

LÜBECK 2027

DENK MAL

STYLE GUIDE



DENK MAL FÜR ALLE

Lübeck hat fast 900 Jahre Stadtgeschichte, einen UNESCO-Welterbetitel, eine der ältesten Sozialstiftungen Europas, Backsteingotik, einzigartig in ihrer erhaltenen Bausubstanz.

2027 startet etwas Großes, das weit mehr ist als ein Kampagnenmotto. Nicht als Tourismusprospekt. Sondern als gelebte Identität einer Stadt, die sich ihrer selbst bewusst ist und gleichzeitig neugierig auf morgen bleibt. DENKMAL Lübeck! Ein ganzes Jahr, eine ganze Stadt, und wir

brauchen euch dafür – als Gastgeber:innen, als Geschichtenerzähler:innen, als Türöffner:innen im wörtlichen Sinne.

Um gemeinsam zu kommunizieren, haben wir diesen Styleguide für euch vorbereitet. Er ist nicht sehr streng. Es wäre sehr prächtig, wenn ihr ihn für dieses ganzjährige Ereignis nutzen würdet.

Am Ende findet ihr Kontaktdaten für Designhilfe, falls ihr nicht weiter kommen solltet!

LÜBECK 2027
DENKMAL

DENKMAL
→ ZENTRUM

DENKMAL
→ AN LÜBECK

DENKMAL
→ AN DEMOKRATIE

DENKMAL
→ AN KUNST

DENKMAL
→ GEMEINSAM

DENKMAL
→ WEITER

DENKMAL
→ DIGITAL

DENKMAL
→ LAUT

DENKMAL
→ VERBORGEN

DENKMAL
→ NEU

DENKMAL
→ UMS ECK

DENKMAL
→ UM

DENKMAL
→ UNTERWEGS

DENKMAL
→ ZUKUNFT

DENKMAL
→ AN DIE NACHT

DENKMAL
→ WISSEN

DENKMAL
→ AN THEATER

DENKMAL
→ IN KLEIN

DENKMAL
→ IN BILDERN

DENKMAL
→ SCHULEN

1 WORT. 2 BEDEUTUNGEN. VIELE MODULE.

DENKMAL – das ist zunächst, was alle kennen: ein Bauwerk, ein Ort, ein Zeugnis der Geschichte. Das Holstentor. Die sieben Türme. Die Gänge und Höfe, in denen man die Schultern einziehen muss. Lübeck ist eine Stadt, in der Geschichte nicht hinter Glas steht, sondern unter den Füßen liegt und über dem Kopf hängt.

Aber DENKMAL ist eben auch: Denk mal. Ein norddeutsch knapper Impuls zum Innehalten. Zur Frage. Zur eigenen Haltung. Was ist mir wichtig? Was möchte ich weitergeben? Was möchte ich verändern?

Ein Denkmal schaut zurück. Denk mal schaut nach vorn. Beides gleichzeitig: das ist Lübeck.

EIN LOGO IST DER SCHLÜSSEL,
UM MIT DABEI ZU SEIN.
FÜR MEHR MAGIE NUTZE GERNE
SCHRIFTEN, FARBEN UND UNSER
MASKOTTCHEN PAX.

DEMOKRATISCHES LOGO FÜR DEIN MODUL

DENKMAL Lübeck ist ein offenes System. Die Module spannen das Thema in alle Richtungen – ins Soziale, Digitale, Spielerische, Verborgene, Politische, Klingende. Jede Idee, die das die Erbe und Haltung verbindet, kann zum DENKMAL-Nodul werden.

Die DENKMAL-Module sind ein Angebot an alle, mitzumachen. Und wenn ihr auch ein Modul habt, das passt: meldet euch. Wir denken es

gemeinsam weiter. Auf jeden Fall bekommt das Modul einen Namen und ein Logo!

- › Das Logo darf für dein Projekt frei verwendet werden. Respektiert Farbe und Gestaltung. Wie die Modullogos aussehen können, seht ihr rechts.
- › Sozial ungerechte oder diskriminierende Nutzungen wollen wir nicht.

EINEN DENKMAL-
LOGOGENERATOR
FINDEST DU HIER

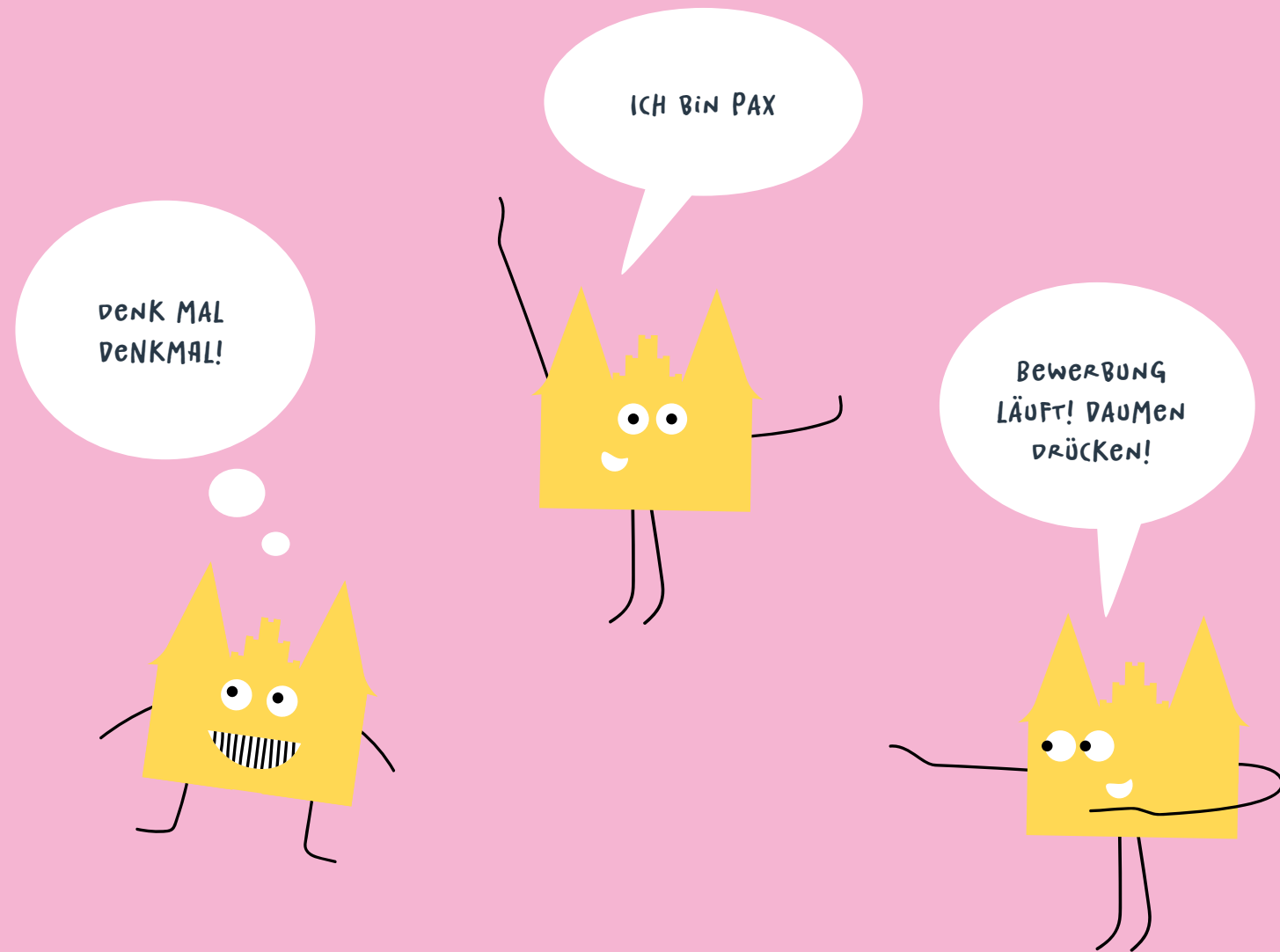


DENKMAL
→ AN DEMOKRATIE

DENKMAL
→ 40 JAHRE WELTERBE

DENKMAL
→ WELTERBE.INFO.ZENTRUM

DENKMAL
→ NEU



DENKMAL



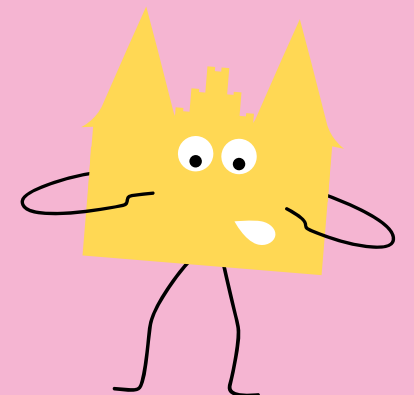
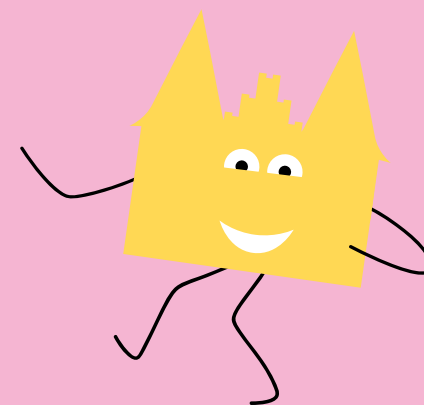
PAX UND DIE SPRECHBLASE

Wir haben für das DENKMAL-Event ein Maskottchen. Es heißt Pax! Ein Holstentor in der Farbe Seesand. Hier die Regeln dazu:

- › Das Maskottchen darf nur sehr selten auftauchen. Maximal 1 x pro Doppelseite, mit einer Ausnahme, die siehst du hier.
- › Das Maskottchen darf maximal nur ca. 1/6tel der Seitenhöhe hoch sein.
- › Das Holstentor im Maskottchen ist immer in Seesand, ansonsten gibt es nur schwarz und weiß.
- › Wir haben zur Zeit 6 Posen. Wer eigene Posen benötigt, kann sich an uns wenden.

Es gibt auch eine Sprechblase. Hier die Regeln für die Sprechblase und optional die DENKMAL-Blase.

- › Die Sprechblasen sind immer weiß mit schwarzer Schrift
- › Verwendet die Schrift Sugared*. Hier 13 auf 17 pt.
- › Die Denkmal-Sprechblase ist die Farbvariante weiße Schrift auf Möwe dunkel oder Möwe dunkel auf Seesand.



TYPOGRAFIE

» Schriften sind starke, Design bestimmende Bausteine. Bitte verwendet diese so wie hier vorgesehen, dann erzeugen wir ein gemeinsames Bild für die ganze DENKMAL-Kampagne. Wir sind dann stärker.

- » Die TRAVE BOLD ARROW und die TRAVE SHOUT bekommt ihr lizenzfrei von uns im Download-Bereich.
- » Ihr könnt euch aber auch alles von uns setzen lassen.

Wie SWEET, COOLE
LIGATUREN

ER	→	er
EN	→	en
CH	→	ch
DE	→	de
EI	→	ei
ND	→	nd
TE	→	te
IN	→	in
IE	→	ie
GE	→	ge
ST	→	st
NE	→	ne
BE	→	be
UN	→	un
SE	→	se
RE	→	re
ME	→	me
SC	→	sc
HE	→	he
LE	→	le

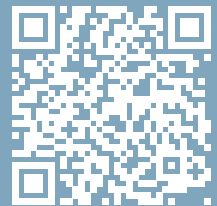
BEDINGTE LIGATUREN
NICHT AUTOMATISCH UND
FEIN DOSIERT KÖNNEN DIE 20
HÄUFIGSTEN BUCHSTABEN-
KOMBINATIONEN ALS LIGATUR
EINGESTEZT WERDEN.

TRAVE SHOUT

AVERTA
FÜR DEN FLIESSTEXT DIE REGULAR, 8 AUF
13 PT. DIE AVERTA MUSS INDIVIDUELL LIZEN-
SIERT WERDEN. IHR BRAUCHT NUR DIESE
VIER SCHRIFTSCHNITTE.

Averta Bold
Averta Bold Italic
Averta Regular
Averta Regular Italic

HIER KÖNNT
IHR DIE AVERTA
ERWERBEN.

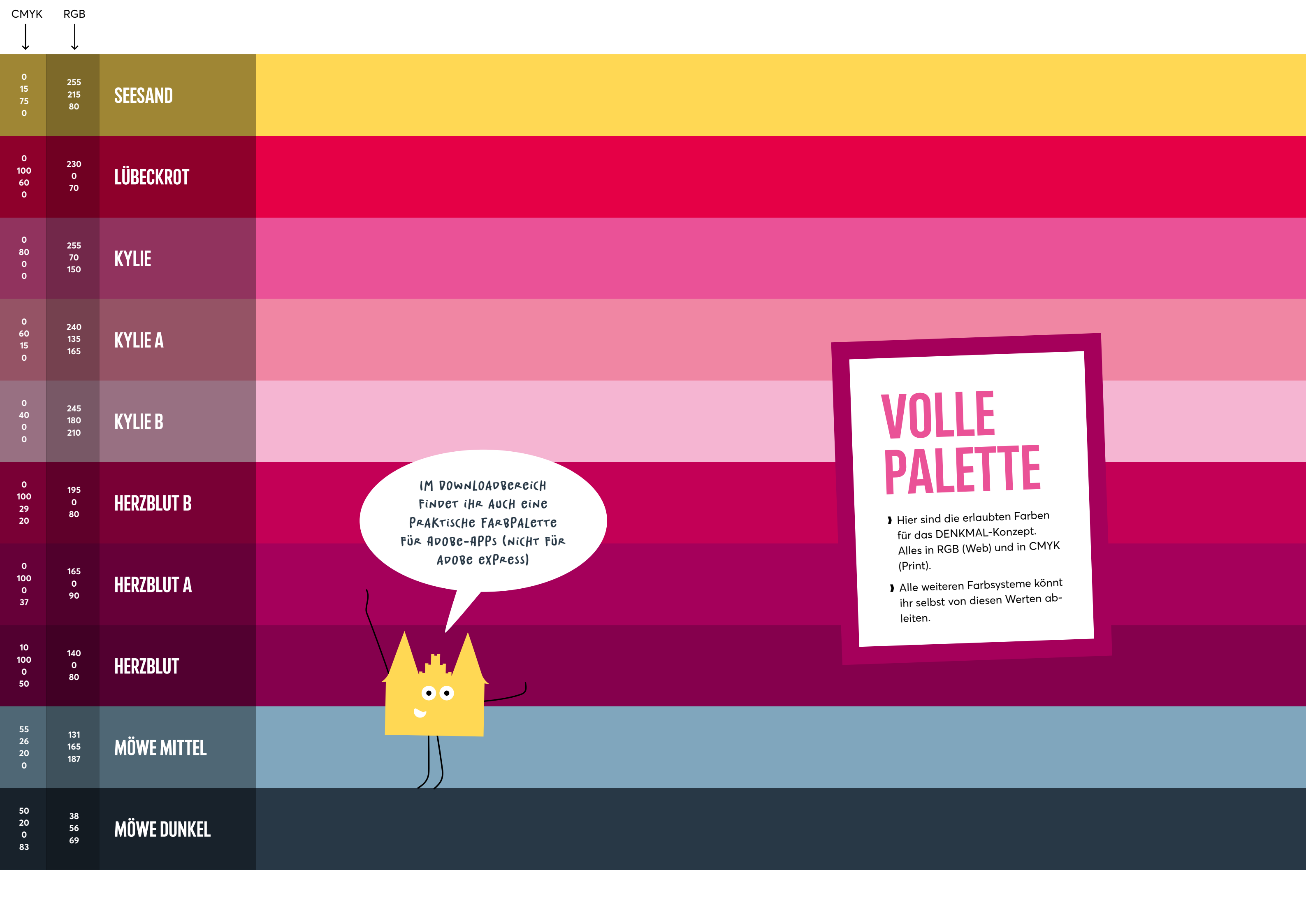


TIPP: DEN PFEIL FÜR DIE
MODULBEZEICHNUNGEN
FINDET IHR AUCH IN DEN
GLYPHEN DER TRAVE
NEXT BOLD.

TRAVE NEXT BOLD

TRAVE NEXT BOLD
FÜR HEADLINES. DER ZEILEN-
ABSTAND ERRECHNET SICH
AUS SCHRIFTHÖHE × 0,88.

DIE TRAVE SHOUT
MINDESTHÖHE DER SCHRIFT 20 PT. DIE
TRAVE SHOUT DARF NUR FÜR FREUDIGE
SPRECHBLASEN VERWENDET WERDEN.



DIES IST DIE ÜBERSCHRIFT UND IST MEIST KURZ

*Einleitungstext in der Averta Bold Italic 14 auf 20 pt.
Hier sollten fünf Zeilen nicht überschritten werden. Der
Einleitungstext kann auch mal als kleine Zwischenheadline
im Fließtext genutzt werden.*

Dies hier ist der Fließtext. In diesem Fall 10 auf 14 pt. Bitte versucht die Proportionen beizu-
behalten, wenn ihr also kleiner
werden müsst, nehmt dann ent-
sprechend auch den Zeilenab-



stand mit. Diese Schrift hier heißt
Averta Regular. Dies hier ist der
Fließtext. In diesem Fall 10 auf 14
pt. Bitte versucht die Proportio-
nen beizubehalten, wenn ihr also
kleiner werden müsst, nehmt dann
entsprechend auch den Zeilenab-
stand mit. Diese Schrift hier heißt
Averta Regular.

Dies hier ist der Fließtext. In diesem Fall 10 auf 14 pt. Bitte
versucht die Proportionen beizu-
behalten, wenn ihr also kleiner
werden müsst, nehmt dann
entsprechend auch den Zeilenab-
stand mit. Diese Schrift hier heißt
Averta Regular.

DIES IST DIE ÜBERSCHRIFT UND IST MEIST KURZ

*Einleitungstext in der Averta Bold Italic 14 auf 20 pt.
Hier sollten fünf Zeilen nicht überschritten werden. Der
Einleitungstext kann auch mal als kleine Zwischenheadline
im Fließtext genutzt werden.*

Dies hier ist der Fließtext. In diesem Fall 10 auf 14 pt. Bitte
versucht die Proportionen beizu-
behalten, wenn ihr also kleiner
werden müsst, nehmt dann ent-
sprechend auch den Zeilenab-



stand mit. Diese Schrift hier heißt
Averta Regular. Dies hier ist der
Fließtext. In diesem Fall 10 auf 14
pt. Bitte versucht die Proportio-
nen beizubehalten, wenn ihr also
kleiner werden müsst, nehmt dann
entsprechend auch den Zeilenab-
stand mit. Diese Schrift hier heißt
Averta Regular.

Dies hier ist der Fließtext. In diesem Fall 10 auf 14 pt. Bitte
versucht die Proportionen beizu-
behalten, wenn ihr also kleiner
werden müsst, nehmt dann
entsprechend auch den Zeilenab-
stand mit. Diese Schrift hier heißt
Averta Regular.

DIES IST DIE ÜBERSCHRIFT UND IST MEIST KURZ

*Einleitungstext in der Averta Bold Italic 14 auf 20 pt.
Hier sollten fünf Zeilen nicht überschritten werden. Der
Einleitungstext kann auch mal als kleine Zwischenheadline
im Fließtext genutzt werden.*

Dies hier ist der Fließtext. In diesem Fall 10 auf 14 pt. Bitte
versucht die Proportionen beizu-
behalten, wenn ihr also kleiner
werden müsst, nehmt dann ent-
sprechend auch den Zeilenab-



stand mit. Diese Schrift hier heißt
Averta Regular. Dies hier ist der
Fließtext. In diesem Fall 10 auf 14
pt. Bitte versucht die Proportio-
nen beizubehalten, wenn ihr also
kleiner werden müsst, nehmt dann
entsprechend auch den Zeilenab-
stand mit. Diese Schrift hier heißt
Averta Regular.

Dies hier ist der Fließtext. In diesem Fall 10 auf 14 pt. Bitte
versucht die Proportionen beizu-
behalten, wenn ihr also kleiner
werden müsst, nehmt dann
entsprechend auch den Zeilenab-
stand mit. Diese Schrift hier heißt
Averta Regular.

DIES IST DIE ÜBERSCHRIFT UND IST MEIST KURZ

*Einleitungstext in der Averta Bold Italic 14 auf 20 pt.
Hier sollten fünf Zeilen nicht überschritten werden. Der
Einleitungstext kann auch mal als kleine Zwischenheadline
im Fließtext genutzt werden.*

Dies hier ist der Fließtext. In diesem Fall 10 auf 14 pt. Bitte
versucht die Proportionen beizu-
behalten, wenn ihr also kleiner
werden müsst, nehmt dann ent-
sprechend auch den Zeilenab-



stand mit. Diese Schrift hier heißt
Averta Regular. Dies hier ist der
Fließtext. In diesem Fall 10 auf 14
pt. Bitte versucht die Proportio-
nen beizubehalten, wenn ihr also
kleiner werden müsst, nehmt dann
entsprechend auch den Zeilenab-
stand mit. Diese Schrift hier heißt
Averta Regular.

Dies hier ist der Fließtext. In diesem Fall 10 auf 14 pt. Bitte
versucht die Proportionen beizu-
behalten, wenn ihr also kleiner
werden müsst, nehmt dann
entsprechend auch den Zeilenab-
stand mit. Diese Schrift hier heißt
Averta Regular.

FARBKOMPOSITIONEN FÜR PUBLIKATIONEN

Links seht ihr mögliche Farbkomposi-
tionen für einzelne Seiten. Die Regeln
dazu

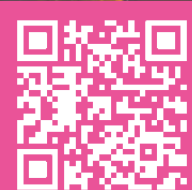
- » Respektiert unser Farbsystem. Sonst
ist es hinterher nicht schön.
- » Mischt bitte nicht wild herum, im
Zweifel bleibt bei einem System pro
Publikation.
- » Unser Standard ist links oben zu
sehen.



SO GEHT DAS MIT DEN FOTOS

- › Wir verwenden lizenzfreie Fotos aus dem LTM-Bildarchiv. Den Link findet ihr hier unten.
- › Fotos bekommen einen farblichen Kontext zum Hintergrund. Dazu wird je nach Hintergrundfarbe entweder multipliziert oder nur die Deckkraft verändert.
- › Der Effekt soll nicht übertrieben werden, deshalb im Zweifel die Kombination ② nehmen

HIER KOMMT IHR ZU
UNSEREM BILDARCHIV



①



HIER IST DER HINTERGRUND IN DER FARBE HERZBLUT B UND DAS FOTO IN EINER DECKKRAFT VON 65 % DARÜBERGELEGT. ZUM VERGLEICH IM OBEREN TEIL DAS (NICHT GEWÜNSCHTE) ORIGINALMOTIV.

②



HIER IST DER HINTERGRUND IN DER FARBE KYLIE_B UND DAS FOTO MULTIPLIZIEREND MIT 70 % DECKKRAFT DARÜBERGELEGT. ZUM VERGLEICH IM OBEREN TEIL DAS (NICHT GEWÜNSCHTE) ORIGINALMOTIV.

③

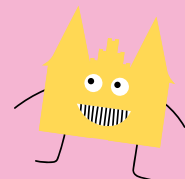


HIER IST DER HINTERGRUND IN DER FARBE MÖWE MITTEL UND DAS FOTO IN EINER DECKKRAFT VON 60 % DARÜBERGELEGT.

GERNE INTEGRIEREN

› Um zu zeigen, dass ihr DENKMAL in 2027 mitdenkt, könnt ihr das auch gerne zeigen.

Wir sind
DABEI!



LÜBECK 2027

DENKMAL



ANWENDUNGEN

EIN SCHULPLAKAT

DENKMAL → AN LÜBECK

Die Altstadt Lübecks, bekannt für die unverwechselbare Stadtsilhouette mit sieben Türmen, ist ein außergewöhnliches Sinnbild der Macht und historischen Bedeutung der Hanse, des Bunds der Kaufmannsstädte. 1987 wurde mit der Hansestadt Lübeck erstmals in Nordeuropa ein ganzer Stadtbereich in die Welterbeliste der UNESCO eingeschrieben.

Das Jahr 2027 bietet eine außergewöhnliche Konstellation: Die Aufnahme in die UNESCO-Welterbeliste jährt sich zum 40. Mal. Gleichzeitig feiern mit St. Jakobi, St. Aegidien und St. Petri drei der fünf prägenden Altstadtkirchen sowie das Heiligen-Geist-Hospital als älteste durchgehend bestehende Sozialeinrichtung ihr 800-jähriges Bestehen. Zudem begeht Lübeck den 100. Geburtstag des Literaturnobelpreisträgers Günter Grass. Diese Jubiläen schaffen einen einzigartigen Rahmen, um die Bedeutung des kulturellen Erbes deutlich sichtbar zu machen. Beim Eintauchen in die Historie möchten wir in diesem Jubiläumsjahr ganz besonders auch Kinder und Jugendliche mitnehmen. Deshalb loben wir einen offenen Wettbewerb aus und bieten Präsentations- und Ausstellungsflächen in und an den bedeutsamen Orten zum gemeinsamen Austausch an.



OFFENER SCHULWETTBEWERB FEBRUAR BIS JUNI 2027 FÜR ALLE JAHRGÄNGE, SCHULARTEN UND -FÄCHER VORAB-INFORMATION

Preis für die Sieger:innen:
Führungen durch verborgene
Orte Lübecks

DENKMAL → AN LÜBECK

OFFENER SCHULWETTBEWERB

Wettbewerbsverfahren

- Teilnehmen können interessierte Schüler:innen aller Lübecker Schulen
- akzeptiert werden Einzelarbeiten und Gruppenergebnisse
- Bereitstellung von Ankündigungsmaterial für Aushänge und Informationsmaterial ab Herbst 2026
- Anmeldefrist und Versand von weiterem Informationsmaterial Mitte Februar 2027

Beiträge in frei wählbaren Formaten: Präsentation (max. 12 Folien), Video (max. 2 Min.), Poster (DIN 1) oder Collage, schriftliche Arbeiten, Kunstobjekt oder Installation, Modell, Performance, Musik, Darstellendes Spiel etc.

Präsentation und Ausstellung: Digitale Beiträge im DENKMAL ZENTRUM (Pop-Welterbezentrum) an der Hauptstraße 10 in den Jubiläums-Kirchen. Präsentation und Musikdarbietungen auf der Bühne der Heiligen-Geist-Kirche im Umfeld der Altstadt-Kirchen. Ehrung der Sieger am Sonntag, dem UNESCO-Tag in Deutschland.

Gefragt: Senator:innen, Tim Heidebrecht, Vorstand des WGBR, Heiligen-Geist-Hospital-Stiftung, Vorsitzender:in des Lübecker Parlament, Lübecker:in

Geplant ist:

- die Kooperation mit den Studiengängen Architektur und Stadtplanung der TH Lübeck
- ein Begleitprogramm mit Impulsvorträgen

Der Wettbewerb kann in der Projektwoche oder auch unterrichtsbegleitend durchgeführt werden.

Wettbewerbsaufgabe

Was ist mir wichtig? Worüber möchte ich mehr erfahren? Was möchte ich verändern?

Lübeck neu entdecken und die Zukunft gestalten mit Blick auf die Vergangenheit, mit Verantwortung und Inspiration.

DENKMAL – das ist zunächst, was alle kennen: ein Bauwerk, ein Ort, ein Zeugnis der Geschichte. Das Holstentor. Die sieben Türme. Die Gänge und Höfe, in denen man die Schultern einziehen muss. Lübeck ist eine Stadt, in der Geschichte nicht hinter Glas steht, sondern unter den Füßen liegt und über dem Kopf hängt.

Aber DENKMAL ist eben auch: Denk mal. Ein norddeutscher knapper Impuls zum Innehalten. Zur Frage. Zur eigenen Haltung.

DENKMAL Lübeck ist ein offenes System. Die Module spannen das Thema in alle Richtungen – ins Soziale, Digitale, Spielerische, Verborgene, Politische, Klingende. Jede Idee, die das Doppelmotiv aus Erbe und Haltung trägt, kann zum DENKMAL werden.

DENKMAL → AN LÜBECK

DENKMAL an Lübeck

Das historische Stadtbild und UNESCO-Welterbe als identitätsstiftendes kulturelles Erbe

DENKMAL zurück

Über 50 Jahre Städtebauförderung und Bürger:innenengagement

DENKMAL an Demokratie

Historische Orte und Fragen demokratischer Erinnerungskultur

DENKMAL ums Eck

Denkmäler im Alltag und Geschichte im unmittelbaren Lebensumfeld

DENKMAL an Kunst

Künstlerische Interventionen und neue Zugänge zum kulturellen Erbe

DENKMAL gemeinsam

Persönliche Geschichten und Erinnerungen der Bürger:innen

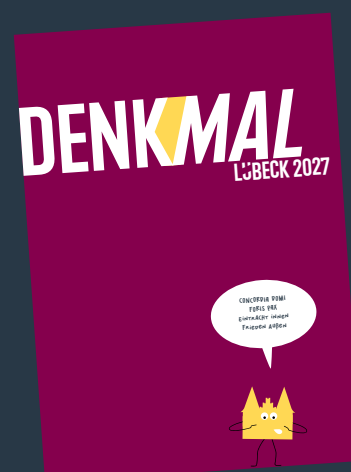
DENKMAL weiter

Diese Module können weiterentwickelt werden. Bei Bedarf bereiten wir konkrete Aufgaben vor.

Bei Fragen oder Anmerkungen wenden Sie sich gern über unser Postfach innenstadt@luebeck.de oder unter 0451 122-6120 an das Projektteam – wir freuen uns auf Ihre Nachricht.

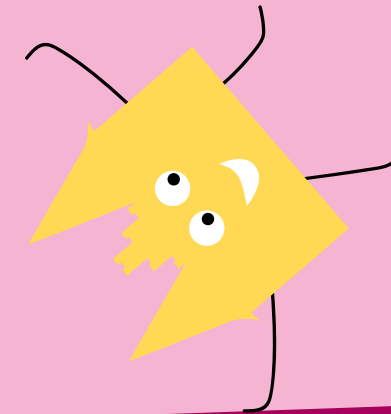


DIE PROJEKTSKIZZE



DIE PRÄSENTATION





DESIGNING YOUR DENKMAL

b_

DU WILLST ES SELBST MACHEN?

- › Dann findest du hier deinen Downloadlink für alle bis dato vorhandenen Assets, Contents ...
- › Oder du kennst jemanden ...

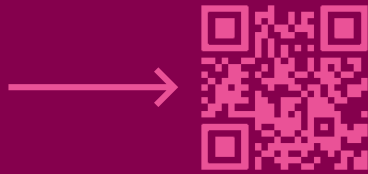


DU BRAUCHST HILFE?

- › Wenn du das Design für eine aufwändige Neugestaltung nutzen willst, frag einfach Boro. Kontaktdaten usw. Und: Hier entstehen Mehrkosten. Lohnt sich aber.



LÜBECK
TRAVEMÜNDE
MARKETING



dubistmirnemark.de/zusammenarbeit/denkmal

WENN DU MÖCHTEST, DASS
DEINE IDEEN EINFLIEßEN IN DAS
THEMENJAHR „DENKMAL LÜBECK 2027“
MELDE DICH BITTE IN JEDEM FALL BEI
UNS! WIR FREUEN UNS AUF DICH!

LÜBECK UND TRAVEMÜNDE MARKETING GMBH

Holstentorplatz 1
23552 Lübeck
Tel. 0451 4091 946
denkmal@luebeck-tourismus.de

HANSESTADT LÜBECK

5.610 Stadtplanung und Bauordnung
Mühlendamm 10-12
23552 Lübeck
Tel. 0451 122 6120
innenstadt@luebeck.de



LÜBECK 2027
DENKMAL