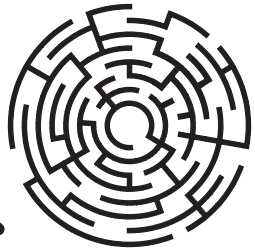


REKORDDER



2024/02

GEHT SPIELEN



Das Magazin der
Kreativregion Stuttgart

NACH DEM TRAININGS-PROGRAMM IST VOR DEM TRAININGSPROGRAMM

Junge Menschen arbeiten generationenübergreifend mit Unternehmer*innen an nachhaltigen Lösungen – so die Prämisse unseres EU-geförderten Projekts **GREENPACT**.

Klingt auf dem Papier gut, aber wie funktioniert das in der Praxis? Nach Abschluss unserer ersten Runde Ideen-Workshop und Trainingsprogramm können wir sagen: Das klappt! Während beim sogenannten „Collaboration Lab“ junge Menschen und Unternehmer*innen an zwei Tagen Ideen zu konkreten unternehmerischen Herausforderungen erarbeiteten, vermittelte das mehrwöchige Trainingsprogramm den Teilnehmenden Wissen zum sozial und ökologisch nachhaltigen Wirtschaften. Beeindruckt haben uns die jungen Menschen, die mit ihrer Begeisterung für das Thema alle mitreißen. Aber auch die Unternehmer*innen, die sich auf das Experiment eingelassen haben. Apropos Experiment: In der ersten Runde haben wir viel gelernt, was wir im zweiten Durchgang verbessern wollen. Denn im Herbst gehen sowohl ein neues Collaboration Lab als auch ein neues Trainingsprogramm an den Start. Die genauen Termine veröffentlichen wir bald, wer sich schon mal vormerken lassen will, schickt gerne eine Mail an greenpact@region-stuttgart.de



DIE SKILLS DER ZUKUNFT: VOM PROJEKT IN DIE LEHRRÄUME

Was passiert eigentlich gerade in unserem EU-geförderten Projekt **CYANOTYPES**? Zur Erinnerung: Das Projektteam hat sich zum Ziel gesetzt, die Skills der Zukunft für den Kreativsektor zu identifizieren und zu integrieren. Mit den Ergebnissen qualitativer Befragungen von Kreativschaffenden aus ganz Europa erarbeiteten viele kluge Köpfe aus dem Hochschul- und Ausbildungsbereich gemeinsam ein „Skills-Framework“. Darin sind die Kompetenzen abgebildet, die Kreativschaffende befähigen, Herausforderungen der Zukunft zu meistern. Und dabei geht es nicht nur um Fähigkeiten für ganz konkrete Herausforderungen, die wir schon kennen. Es geht auch um Kompetenzen, die Kreativschaffenden helfen, in einer immer komplexer werdenden Welt und einem sich ständig verändernden Umfeld zu navigieren. Der nächste Schritt ist, das theoretische Gebilde in praktische Lerninhalte zu überführen.

Dazu werden in den kommenden Monaten Kurse zu den Skills der Zukunft entwickelt. Damit Lehrende diese in ihren Lehrplan integrieren und eigenständig anwenden können, entsteht gleichzeitig ein Train-the-Trainer-Toolkit.

Wer tiefer in die Materie einsteigen möchte, sollte sich den 18. und 19. September vormerken. Bei der „Creative Skills Week“ in Amsterdam dreht sich alles um die Frage, wie sich die europäische Ausbildungslandschaft für Kreative entwickelt.

Für alle, die es nicht nach Amsterdam schaffen, gibt es am 17., 18. und 20. September auch ein Online-Programm. Infos und Registrierung unter creativeskillsweek.eu



WE SUPPORT CREATIVITY

Kreativität hat viele Bereiche! Unser neuer Trailer für die Kreativregion Stuttgart hebt die verschiedenen Teilbereiche hervor – jeden mit einem eigenen Stil: von 360°-Kamera, über Scherenschnitt bis VR. Der Trailer baut auf der Idee unseres ersten, damals rein animierten Imagefilms von 2022 auf, konzipiert und umgesetzt von Blubb Media. Die neue Version stammt dieses Mal aus der Schmiede von Hawkins & Cross Media GmbH, anzuschauen auf dem Youtube-Kanal der WRS.



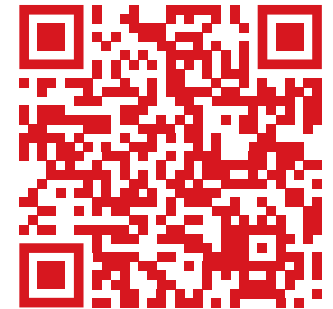
CREATIVE DAYS 2024

Die Creative Days Stuttgart, 12. bis 18. Juli stehen in diesem Jahr unter dem Motto „Shaping Cities – Sustainable Architecture“. Am 12. Juli, 19 bis 21 Uhr, ist der Auftakt mit Open Atelier bei Behnisch Architekten. Das zentrale Symposium findet am 16. Juli, 18.30 bis 21 Uhr, mit Vorträgen im Hospitalhof Stuttgart statt. Der abschließende Business Lunch am 18. Juli von 12 bis 14 Uhr hat den diesjährigen Fokus auf „Women in Creative Industries“.
poonam-designer.com/createdays-stuttgart

AUSBLICK: Im Herbst starten wir mit der neuen Runde unseres Creative Spaces Wettbewerbs. Zusammen mit der IBA'27 suchen wir bereits zum fünften Mal die innovativsten und nachhaltigsten Konzepte für kreative Räume in der Region 2024. Infos zur Ausschreibung ab Ende September bei uns im Web und auf Social Media.

NATURVISION 2024

Vom 18. bis 21. Juli wird Ludwigsburg mit NaturVision wieder zum Zentrum des Natur- und Umweltfilms. Mit Dokus im Central Filmtheater und Open Air, dem Markt der Perspektiven oder dem NaturVision Science Slam möchte das Festival unter neuer Leitung den Natur- und Umweltfilm feiern, Umdenken sichtbar machen und gesellschaftliche Veränderungen mit anstoßen.
natur-vision.de



DEN **REKORDER** ALLE DREI MONATE
ZUGESCHICKT BEKOMMEN?
DANN EINFACH QR-CODE SCANNEN
UND KOSTENFREI ABONNIEREN.

DIE FILM COMMISSION

Stefanie Brum, Fachanwältin für Urheber- und Medienrecht, Spezialistin für Markenrecht erklärt beim Montagsseminar **Markenrecht** am 22. Juli ab 18 Uhr, wie Markenverletzungen schnell zu Abmahnungen, Unterlassung- und Schadensersatzansprüchen führen können. Bei der Produktion von TV-Commercials und Social Media-Filmen sehen sich Unternehmen häufig mit der anspruchsvollen Aufgabe des korrekten Umgangs mit Fremdmarken konfrontiert. Die Herausforderung wird deutlich, wenn beispielsweise Küchenartikel in mit Markengeräten ausgestatteten Küchen dargestellt werden oder Produkte bereits aufgrund ihrer charakteristischen Form erkennbar sind.

Das Montagsseminar findet hybrid statt. 15 Euro.

Im Online-Montagsseminar **Kommunikation und Konfliktbearbeitung bei Filmprojekten** am 30. September erläutert Referentin Katrin Dorner die Struktur von Konflikten, unterschiedliche Konfliktursachen und -typen und bietet den Teilnehmenden einen Einblick in verschiedene Kommunikationsmodelle. Konflikte sind sowohl im privaten als auch im beruflichen Alltag allgegenwärtig und wie wir sie bewältigen, entscheidet darüber, ob sie als Barrieren oder Gelegenheiten wahrgenommen werden. Besonders in der Filmbranche, wo kreativer Ausdruck auf ökonomische Zwänge trifft und der Druck durch knappe Zeit sowie Budgetvorgaben stetig wächst, sind Konflikte eine unausweichliche Realität. 15 Euro.

film.region-stuttgart.de

Der **Stuttgarter Filmstammtisch** soll den Austausch in Sachen Know-how, Jobs, Personal und Zusammenarbeit fördern. Interessierte sind am 23. Juli ab 18 Uhr in „Das Gutbrod“ (WRS) eingeladen. Der Stuttgarter Filmstammtisch formiert sich aus Filmschaffenden, die sich – neben der Filmherstellung – auch für die gemeinsame Weiterentwicklung des Filmstandorts Region Stuttgart engagieren. Hervorgegangen ist die Initiative aus dem Filmverband Südwest e.V. und der Film Commission Region Stuttgart.



POP-BÜRO REGION STUTT GART

Berge in Stuttgart? Auch wenn die meisten von euch die Stuttgarter Topografie eher mit Hügel, Kessel oder leichter Steigung beschreiben würden, zählt für uns und unsere Bergkonzerte allein die Aussicht über die Stadt und die Region. Egal, ob Erhebungen, Anhöhen oder eben Berge – das Pop-Büro Region Stuttgart freut sich auf zwei Ausgaben der Bergkonzerte 2024, auch bekannt als die Open-Air-Konzertreihe in und um Stuttgart mit frischen Musikacts und den schönsten Aussichten.

In diesem Jahr finden die **Bergkonzerte** am 21. Juli an der Grabkapelle auf dem Württemberg und am 8. September vor dem Schloss Solitude statt. Für die Grabkapelle steht bereits Philine Sonny als Hauptact fest. Dazu wird es selbstverständlich einen lokalen Support-Act geben. Alle weiteren Bestätigungen werden sobald wie möglich auf popbuero.de/bergkonzerte bekanntgegeben.

Bergkonzerte sind open-air und kostenlos, für das leibliche Wohl darf selbst gesorgt werden. Um Mülleimer kümmern wir uns, für das anständige Entsorgen seid ihr zuständig. Toiletten sind selbstverständlich vorhanden. popbuero.de



GAME CHANGERS



GAMIFICATION & SERIOUS GAMES AUS DER REGION

Der Einsatz von Gamification und Serious Games ist kein völlig neues Phänomen, wurde aber durch die zunehmende Digitalisierung beschleunigt. **FRIDIE** aus Stuttgart sind Softwareentwickler, die unter anderem Games und Gamification-Lösungen für Themenpräsentationen, Weiterbildungen oder als Event-Specials entwickeln. Dazu gehören Brand Games, Product Games und Retail Games. Diese steigern den Unterhaltungswert von Produkten, schaffen einzigartige Einkaufserlebnisse und machen deren Inhalte und komplexe Systeme leicht verständlich.

Ein Beispiel, wie Computerspiele Menschen helfen können, kommt von **Zeitland media & Games**. Die Ludwigsburger Softwareentwickler entwickeln gemeinsam mit Partnern aus der Gesundheitsbranche ein Spiel, das gezielt Ernährung und Bewegung für Menschen mit Typ-2-Diabetes thematisiert. Das ernste Thema ist in ein Adventure Game eingebettet, dessen Setting an Indiana Jones und Lara Croft erinnert.

Unternehmen setzen in der Weiterbildung zunehmend auf E-Learning-Formate. Das Team von **hydra newmedia** entwickelt solche Lernlösungen. Um den maximalen Lernerfolg zu erreichen und die Motivation der Mitarbeiter*innen hochzuhalten, müssen abwechslungsreiche und motivierende Lernerlebnisse geschaffen werden. Dies gelingt ihrer Erfahrung nach am besten, wenn Serious Games mit anderen Modulen wie Webi-

naren zu einem ganzheitlichen Lernerlebnis kombiniert werden. Für Mercedes-Benz entwickelte die Agentur einen digitalen Roadtrip, um den Mitarbeitenden die Vorteile von FOSS (Free and Open Source Software) näher zu bringen.

Neben Unternehmen haben auch Museen interaktive Lösungen für sich entdeckt. Das Haus der Geschichte in Stuttgart bietet für Kinder zwischen 8 und 12 Jahren das multimediale Museumsspiel „Der Dieb der Geschichte“ an. Die Agentur **Kastanie Eins** hat es gemeinsam mit Kindern entwickelt, um Landesgeschichte für junge Besucher*innen greifbar zu machen. Bei dieser „Schnitzeljagd“ durch das Museum lösen die Kinder Rätsel zu Objekten und Themen der Ausstellung.

Auch Steffi Knebel und Matz Kastning, Gründer von **AudiotexTour**, stehen vor der Herausforderung, ernste Themen spielerisch zu vermitteln. Wie sie das schaffen, erzählen sie uns in dieser Ausgabe. Außerdem waren wir zu Gast beim Kosmos Verlag und haben interessante Einblicke in die Spieleredaktion erhalten.

WIE KÖNNEN ERNSTE THEMEN SPIELERISCH VERMITTELT WERDEN?



MATZ KASTNING UND STEFFI KNEBEL
Gründer von Audiotextour,
einer Agentur für Audiostorytelling

„Geschichten aus unerwarteten oder ungewöhnlichen Perspektiven zu erzählen, das öffnet während unserem Kreativprozess, und auch beim Publikum ganz neue Türen. Ernste Themen können überraschen, wollen entdeckt werden, fordern Verständnis ein auch ohne Betroffenheit.“

2019 haben wir die Ideentanke (kreative Ideen für den Buchmarkt) mit unseren „Soundblurbs“ gewonnen. Diese innovativen Hörtrailer lassen die Protagonist*innen aus einem Buch selbst zu Wort kommen. So haben wir zum Beispiel Goethes Faust in ein modernes Polizeirevier verlegt, wo ein Officer Mephisto anhand von Textstellen verhört. Die Heidelberger Literaturtage 2022 haben wir mit Victor Hugos Briefen akustisch bespielt: Es gab eine Castingshow im Stil von „Deutschland sucht den Superstar“, die „HSDS“ hieß, „Heidelberg sucht den Superautor“.

Wir sprechen mit Hörer*innen auf Augenhöhe. Unser Kinder-Audioguide für das ErfinderZeiten Museum in Schram-

berg vermittelt erste Themen wie die Nachkriegsjahre, Kriegsverletzungen, Verkehrstote... an Kinder, und auch ihre Eltern, die keinen Zeitbezug mehr haben. Dabei werden Schaufensterpuppen zu sprechenden Informanten und die Kinder zu Agenten – ein Museumshunt als analoges Game. Ähnlich sind wir an die Burg Hohen Schramberg herangegangen und haben mit der Band Lautenfuchs zusammengearbeitet und alle Daten/Fakten in einen Song gepackt. Das Lied lässt alle ins Mittelalter abtauchen, kann mit Grundschüler*innen durchgenommen und gesungen werden – so wird Geschichte akustisch erlebbar.

Für Aktion-Deutschland-Hilft, das Bündnis aus Hilfsorganisationen, durften wir den Podcast „Who Cares“ realisieren. Die meisten kennen ADH vermutlich von den Spendenaufrufen nach dem Ahrtal Hochwasser oder vom Ukrainekrieg. Die oftmals dramatischen Themen sollten die Hörer*innen mitnehmen und informieren, ohne sie verzweifelt zurückzulassen. Unser Ansatz ist ein empathisches Storytelling mit besonderem Sounddesign – Schicksale werden erzählt und Gänsehaut garantiert. So z.B. wird Innocent als 10-jähriger in seiner Heimat Uganda von Rebellen entführt und zum Kindersoldaten gemacht. Heute setzt er sich für Kinder weltweit ein. Im „Superwahljahr“ realisieren wir ein grenzüberschreitendes Podcast-Projekt mit deutschen und belgischen Schüler*innen zum Thema Demokratie/politische Bildung, anhand von Flakhelfer O-Tonmaterial – wir sind sehr gespannt.“
audiotextour.de

ZU GAST BEI: KOSMOS

Der Stuttgarter Kosmos Verlag ist kein klassischer Buchverlag – selbst, wenn er vor 200 Jahren als solcher gestartet ist. Das Verlagshaus mit seinem hufeisenförmigen Bau in der Pfizerstraße, hat sich schon immer als Medienverlag verstanden, der über das Medium Buch hinaus Produkte entwickelt und vertreibt. Heute gehören Brettspiele ebenso zum Produktportfolio wie Kinderbücher, Ratgeber, digitale Angebote sowie die allseits bekannten Experimentierkästen.

Die Experimentierkästen sind ein Beispiel dafür, dass bei Kosmos schon immer Wert auf Innovation und neue kreative Ideen gelegt wurde. „Die Experimentierkästen sind aus der Idee entstanden, Wissen nicht nur über Bücher zu vermitteln“ sagt Geschäftsführer Spielware Heiko Windfelder. Seit Anfang des 20. Jahrhunderts werden die Experimentierkästen von Kosmos entwickelt und herausgegeben. Zu den klassischen Themen wie Chemie, Physik und Naturwissenschaften gesellten sich neue, wie Robotik und künstliche Intelligenz. Für die Kästen wie auch für die anderen Produkte von Kosmos gilt, so Heiko Windfelder: „Wir machen Menschen stark! Sei es durch Erfolgserlebnisse beim Experimentieren, dass sich junge Menschen beim Zaubern zum ersten Mal ein eigenes Bühnenprogramm ausdenken und aufführen können, oder dass sie beim Brettspiel das Verlieren und Gewinnen lernen.“

Kurz nach dem ersten Experimentierkasten erschien das erste Brettspiel. Ein Fußballspiel, dem der große Durchbruch auf dem Spielmarkt verwehrt blieb. Dieser gelang 1985 mit „Sherlock Holmes“ und der ersten Auszeichnung zum Spiel des Jahres. Die Basis für den bis heute anhaltenden Erfolg legte dann „Catan“ im Jahr 1995. Das war der Startschuss für Kosmos, auf dem Spielmarkt richtig durchzustarten und den Bereich kontinuierlich auszubauen. Sie nutzten den wirtschaftlichen Erfolg „Catan“ und entwickelten sich zu einem der zehn größten Spielwarenhersteller in Deutschland. „Catan“ hatte nicht nur massive Auswirkungen auf den Stuttgarter Verlag, sondern war einer der Hauptgründe dafür, dass die gesamte Brettspielbranche in den folgenden Jahren eine beeindruckende Wandlung erlebte. Brettspiele entwickelten sich von einer Beschäftigung für Kinder zu einem Hobby für alle Altersgruppen mit eigenen Communities, Influencer*innen und Turnieren. 2025 feiert „Catan“ seinen 30.



RALPH QUERFURTH, Spieleredaktion und
HEIKO WINDFELDER, Geschäftsführer Spielware

Geburtstag. Passend dazu lädt Kosmos Spieler*innen aus aller Welt zur „Catan-Weltmeisterschaft“ nach Stuttgart ein.

Wie macht man aus einem neuen Trend ein Brettspiel? 2014 fiel Ralph Querfurth aus der Spieleredaktion auf, dass es in Stuttgart immer mehr Escape Rooms gibt. Er wusste sofort, dass sich daraus ein spannendes Spiel entwickeln ließe. Zusammen mit seinen Kolleg*innen entwickelte er ein Konzept, in dem er das Live Erlebnis in ein Brettspiel für zu Hause verwandelt. Gemeinsam mit den Spiele- und Rätselautoren Inka und Markus Brand entstand so „Exit“. Die Spielreihe ist neben „Catan“ zur erfolgreichsten Brettspielmarke von Kosmos geworden. Mit diesem Erfolg hat Ralph Querfurth nicht gerechnet.

„Dass es so durch die Decke geht und ein Phänomen wird, das über so viele Jahre und auch noch heute anhält, das hätte man, glaube ich, in keiner Weise erwarten können und das haben wir uns auch nicht erträumt.“

Der Markt für Brettspiele wächst, deshalb achtet das Team bei der Neuentwicklung vermehrt auf den nachhaltigen Umgang mit Ressourcen. Die „Exit“-Reihe wird wie ein Großteil der Brettspiele in Deutschland produziert und benötigt in der Herstellung etwa so viel Papier wie eine Zeitschrift. Jährlich erhält die Spieleredaktion über 1.000 neue Ideen von externen Autor*innen und auch im Ausland sucht das Team immer wieder nach Neuheiten, um diese auf den deutschen Markt zu bringen. Für Heiko Windfelder ist die Kreativität der Mitarbeitenden der Schlüssel zum Erfolg des Verlags: „Kreativität ist nicht nur wichtig für Autor*innen und Illustrator*innen, sie ist wichtig in der Redaktion, in der Pressestelle, Marketing und Vertrieb und in der Distribution, das ist ein Grundsatz für uns alle.“



AUSGEZEICHNETES SPIEL AUS LUDWIGSBURG



The Bear – A Story from the WORLD OF GRA ist das erste Spiel des Ludwigsburger Studios **Mucks! Games**. Es wurde von den Absolvent*innen Clara Deitmar, Julius Dorsel und Luzie Kehle des Animationsinstituts gegründet, die bereits während ihres Studiums gemeinsam Spiele entwickelt haben. Bei dem im April 2024 veröffentlichten Spiel handelt es sich um eine 40-minütige interaktive Gutenachtgeschichte. Es entführt die Spieler*innen in eine abstrakte Welt mit winzigen Planeten, Fischen, die durch den Weltraum schwimmen, und Lampen, die wie Blumen blühen. Die Idee überzeugte uns bereits 2022 bei der Ideentanke. Das Spiel hat auch die Jury des Deutschen

Computerspielpreises überzeugt, die es mit einem Preis in der Kategorie „Bestes Grafikdesign“ ausgezeichnet hat. Des Weiteren wurde es bei den diesjährigen Apple Design Awards in der Kategorie „Social Impact“ nominiert. mucksgames.com

MIKROFOTOGRAFIE IM GROSSEN SCHLOSS



Wer schon immer einmal in die Welt der kleinsten Teilchen der Natur eintauchen wollte, ist auf **Schloss Weißenstein** in Lauterstein genau richtig. Es bietet eine Wunderkammer aus Natur und Wissenschaft, Kunst und Kultur. Das Schloss, seit 1971 im Besitz der Familie Kage, gilt weltweit als Hochburg der Mikrofotografie. Die Komplexität der Mikrokosmen mit moderner Technik für jedermann greifbar zu machen, war und ist ein wichtiges Anliegen des Künstlers und Multimediapioniers Manfred P. Kage (1935-2019) und seiner Familie. Neben der Ausstellung bietet das Schloss Raum für verschiedenste Veranstaltungen wie Trauungen, Empfänge, Tagungen oder Konferenzen. Eine besonders schöne Veranstaltung ist am 6. und 7. Juli. Hier werden beim „Best of ITFS“ Filme des ITFS Festivals gezeigt. Darunter Kurzfilme des Tricks for Kids-Wettbewerbs sowie Preisträger-Filme des internationalen Wettbewerbs.

DIE ETWAS ANDERE SCHULE

Die **ComputerSpielSchule** Stuttgart besteht aus einem bunt gemischten Team von Pädagog*innen und Game-Begeisterten. Die Schule bietet verschiedene Angebote rund um das Thema Digitale Spiele. Dazu gehören Angebote für Schul- und Jugendarbeit wie Workshops für Klassen, Unterrichtskonzepte, Fortbildungen und Projektbegleitung. Für Kinder und Jugendliche werden gemeinsames Zocken, Gamedesign-Workshops, eSport und Sounddesign angeboten. Für Eltern gibt es individuelle Beratungen, pädagogische Spielebewertungen und Familienangebote.
computerspielschule-stuttgart.de



MIT VR DURCH DAS RESIDENZSCHLOSS LUDWIGSBURG



Räume im Schloss zugänglich machen, die sonst verschlossen bleiben – dank Virtual Reality ist dies im Residenzschloss Ludwigsburg möglich. Die Ludwigsburger Kreativagentur **Pixel Cloud** hat verschiedene Spielmodi entwickelt, die das Schloss mit Hilfe einer VR-Brille zum Leben erwecken. Im Spielmodus „Mitternachtstheater“ trifft der Spieler auf Persönlichkeiten aus dem 18. Jahrhundert und löst kleine Aufgaben. Der Spielmodus „Geheime Wege“ zeigt, wie das Leben im Schloss damals aussah und gibt Einblicke in die Räumlichkeiten des Schlosses. Das Angebot richtet sich besonders an Menschen mit Handicap und ist barrierefrei gestaltet.
pixelcloud.de



WHERE SCIENCE MEETS FICTION

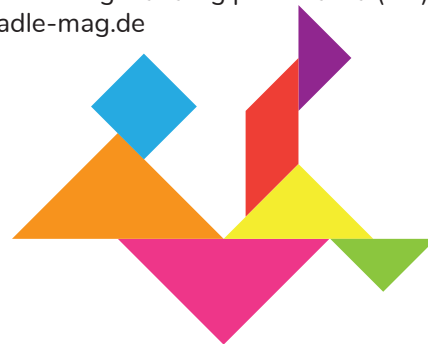
Bei den **Next Frontiers** am 19. Juli, 9 bis 17 Uhr, auf dem Uni Campus Stadtmitte und im „Das Gutbrod“ (WRS), treffen Menschen aufeinander, die an unser aller Zukunft arbeiten, um Ideen, Wissen und Perspektiven auszutauschen. Referent*innen und Besucher*innen aus Wissenschaft, Forschung, produzierender Industrie und Politik begegnen hier jenen sorgfältigen Fantasten, die sehr viel freier Szenarien des Kommenden entwerfen können – kreativen Science-Fiction-

Machern. Die Zukunft ist noch immer gestaltbar, aber das braucht inmitten von Krisen und Herausforderungen mehr Kreativität und Inspiration denn je. Die Next Frontiers bieten mit ihren Vorträgen und Begegnungen viel Input über die Grenzen von Fachgebieten hinweg. Die Grundüberzeugung lautet: Unsere Zukunft kann immer nur so gut sein wie die Ideen, die wir von ihr entwickeln und dann auch praktisch umsetzen. (rik) next-frontiers.de

DAS NEUE CRADLE MAGAZIN

Wie klappen nachhaltiges Bauen und die Gestaltung von gesunden Lebensräumen? Welche faszinierenden Wege in eine nachhaltigere Zukunft gibt es? Diesen Fragen widmet sich das neue **CRADLE Magazin** des Stuttgarter J. Fink Verlags. Die Beiträge und gezeigten Lösungen richten sich an Leser*innen, die mit einer konkreten Handlungsbereitschaft Investitionen in die Zukunft tätigen wollen. Des Weiteren werden Persönlichkeiten vorgestellt, die mit Ihren Projekten nachhaltige Lebensräume gestalten und prägen. Auf der

CRADLE Website werden in verschiedenen Kategorien Projekte, Produkte und Wissen für eine nachhaltige Architektur und Wohngestaltung präsentiert. (me) cradle-mag.de



KULTUR PUR



MELANIE MOHREN, BERNHARD HERBORDT

Wer in seinem sommerlichen Terminkalender noch die ein oder andere Lücke füllen kann und möchte, findet auf der neu gestalteten Homepage der KulturRegion Stuttgart eine interaktive Karte, in der man unter den vielen sehens- und erlebenswerten kulturellen Veranstaltungen und Orten der Region Stuttgart mit Sicherheit etwas Überraschendes, wie das „We are the Future Festival 2024“ in Waiblingen oder das Tobias Mayer Museum in Marbach für sich entdecken kann. Ebenfalls empfehlenswert ist die Podcastreihe „kunstundquer“. Alle zwei Monate bringen Ingmar Volkmann und Kimsy von Reischach Künstler*innen und Kulturverantwortliche aus der Region Stuttgart mit Fachexpert*innen zusammen und verweisen auf die Vielseitigkeit von Kultur und welchen Einfluss sie auf unsere Gesellschaft hat. Spannend wird es dann außerdem ab dem 21. September, wenn das diesjährige **Festival der KulturRegion Stuttgart** sich unter der künstlerischen Leitung von Melanie Mohren und Bernhard Herbordt unter dem Titel „Jetzt!“ mit der Veränderung der Gegenwart beschäftigt. (rik) kulturregion-stuttgart.de

GREEN AI DAY – FESTIVAL FÜR NACHHALTIGE KI

Gemeinsam mit der Stadt Stuttgart veranstaltet die WRS am 26. September den zweiten **Green AI Day**. Dieses Jahr wird das Stuttgarter Club- und Eventschiff Fridas Pier zum Meeting Point für alle Green-AI-Akteur*innen, Start-ups, Forschungseinrichtungen und Cluster-Initiativen. Mit dem Green AI Day möchten WRS und Stadt die Sichtbarkeit des bereits vorhandenen Ökosystems oder Green AI-Projekt in der Region erhöhen. Auf die Teilnehmer*innen warten verschiedene Keynotes (u.a. von Microsoft und dem Höchstleistungsrechenzentrum Stuttgart), Panel-Diskussionen, Start-up Pitches und themenbezogenen Breakout-Sessions (u.a. eine Creative Industries-Session, gehostet vom SWR X Lab). Infos unter green-ai-day.de (sch)





TANGRAM

Das uralte Legespiel eröffnet unzählige Möglichkeiten: Farbfelder ausschneiden und der Fantasie freien Lauf lassen...

„DER MENSCH SPIELT NUR, WO ER
IN VOLLER BEDEUTUNG DES WORTES
MENSCH IST, UND ER IST NUR DA
GANZ MENSCH, WO ER SPIELT.“

Friedrich Schiller

GESTALTUNG VON WAISDESIGN
ALLES NUR GESCHMACKSACHE?

Gestaltung ist viel mehr als das Anordnen von Formen und die Wahl von Farben. Sie bringt Ruhe oder Dynamik, Ausgewogenheit oder Spannung, sie aktiviert und fokussiert, (er-)klärt und ordnet. Im besten Fall weckt sie Interesse und Emotionen.

Strategische Überlegungen, die Definition von Zielgruppen, das planvolle Setzen von Texten und Bildern und eine klare, entschiedene Gestaltung sorgen dafür, dass Design die gewünschte Wirkung erzielt.

In diesem Sinne:
Viel Spaß beim Spielen!

SUSANNE WAIS
waisdesign.de





**Wirtschaftsförderung
Region Stuttgart**

IMPRESSUM:
Wirtschaftsförderung Region Stuttgart
GmbH (WRS)
Friedrichstraße 10
70174 Stuttgart
Telefon 0711 228 35-16
Telefax 0711 228 35-55

Geschäftsführer: Michael Kaiser
Redaktionsleitung:
Marco Ehm (me)
Rike Kristen (rik)
Redaktion: Leonard Negurita (ln)
Sarah Schuhbauer (schu)

Layout und Gestaltung dieser Ausgabe:
WAISDESIGN, Visuelle Kommunikation

Fotos:
Paul Pibernig, Maurice Galanos, Film
Comission, Madlen Medvedovskyy,
Kage GBR, Patrick Zanker, Jannik Jochim,
SMZ Stuttgart, Pixelcloud GmbH (2),
Dominik Odenkirchen (2), WAISDESIGN

Geschäftsbereich Kreativwirtschaft
kreativ.region-stuttgart.de
LinkedIn Gruppe
„KreativRegion Stuttgart“
Instagram @kreativregion_stuttgart

Ausgabe 6, Juni 2024, 2.500 Exemplare
Wir freuen uns über Meinungen, Ideen
und Themenvorschläge an
redaktion.kreativ@region-stuttgart.de

