THE CREATIVE HOUSE gezeigt wurden, sind aus einem Architekturwettbewerb und der Förderung durch „Innovativ Wohnen BW“ hervorgegangen. Sie sind kreislaufgerecht und versetzbar und werden 2023 fertiggestellt.

Falk Schneemann
Architektur
Karlsruhe

falk-schneemann.de



© FSA - Falk Schneemann Architektur



© Julia Marie Werner, Hamburg, werner-photography.de

Arthelps

Wir glauben an die Kraft von Kreativität!

Arthelps ist eine gemeinnützige Kreativagentur der besonderen Art: Sie hilft weltweit und regional jungen Menschen aus sozial benachteiligten Verhältnissen. Und zwar mit Kunst. Ziel von Arthelps ist es, Kindern und Jugendlichen mit Kreativprojekten eine Bühne zu geben, auf der sie ihr künstlerisches Potenzial entdecken und ausleben können. Arthelps gGmbH

macht außer sozialen Projekten das, was andere Agenturen auch machen: Designleistungen. Jedoch sind die gemeinnützigen, sozialen Projekte das Herzstück der Agentur. Ob CSR Projekte, soziale Projekte im In- und Ausland oder Designleistungen – Arthelps glaubt an die Kraft von Kreativität. Gemeinsam mit Kreativität die Welt verändern: ARTHELPS!

Thomas & Yasemin Lupo
Kunst und Design
Stuttgart

arthelps.de

Urbanes.Land

The Challenge is too big to go alone.

Urbanes.land arbeitet in Gebieten mit mittlerer Dichte – nicht richtig Stadt, aber auch nicht mehr Land. Die Initiative Urbanes.Land ist auf Transformationsforschung und strategische Planung spezialisiert und liebt die Peripherie. Wie sehen Wege in eine widerstandsfähige Zukunft aus, wer zeigt sie und wer kann sie gehen? Die Initiative Urbanes.Land geht von dem aus, was da ist, nutzt räumliche und soziale Ressourcen, über-

denkt und spielt mit lokalen, regionalen und globalen Bezügen. Das interdisziplinäre Team füllt die Lücke zwischen akademischem Wissen und innovativem Planungsalltag und fühlt sich dort wohl. Urbanes.land ist Teil eines europäischen Netzwerks aus Urbanisten und Aktivisten, akademischer und planerischer Praxis. Sie alle leisten kreative Beiträge zu einer substantiellen Transformation. The challenge is too big to go alone.

**Ute Meyer
& Martin Spalek**
Architektur
Stuttgart

urbanes.land



© urbanes.land

THE CREATIVE HOUSE Jury



Peter Haas

Hauptgeschäftsführer HAND-
WERK BW



Christoph Heise

Stellvertretender Hauptgeschäfts-
führer der IHK Reutlingen



Dr. Ellen Koban

Uniteilerin Kultur- und
Kreativwirtschaft, MFG Baden-
Württemberg



Jürgen Oswald

Leiter des Referats „IKT und
Kreativwirtschaft“, Ministerium
für Wirtschaft, Arbeit und
Tourismus Baden-Württemberg



Christiane Nicolaus

Direktorin Design Center
Baden-Württemberg



FLUSS.LAND

NORDRHEIN-WESTFALEN
STRUKTURENTSÄTTUNG
FESTENHÖHENABWISSEL
DRIFTLOCHERDREHUNG
STREIFENRÄUMUNG
SPORTSANDAREALE
GÜBELTHERVENLÖSUNG

Architektur

URBANES.LAND

Ausstellungsstand von Urbanes.Land mit Wasserproben aus dem Neckar.

PROGRAMM in THE CREATIVE HOUSE



12.01.2023 VERNISSAGE – PART 1

Eröffnung des Pop-up mit Begrüßung durch Jürgen Oswald, Referatsleiter IKT und Kreativwirtschaft im Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg und Dr. Ellen Koban, Unitleitung MFG Baden-Württemberg. Keynote zu „Kreativität und Cross Innovation – Was kann die Kreativwirtschaft für andere Branchen leisten?“ von Louisa Steinwärdner, Hamburg Kreativ Gesellschaft.



Musik © Julian Maier Hauff

KEYNOTE – Cross Innovation mit Kreativen schafft zukunftsfähige Lösungen

Was kann die Kreativwirtschaft für andere Branchen leisten?

In ihrer Keynote im Rahmen der Vernissage hat Louisa Steinwärder, Projektleiterin des Cross Innovation Hub der Hamburg Kreativ Gesellschaft, vorgestellt, wie Cross Innovation mit Kreativen in Hamburg verstanden und erfolgreich angewendet wird, welche Angebote und beispielhafte Ergebnisse im Laufe der Jahre entstanden sind und welches große Potenzial die Zusammenarbeit von Kreativschaffenden und anderen Wirtschaftszweigen für die Entwicklung zukunftsfähiger, innovativer Lösungen birgt.

Kreative gelten als Wegbereiter für die Veränderung von Arbeits- und Lebenswelten. Sie schaffen täglich Neues. Seit 2016 dient der Cross Innovation Hub der Hamburg Kreativ Gesellschaft als Plattform, um Innovationspotenziale der Kreativwirtschaft für andere Branchen zu erschließen und anwendbar zu machen. Als vom Europä-

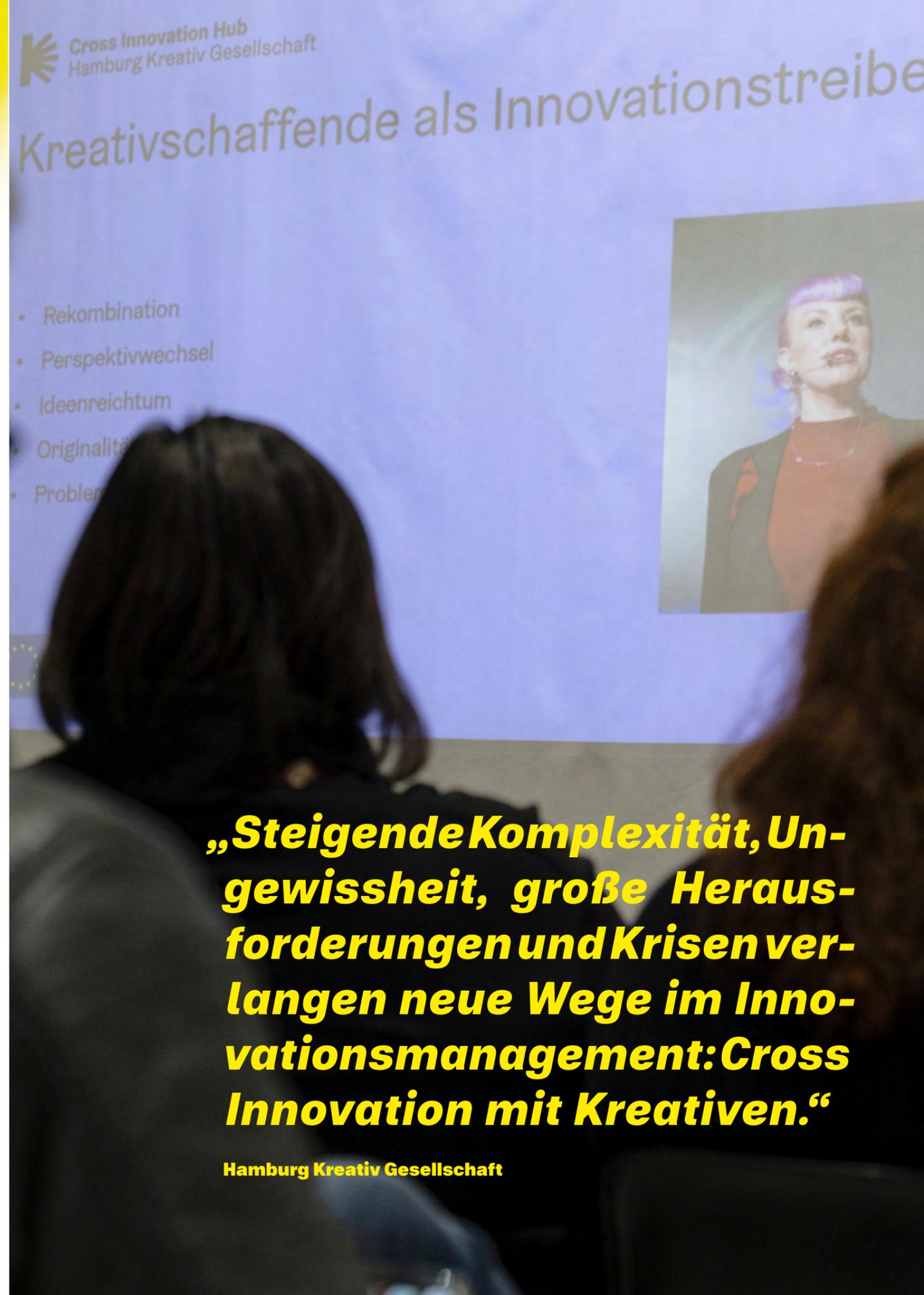
ischen Fonds für regionale Entwicklung (EFRE) gefördertes Projekt ist der Cross Innovation Hub damit Vorreiter auf einem sich zunehmend etablierenden Innovationsgebiet. In verschiedenen Formaten werden Soloselbstständige, Freiberufler und Angestellte der Kreativwirtschaft mit Unternehmen aus beispielsweise der Luftfahrt, Logistik oder Energiewirtschaft zusammengebracht. In einem strukturierten Prozess entwickeln sie über einen definierten Zeitraum – das können Tage, Wochen und Monate sein – innovative Lösungen für spezifische Herausforderungen. Die Bandbreite an Ergebnissen ist enorm: Von Produktinnovationen über neue Prozesse und Services bis hin zu Geschäftsmodellinnovationen.

www.kreativgesellschaft.org/cross-innovation-hub



© Oliver Reetz

Louisa Steinwärder ist gemeinsam mit Raffaella Seitz seit 2021 Leiterin des Cross Innovation Hub in Hamburg. Sie referierte über die Kreativwirtschaft und deren Potenziale.



„Steigende Komplexität, Ungewissheit, große Herausforderungen und Krisen verlangen neue Wege im Innovationsmanagement: Cross Innovation mit Kreativen.“

Hamburg Kreativ Gesellschaft



13.01.2023
Creatables

Fachkräftemangel, Nachhaltigkeitsfragen und unsichere Zukunftsaussichten stellen Unternehmen vor große Herausforderungen. Mit Creatables zeigte die MFG, wie Unternehmen gemeinsam mit Kreativen den Weg in eine nachhaltige Transformation schaffen. Mit dabei war das Unternehmen faktorgruen und die Kreativen Christian Baron und Karin Nehls.



19.01.2023
Kollegiale Beratung für Kreative

In individuellen Beratungen für Kultur- und Kreativschaffende wurden Handlungsempfehlungen zu unternehmerischen Fragestellungen, Herausforderungen und alltäglichen Hürden gegeben.

19.01.2023
Open Stage Kreativ BW

Wie gestaltest du den Wandel? Solo-Selbstständige und Kreativunternehmer berichteten in kurzen Impulsvorträgen von ihren Projekten und Erfahrungen und gaben Tipps, Inspiration und Einblicke in ihr kreatives Schaffen.



20.01.2023
KI-Salon Heilbronn
@ THE CREÄTIVE HOUSE

Was verbirgt sich hinter Künstlicher Intelligenz? Welche neuen Chancen eröffnet die Welt der KI? Welche Auswirkungen wird KI auf unsere Gesellschaft haben? Wird KI die Kunst, die Literatur, das Verlagswesen von Grund auf revolutionieren? Wird künftig überhaupt noch zu unterscheiden sein, ob Texte von Menschen oder einer KI verfasst wurden? Der „KI-Salon“ gab Antworten und umfangreiche Einblicke zu diesen Fragen.



26.01.2023
All about Animation

Was die Wirtschaft aus den Erfahrungen der Entertainment- und Kreativbranche technologisch-inhaltlich lernen kann: Mitglieder des Animation Media Cluster Region Stuttgart zeigten, wie Anwendungen aus dem Film- und Gamesbereich auf die Wirtschaft übertragen werden können.



26.01.2023
Filmabend der Filmakademie Ludwigsburg

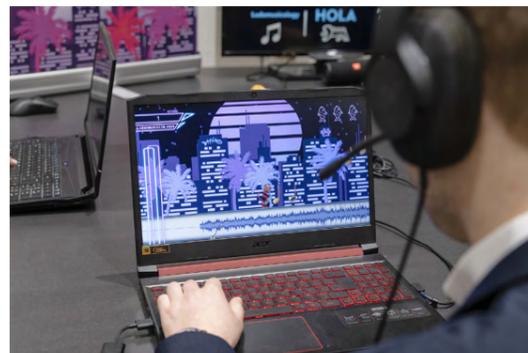
Anhand von ausgewählten künstlerischen Biografien zeigte Prof. Andreas Hykade, Leiter des Studienbereichs Animation Directing des Animationsinstituts der Filmakademie Baden-Württemberg, die Verbindung zwischen künstlerischer Entwicklung während des Studiums und ökonomischem Erfolg im Berufsleben auf.





27.01.2023
HOLA Serious Games

Fünf interdisziplinäre Teams aus dem MFG-Nachwuchsprogramm HOLA präsentierten Games-Prototypen rund um gesellschaftliche Herausforderungen und eine nachhaltige Zukunft, stellten sich den Fragen von Experten und ließen ihre Prototypen vom Publikum testen.



02.02.2023
Vernissage PART 2

Begrüßung durch Michael Kleiner, Ministerialdirektor im Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg und Dr. Ellen Koban, Unitleiterin Kultur- und Kreativwirtschaft der MFG Baden-Württemberg. Die Keynote hielt Dr. Max Riedel, Head of ZEISS Innovation Hub @ KIT.



KEYNOTE – The Contour of Stars Kunst prägt Unternehmenskultur?

„Es braucht einiges an Mut, um Neues zu wagen und sich auf eine Kollaboration einzulassen. Aber die Erfolge sind es, die das Risiko wert machen.“

Dr. Max Riedel ist Head of ZEISS Innovation Hub @ KIT. Er erläuterte, wie wichtig Kooperationen für Innovationsprozesse sind und wie wir von der Kunst lernen können.

Die Zusammenarbeit zwischen Industrie und Wissenschaft ist bei ZEISS in den Genen verankert. Schon die Erfolgsgeschichte der Firma basiert auf dieser Kooperation. Den großen Durchbruch erzielte der Gründer Carl Zeiss erst, als er den Wissenschaftler Ernst Abbe mit an Bord holte. Industrie und Forschung trafen erfolgreich aufeinander. Seitdem ist Kooperation ein wichtiger Bestandteil des Unternehmens geworden. Bei ZEISS haben wir erkannt, dass der Weg zu wahren Fortschritt nur durch Kooperation geebnet werden

kann. Daher gehört Kollaboration bei uns zu den Leitprinzipien. Diese Einstellung ermöglicht es uns, die Grenzen des Machbaren immer weiter auszuloten und innovative Lösungen zu entwickeln. Wir laufen nicht über ausgetretene Pfade, sondern entdecken abgelegene Täler. Manchmal bedeutet diese Form der Arbeit aber auch, großen Herausforderungen entgegenzutreten zu müssen, ähnlich wie eine Künstlerin oder ein Künstler, die/der vor einer leeren Leinwand steht und daraus etwas komplett Neues erschafft. Um diese Form der Kreativität auch in der Konzernforschung umsetzen zu können, wurde der israelische Musiker und Komponist Emmanuel Witzthum eingebunden. Er begleitete die Mitarbeiter des ZEISS Innovation Hub bei der Ideenfindung, beobachtete die Forschungsprozesse und brachte künstlerische Ansätze in die wissenschaftliche Praxis hinein.



„Manchmal bedeutet diese Form der Arbeit aber, großen Herausforderungen entgegenzutreten zu müssen, ähnlich wie ein Künstler, der vor einer leeren Leinwand steht und daraus etwas komplett Neues erschafft.“

Dr. Max Riedel, Leiter ZEISS Innovation Hub @ KIT

In der Komposition „The Contour Of Stars“ verarbeitete Witzthum seine Beobachtungen mittels einer grafischen Partitur. Als Ergebnis entstand eine Musikcollage aus den verschiedensten Instrumenten, Rhythmen und Klängen – jede Note ist Teil unserer gemeinsamen Vision.

Das Fazit von Dr. Max Riedel lautet: *Turning today's research into tomorrow's application* ist möglich, aber es erfordert viel Engagement, Mut und eine gemeinsame Anstrengung. Wir müssen uns gegenseitig vertrauen und die Stärken des Partners erkennen, um unser volles Potenzial gemeinsam zu nutzen. Mit ein wenig Glück können wir gemeinsam eine bessere Zukunft schaffen.



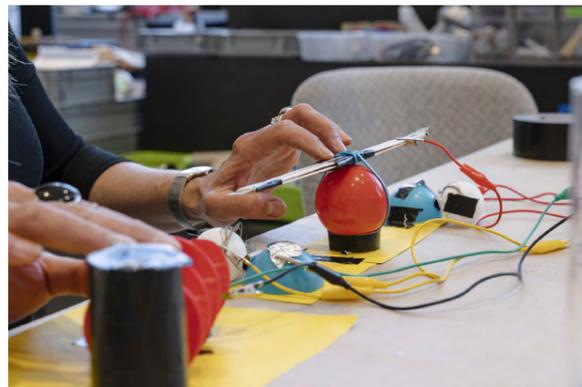
03.02.2023
Transformative Potenziale der Kultur- und Kreativwirtschaft im ländlichen Raum

Impulsvorträge zu den Themen: „Chance der Peripherie“ von Prof. Ute Meyer (urbanes.land; Hochschule Biberach), „Vom Leerstand zur Zukunftsherberge“ von Alica Clemens (Schloss Blumenfeld Tengen). Nachgespräch mit Sabine Kurtz, Staatssekretärin im Ministerium für Ernährung, Ländlichen Raum und Verbraucherschutz Baden-Württemberg.



09.02.2023
Open Stage Kreativ BW

Find your home – Was braucht ein kreatives (Arbeits-)Zuhause? Unter diesem Motto wurden Inspirationen und Tipps gegeben, wie Kreative in ihrem Schaffen räumlich und innerlich ankommen können. Mit Impulsen und Beispielen von Florian Greth und Nora Hieronymus von der Kreativwerkstatt Tinkertank aus Ludwigsburg und Verena Hoch-Mader, Architektin und Gründerin von Nestable Design aus Karlsruhe.



09.02.2023
Aktivierung kreativer Prozesse

Tinkertank @ THE CREATIVE HOUSE - Workshop für Schüler, Jugendliche und alle Interessierten von und mit Tinkertank, der mobilen und stationären Kreativwerkstatt aus Ludwigsburg. Tinkertank gibt Impulse im Kontext von Technik, Kultur, Wissenschaft und Digitalisierung – für alle, die ihre Kreativität entfalten, konkret Prototypen entwickeln, Digitalität verstehen oder einfach Spaß haben wollen.



10.02.2023
Mode, Technik & Kultur

Impulsvorträge zu den Themen: „Stoff im Kopf – der Textil-Accelerator“ von Thomas Rehmet, Projektleiter Textil.Accelerator und Leiter Center for Entrepreneurship der Hochschule Reutlingen, „Digitale Räume und Interaktion“ von David Dannwolf, studio w-w, Pforzheim, „Wie Kunst hilft“ von Thomas Lupo, ArtHelps gGmbH, Stuttgart.





16.02.2023
Filmvorführung

„If objects could speak“ von Elena Schilling. Ein deutsch-kenianisches Filmteam reist mit einer digitalen Installation nach Kenia, um mehr über ein unbekanntes Objekt aus einem Museumsbestand zu erfahren.

16.02.2023
M³ Medienmacher Meet-up Baden-Württemberg

Vorstellung von aktuellen Trends und von erfolgreichen Praxisbeispielen aus der Medienbranche. Impulsvorträge: „Personal Journalism auf YouTube: Ist das der Journalismus der Zukunft?“ (Chris Müller / Moritz Haase, Guter Content, Stuttgart), „Die Journalismus-App Articlett“ (Jonas Lerch, Articlett, Karlsruhe) und „Film trifft auf interaktive Medien – das Potenzial von strategischem Storytelling“ (Elena Schilling, Regisseurin „if objects could speak“, Stuttgart).



17.02.2023
Finissage von THE CREÄTIVE HOUSE

Abschluss des Pop-up-Projekts mit einem Kurzinput zu EU-Funding von Isabelle Dubreuilh, Project Manager Steinbeis Europa Zentrum, mit der Keynote „Up-cycling der Kultur- & Kreativwirtschaft? – Ein (de-)zentraler Perspektivenwechsel“, von Prof. Timothée Ingen-Housz, Professor für Dramaturgie und Gestaltung / Audiovisuelle Kommunikation an der UdK Berlin und einem Erfahrungsbericht und Best-Practice-Beispiel von Oliver Dubberke von Rotoclear zum Thema „Klare Einblicke – Die Entwicklung der Marke Rotoclear“.

IMPRESSUM

Herausgeber

Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und
Tourismus Baden-Württemberg
Schlossplatz 4
70173 Stuttgart

T. +49 (0)711 123-0

Veranstalter und Projektleitung

Referat IKT und Kreativwirtschaft, Ministerium für Wirtschaft,
Arbeit und Tourismus Baden-Württemberg in enger Kooperation mit
der Unit Kultur- und Kreativwirtschaft, MFG Baden-Württemberg

Konzeption, Projektmanagement, Ausstellungsgestaltung sowie Grafikdesign und Redaktion

Yalla Yalla! Studio for change
Hafenstr. 25-27
68159 Mannheim

T. +49 (0) 621 391 817 23

yeah@yallayalla.studio
www.yallayalla.studio

Fotos

Yalla Yalla! Studio for change
Dominique Brewing
Lothar Heinrich
Anette Ahr

Dokumentation des Pop-up-Projekts THE CREÄTIVE HOUSE im Haus der Wirtschaft vom 12.01.2023–17.02.2023

Mai 2023, 1. Auflage
Copyright © Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Tourismus
Baden-Württemberg. Alle Rechte vorbehalten.
Abdruck (auch auszugsweise) nur mit Genehmigung.



**„Ich bin fest überzeugt davon,
dass kreative Kompetenz
und Offenheit ein entschei-
dender Schlüssel für die
erfolgreiche Transformation
unserer Wirtschaft sind.“**

**Dr. Patrick Rapp, Staatssekretär im Ministerium für Wirtschaft, Arbeit
und Tourismus Baden-Württemberg**

**THE
CREÄTIVE
HOUSE**