

Inhalt

Vorwort	10
Die kreative Bestie	13
Der Bierflaschentrick der Blaumeisen · Überleben durch Kreativität? · Die Autorität des Schimpansen · Auf der »Planstelle des Spechtes«: Der Darwin-Fink · Der Dichter im Labyrinth? · Drang zum Explodieren.	
Plädoyer für Dädalus	27
Herakles oder Dädalus – das ist die Frage · Herakles oder Der Sieg des Fleisches · Steigerungskunst von Psychopathen? · Walfischwirbel als Philosophie · Die Krankheit der Genialen · Salvador Dali: schizophren und paranoisch · Freud: Nur der Unbefriedigte phantasiert · Gandhi, der Kannibale · Was ist Pathographie? · Der »Ketzerkönig« mit dem Ödipus-Komplex · Adolf Hitler: Der gehorsame Barbar · Lichtenberg: Dichter kastrieren · Intuition im »Bahnhof von Perpignan« · Strawinsky: Grenzen auferlegen.	
Der angeknipste Mensch	49
Die Wissenschaft der Anekdote · Selbstregie des Kreativen · Lichtenbergs »Sudelbücher« · Flaubert: »Arbeitstier mit dem Notizbuch« · »Ignoratica«: Wissenschaft vom Unwissen · Die professionellen Informations-Sammler · Andy Warhol: Kunst aus dem Zettelkasten · Information aus dem Unbewußten · Paul Klees unbeabsichtigtes Kritzeln · Sprachspiele der Surrealisten · »Dialog zweier Einsiedlerkrebse« · Der Bluff des Genies · Einstein: Ideen im Halbschlaf · Die »horizontalen« Schriftsteller · Das »innere	

Afrika« des Kreativen · Picassos Rumpelkammern · John Lennon: »Leute anknipsen« · Der »Kreative Countdown« · Das »blockierte« Denken · Denk-Technik: Besuch beim Dinosaurier · Erfinden durch »Wegdenken« · Von der Teerkugel zum Kugelschreiber · Schlechte Schüler: Darwin, Einstein, Shaw.

Die Sandkastenspiele der Kreativen

78

Erstens: Die platonischen Spiele · Die Intuition des Papiers: Das Blind-Zeichnen · Geschichten ohne Autor: Das Drei-Zeilen-Spiel · Mechanischer Nonsens: »Tell a Tall Tale« · Spiel mit Zeug: Die »Material-Sitzung« · Richtig fragen: »Das Doppelgänger-Spiel« · Nichts als Orange: »Das Wirtschaftsvorhersage-Spiel« · Zweitens: Denk-Techniken · Trojas Ende: Re-Definition · Farbiges Badewasser: Brainstorming und Variationen · Die Leitung der Welt übernehmen: Morphologie · Drittens: Wie fühlt man sich als Mikrobe: Synectics · Die Lehre der Fledermaus: Bionik.

Der Doktor und der Harlekin

115

Kritische Theorie · Gott war nicht kreativ · Kreativitätsforschung: Chefideologen, Häretiker, Methodiker · Das kreative Produkt: Nichts Neues von Darwin · Leben im Gegenstandspark · Jede Stunde ein neues Produkt · Nach der Sintflut: Klarsichtfolien · Auto plus Geburten: Pro Minute 80 Quadratmeter · Canetti: Ist die Atombombe harmlos? · Die Kreativität des Alltags · Kultur des Wandels · Mega-Kreativität: Der einmalige Schub · Mehrfach-Entdeckung: Erfindungen, die in der Luft liegen · Fünf Kreativitäts-Kategorien · Rationale Produktivität und »idée forces« · Die kreative Persönlichkeit: Bedürfnis nach Leistung · Leistungsbegriff als Tabu · »Pflock-Test« als Lebensphilosophie ·

»Stapel-Test«: Eltern manipulieren · Kreativität durch symbolischen Vaternord · Leistungs ideale im Volksmärchen · Leistungsbilder: Hesiod, Xenophon und Aristoteles · Hegel: Erziehung als Zucht · Der Kreative: vorlaut, selbstsicher, humorvoll · JQ-Test: Dressierbarkeit des menschlichen Gehirns · Kreativität und Intelligenz sind identisch · Der kreative Prozeß: Arlechino und Dottore · »Häßliches« Denken und »produktives« Denken · Hanswurst und Scholastiker · Die Poiesis des Aristoteles · Geschlossene und Offene Systeme · Kreativität: Destruktion und Konstruktion · Die Gesellschaft auf dem »Trip« · Aufklärung und Mythos · Die Kasten-Gesellschaft: Kreative und Technokraten · Denk-Modelle: Dewey, Poincaré, Bernard · Die Sechs-Phasen-Theorie · Was für eine Lehre erteilt uns diese Theorie vom kreativen Prozeß?

Die Nachtigall in der Maschine

160

Warum singt die Nachtigall? · Elfenbeinturm gegen Labor · Steinbuch: »Antitechnische Greuelpropaganda« · Was hat es mit diesem Streit auf sich, wenn wir ihn mit den Erkenntnissen der Kreativitätsforschung vergleichen? · Vom Kammermusiker Max Planck · Das »böse Drittel« der Gesellschaft · Kultur Eins: Von Pop bis Polyester · Von Courrèges bis Citroën: Der neue Stil · »Spending Society«: Menschen zum Wegwerfen? · Rohstoff-Revolution: Abschied von der Hierarchie · Das Jahrzehnt der Einwegflasche · Marktidee als Primär-Kreativität · Der Designer als Geschmackshändler · »Psychedelic für Neckermann« · Die Epoche der Innovationen · Jede Stunde ein neues Produkt · Denkfabriken und Ideenlabore · Bedeutende Erfindungen aus kleinen Unternehmen · Auto-Design: 25 cm = 20 000 Tote · Marathontänze, Sechstagerennen und Styling .

Landbriefkasten im Kolonialstil · Transistorradio für die Slums · Informationen aus der Konservenbüchse · Karosserien für die Bildungsplanung · Zettelkästen der Verzweiflung: Indien · Supermärkte der Intuition: Westeuropa · Kultur Zwei: Alles ist erlaubt · Avantgarde: Weltrevolution und »ready-makes« · Leidenschaft des Neinsagens · Provokateur mit Risikoschutz · Boykott des Überkonsums · Jerry Rubin: »Die Straße ist die Bühne« · Off-Broadway-Theatre: Experiment mit dem Leben · Fahrstuhltheater: Provokation im Bürohaus · Fernsehen: Werbespots für die Revolution · Demonstrationen: »Eine Rolle für den Polizisten« · »Drehpunktperson« als Kulturpendler · Identität kreativer Prozesse bei Mensch und Kultur.

Bibliographie 216

Register 219