JOKER

Wende eine Kreativitätstechnik an, mit der du bisher gute Erfahrungen gemacht hast.

SCHICHTEN

Definiere zeitliche, logische, inhaltliche Schichten (Phasen, Stufen) des Problems.
Stelle einzelne Teile an den Anfang, in die Mitte oder an das Ende aller anderen.
Verstecke Teile, vertausche sie.
Spiele mit der Transparenz.
Sichtbar – unsichtbar - durchsichtig.
Vordergrund – Hintergrund - abseits.
Suche nach Übereinstimmung.
Schichte um, bis die Form stimmt.
Beachte Farben und Formen.
Was ist die Grundlage des Gegenstandes, des Problems?
Welche Teile werden angebracht, entfernt?

STÖREN

Lass Beobachter und Benutzer stolpern.
Erzeuge Staunen und/oder Verwirrung
Provoziere Auge, Ohr oder Hand.
Spitzig, stachelig, verwinkelt, laut.
Störe auf positive Weise.
Verlasse die täglichen Schleifen, Routinen, Denk- und Handlungsmuster
Rege an. Stosse an. Ecke an.
Spring aus der Rille!

COLLAGE

Erstelle eine Bildcollage, eine Skizze, ein Diagramm des Problems.
Sammeln von Einzelteilen, neu verbinden.
Interdisziplinäre, interkulturelle Teams.
Mischung von Material und Mitteln.
Kombiniere extreme, ungleiche Ideen.
Vereine Bilder, Abbildungen, Artikel, Ausschnitte, Einzelteile, Einzelansichten.
Stelle Fetzen/Fragmente zusammen.
Collage mit Gegenständen oder Personen.
Collage mit Buchstaben/Wörtern.

PRO & KONTRA

Wäge „für“ und „wider“ ab. Halte das Gleichgewicht. Für wen ist das Problem nützlich, bequem oder unbequem?
Wer hat einen Vorteil/Nachteil durch die Lösung des Problems?
Bilde eine Prioritätenliste, eine Abfolge.
Können Nachteile in Vorteile umgewandelt werden - oder umgekehrt?
Positiv – negativ. Schwarz – weiss.
Ein – Aus. Abstimmen.

HINZUFÜGEN

Kombiniere zwei Ideen miteinander (aber zwei mittelmäßige Ideen ergeben nicht notwendigerweise eine gute Idee).
Finde Überschneidungen (Schnittpunkte, Schnittmengen, Verbindungen).
Mische, verbinde, verknüpfe, vermenge.
Bilde spielerische Kombinationen.
Kombiniere verschiedene Grössen.
Ergänze Elemente, Muster, Farben, Formen.

ZUSAMMENFASSUNG

Bilde das grosse Ganze. Fasse zusammen: logisch, gefühlsmässig, zufällig.
Was folgt danach?
Was ist die Konsequenz, das Risiko?
Was kann abgeleitet werden?
Runde die Idee ab.
Beschreibe das "glückliche Ende", den Idealzustand. Was wird damit erklärt?
Warum muss es so sein und nicht anders?

KATEGORIE

Kategorisiere in Gruppen, Arten, Klassen, Ordnung, Gattung, Sorten, Typen.
Bilde Rubriken für verschiedene Bereiche.
Entwickle Symbole oder Farbkodierungen.
Klassifikation, Inhaltsverzeichnis.
Liste, Struktur, Aufzählungspunkte, Mind Map, Cluster, Klumpen.
Zuteilungen in Bezug auf Inhalt.
Welchen Kategorien kann die Idee zugeordnet werden?
Definiere Verhältnisse – Anteile – Beziehungen – Hierarchie zwischen verschiedenen Kategorien.

FOKUS

Fokussiere auf ein Element.
Verschiebe den Fokus auf optisches und inhaltliches. Kehre den Fokus um.
Was ist das Herz/der Kern/der Motor des Problems? Was ist Zentrum des Bildes?
Mehrfacher Gebrauch von Objekten?
Bezeichne den Fokus graphisch.
Dezentriere das Problem.
Mach einen Schritt aus der Mitte heraus.
Bewege dich an den Rand des Bildes.

ABSTAND

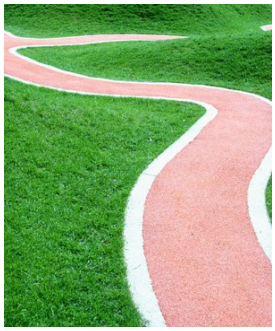
Geh einige Schritte zurück. Betrachte das Problem von oben oder unten.
Betrachte aus der Distanz. Distanziere dich.
Vergiss, was du einmal gelernt hast.
Lass eine Idee sich etwas absetzen.
Zeitliche, räumliche, inhaltliche Distanz.
Relationen zwischen Gegenständen, Abbildungen und Buchstaben.
Spiele mit Freiraum und Zwischenräumen.

BEZEICHNUNG

Kennzeichen. Aushängeschild. Label. Gib den Dingen einen Namen. Bezeichne das Projekt als Ganzes (Logo, Slogan).
Mach es zu deinem Kind. Benenne es als Blickfang. Beschreibe das Objekt mit Zahlen, Pfeilen oder Wörtern.
Entwickle eine Marke für das Objekt.
Entwirf einen dekorativen Aufkleber für Kleider, Schuhe. Finde die Kernaussage!

FRAGMENT

Zerlege das Problem in Teile. Arbeite am Einzelnen, füge später zusammen.
Aufspalten, abnehmen, auseinander brechen, aufbrechen. Entwickle Einzelteile weiter.
Das Einzelne wird zum wichtigsten.
Zeichne die Auflösung.
Kombiniere Bestandteile oder betrachte Fragmente als Ganzes.
Entferne Teile des Objekts. Reihe Fragmente aneinander und vertausche sie.



WERKZEUGWECHSEL

Ändere die Werkzeuge, Software, Methoden und Instrumente. Das gleiche Werkzeug führt zu ähnlichen Resultaten.
Experimentiere mit Materialien/Ressourcen, mit denen du nicht vertraut bist.
Abwechslung macht Spass.
Entwickle ein Logo mit Schere und Papier, eine Website mit einer Bürste, backe einen Stuhl im Ofen oder konstruiere ein Kleid aus Teilen vom Schrottplatz. Wenn du nur den Hammer kennst, sieht alles wie ein Nagel aus. Suche neue Werkzeuge und Methoden.

GEGENSATZ

Wie sieht das Entgegengesetzte des Problems aus? Verursache Gegensätze.
Bilde Gegensatzpaare (schwarz - weiss, groß - klein, alt – jung, dick – dünn).
Verstärke das Problem, anstatt es zu lösen.
Gegensätze ziehen sich an.
Kehre die Bedeutung um.
Kehre den Plan/die Anordnung/die Ausstattung/den Zweck um.
Spiegle das Problem, den Text, den Kontrast.

ÄNDERN

Welche Attribute könnten geändert werden?
Wie ändert sich dabei der Charakter oder die Funktion des Objekts?
Umformen, umwandeln, vermindern, vergrössern, ändern, verdrehen, verfälschen.
Ändere den Inhalt oder die Optik.
Drehen, dehnen, pressen, schräg legen.
Stelle dir das Objekt oder Problem als Haarshampoo, Eichhörnchen, Teebeutel, Arena, Gebäude, Gartenanlage ... vor.
Verschönere oder mach es hässlich.

INSZENIEREN

Auslage, Ausstellung, Betonung, hervorheben, verzieren, ordnen, aufbauen.
Einen Ort der Inspiration einrichten.
Einrahmen, Glastisch, Duschvorhang, Wäscheklammer,Theater, Videoclip.
Lade Freunde zu einer Wanderausstellung ein. Was meinen Sie zu deinen Ideen?
Nicht „Ablauf“ sondern „Ansicht“ des Objekts – unabhängig vom Zusammenhang.
Verkaufsveranstaltung, Vernissage.

VERRINGERN

Weniger ist mehr! Zen-Philosophie.
In der Kürze liegt die Würze.
Die grundlegende Idee, Struktur, Methode, die gerade noch funktioniert.
Eigenschaften auslassen, die bereits benutzt werden (z.B. Farbe, Form, Dekoration, Anwendungen, Gewohnheiten).
Nicht „über-entwerfen“ oder überdimensionieren. Reduce to the max.
Stillos und zeitlos.
Wie viel kann entfernt werden, ohne die Bedeutung zu verlieren?
Verursache Einfachheit und Ordnung.

KOPIE

Inspiration bedeutet, das Gegebene sinnvoll und wirkungsvoll zu nutzen.
Copy – paste. Schauen heisst stehlen.
Wie machen das andere? Benchmarking.
Von Zeit zu Zeit bedarf der schöpferische Mensch der Wärme fremder Feuer.
Nimm die Teile, die du magst und ändere den Rest oder umgekehrt.
Kopiere mehrfach und verändere/verfälsche jedes Mal.
Kopiere, bis nur noch die Umrisse erkennbar sind – was bleibt?
Benutze Unschärfe als kreatives Element.

GESCHWINDIGKEIT

Tempo – tempo – immer schneller.
Wie kann die Idee beschleunigt werden?
Bewegliche und bewegte Bilder.
Verursache Geschwindigkeitseffekte.
Unschärfe durch Bewegung/Schnelligkeit.
Werde unklar, undeutlich, verzerrt, verblasst.
Halte nur die Bewegung fest (Konturen).
Details und Kleinigkeiten auslassen.
Abwägen stoppen: Anpfiff, viel und schnelles Mini-Gekritzel, schnelle Simulationen.

NICHT ALLGEMEIN

Spezifizieren, abstrahieren, präzisieren.
Ins Detail gehen. Vom Hundertsten ins Tausendste. Nischen und Winkel schaffen.
Nicht generalisieren sondern spezialisieren.
Jede(r)? Immer? Überall? Alles?
Könnte etwas, das in einer bestimmten Weise gemacht wurde, auch anders getan werden?
Gegen die Tendenz. Antizyklisch.
Nicht wie jeder andere denken.
Es lebe die Einzigartigkeit und Einmaligkeit.

CHAOS

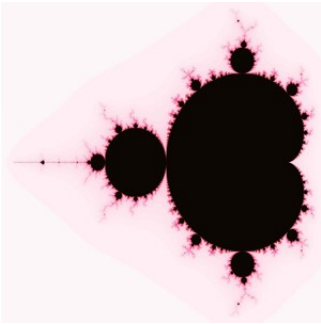
Einfach kritzeln und dann nach Formen suchen. Schattenbilder erzeugen.
Suche nach Strukturen im Chaos.
Entdecke und deute Zufallsmuster (z.B. die Umrisse von diesem Text).
Wähle bewusst unstrukturierte, zufällige Ausrichtungen.
Chaos als künstlerisches Element.
Geordnetes Chaos - Arbeit mit Systemen.
Wie sieht ein chaotisches Produkt für eine chaotische Person aus?
Durcheinander schafft Möglichkeiten!

ZOOM

Zoom in und zoom out. Vom Kleinen zum Großen zum Kleinen zum Grossen.
Ist es möglich, die Idee zu skalieren?
Ist es möglich, sie ein wenig kleiner oder grösser zu machen?
Berücksichtige Details, erweitere den Kontext des Inhalts und des Umfangs.
Überprüfe die Rolle des Kleinen innerhalb des grösseren Umfelds.
Verkleinere, vergrössere, blase auf oder schrumpfe.

REKURSIV

Wende es an dir selbst an. Definiere die Metaebene. Justiere die untere Ebene dementsprechend.
Wende den Gesamtplan auf Details an.
Schliesse aus den Details auf das Gesamtkonzept.
Mehrfachverwendung einer Aktion (z.B. Filter).
Verwende das Ergebnis als Ausgangssituation. Nutze das Produkt um sich selbst herzustellen.



MODUL

Entwickle Ideen aus anderen Ideen heraus.
Modularer Aufbau. Schachtelhalm.
Entwickle Systeme, Graphiken, Icons, Gegenstände, Objekte, Art und Weise.
Entwickle alles modular und ausbaufähig.
Einzelteile funktionieren einzeln und zusammen verursachen sie etwas Neues.

SERIELL

Welches ist der nächste Entwicklungsschritt?
Fahre fort und schaffe eine logische Weiter- oder Zusatzentwicklung.
Entwicklung eines Produktes, einer Idee.
Wie könnte das nächste Element einer Reihe aussehen? Rege die Ausrichtung an.
Entwickle Produkt- oder Ideenfamilien.
Reihe Elemente aneinander: Dokumente, Darstellungen, Details, Farben, etc.
Metamorphosen: ändere mit jedem Schritt eine Kleinigkeit. Baue Schleifen ein.

PERSPEKTIVE

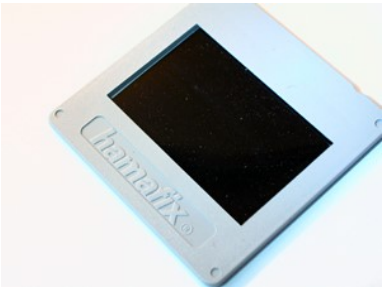
Wechsle die Position, die Haltung.
Präsentiere eine neue Sichtweise.
Drehe die Dinge herum.
Leg dich auf den Fussboden.
Betrachte die Dinge von allen Seiten und aus verschiedenen Positionen oder von weit her.
Wie sieht das der Kunde, Mitarbeiter, Wähler, Dieb, Umfeld, ein Tier, ein Bazillus?
Wer will das Resultat nicht? Warum?
Schaffe unerwartete, extreme oder falsche Perspektiven.

UNERWARTET

Erzeuge Erstaunen und Unbegreifen.
Verwirre dich und andere - erschrecke sie.
Tu nicht das Erwartbare oder Planbare.
Wecke die Neugier. Verpacke oder verschleiere Offensichtliches.
Spannung. Störung. Versehen.
Bewahre etwas Geheimnisvolles.
Ein Logo benötigt etwas Geheimnisvolles.
Decke nicht den vollständigen Inhalt sofort auf.

RAHMEN

Wo sind die Grenzen der Idee?
Definiere den Rahmen des Inhalts und denke innerhalb dieses Rahmens.
Beachte das Verhältnis zwischen Innerem und Äußerem. Was ist die Verbindung?
Entwirf zuerst die Verpackung und passe dann den Inhalt an. Zeichne zuerst viele Rahmen - dann erscheint der Inhalt.
Fasse ein, umkreise, begrenze, rahme.
Verzierungen, Stuck, Dekor.
Benutze Umrisse als Rahmen.



ÜBERTRAGUNG

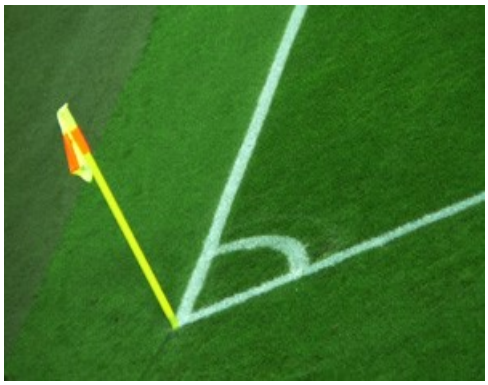
Übertrage - verbinde – bilde Analogien.
Besteht das Problem auch in einem anderen Bereich? Lag das Problem schon einmal vor?
Kopiere das Problem auf einen anderen Platz oder in eine andere Situation.
Nimm eine Lösung und benutze sie für ein anderes Problem. Bleib innerhalb eines Bereichs oder wechsle zwischen Disziplinen.
Wende alles von der unmittelbaren Umgebung auf das Problem an.
Versuche, überall Parallelen zu finden.

SYMBOL

Symbolisiere. Gib dem Projekt ein Gesicht (Bild). Mach das Problem sichtbar.
Entwickle Icons, Skizzen, Bilder für verschiedene Projekte oder Ideen.
Wofür steht die Idee, das Projekt?
Was symbolisiert die Idee, das Vorhaben?
Entwickle Logo, Marke, Wappen, Schild.
Produkt mit repräsentativem Charakter.

BEGRENZUNGEN

Definiere den allgemeinen Rahmen. Erstelle eine Kurzbeschreibung, einen Vierzeiler.
Definiere Faktoren wie Zeit, Kosten, Qualität, Ressourcen und Ziele.
Was soll die Idee, das Projekt erreichen?
Was sind die Anforderungen?
Was sind die Vorbedingungen der Idee?
Entwirf die Parameter und Konstanten.



EXTREM

Übertreibe! Wie weit kannst du eine Idee forcieren? Formuliere bestehende Attribute extremer: extrem groß, klein, fett, dünn, hässlich, bunt, normal, süß, schnell, schiefwinklig, hell, weich...
Mut zu extremen, übertriebenen Ideen.
Wende dich gegen alle Richtlinien.
Extreme Kombination von Eigenschaften (Farbe, Grösse, Wahl von Wörtern, etc.).
Provoziere in jeder Beziehung!

PROGNOSE

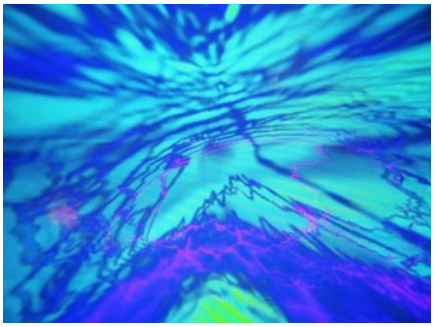
Was bringt die Zukunft?
Erweitere deinen Denkhorizont.
Nimm Risiken und Chancen vorweg.
Welche Art von Entwicklungen ist zu erwarten? – Versuche, sie vorauszusehen oder gegen den Trend zu handeln.
Rage aus der Masse heraus.
Welche Art von Produkten/Dienstleistungen haben wir in 1, 10, 50, 100 Jahren?
Was wird es nicht mehr geben?
Wie viel möchte ich verkaufen? Und wem?
Wie kann ich das unterstützen?

FEHLER

Lehne nichts von Anfang an ab. Nichts ist falsch, alles ist richtig. Manchmal entwickeln sich die besten Ideen aus Zufällen, Fehlern, Versprechern und Störungen. Fehler machen erfolgreich! Mache bewusst Fehler und mache Fehler bewusst. Lerne von den Fehlern. Erfolgreich Fehler machen!
Betrachte zuerst das Resultat. Suche hin und wieder in den Ablagen nach aufgegebenen Ideen. Auch ein interessanter Effekt! Uups! Das wurde nicht beabsichtigt... schaut aber gar nicht schlecht aus.

SZENARIO

Ordne das Objekt bezüglich Inhalt und Kontext.
Wo wird es verwendet, von dem und wie?
Entwirf ein Drehbuch. Erfinde eine Geschichte um das Objekt. Bring das Objekt zum Leben – gib ihm „Persönlichkeit“ und eine „Seele“.
Ist es ernst oder freundlich? Wie würde es sich bewegen, wenn es gehen könnte? Wie wirken die Teile aufeinander ein?

AUSZUG

Was ist über die Idee allgemein bekannt?
Auszug im Inhalt oder in der Form.
Mache aus dem Objekt ein Nicht-Objekt.
Reduziere die Komplexität.
Verlege den Fokus des Themas auf die nächst höhere Abstraktionsebene.
Definieren die Meta-Ebene. Wie könnte die Idee kommuniziert werden?
Gibt es andere Bereiche, die die gleiche Funktion haben? Finde eine Metapher.