

Rainer Fabian

Bessere Lösungen finden

Kreativität ist unsere einzige Chance

Herderbücherei

Inhalt

Vorwort	10
Die kreative Bestie	13
Der Bierflasdientrick 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: schizopren 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: »Teil 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: Klar-sichtfolien • 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-Entdeckurig: Erfindungen, die in der Luft liegen • Fünf Kreativitäts-Kategorien • Rationale Produktivität und »idee¹ forces« • Die kreative Persönlichkeit: Bedürfnis nach Leistung • Leistungsbegriff als Tabu • »Pflock-Test« als Lebensphilosophie •

»Stapel-Test«: Eltern manipulieren • Kreativität durch symbolischen Vatermord • Leistungsideale 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 Dabbene • »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, Poincare, Bernal • 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 Courreges bis Citroen: 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 Neckermänn« • 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 .

Landbriefkasteri 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 Liberkonsums • 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