

KREATIVITÄT IN DER FOTOGRAFIE

**WIE MAN AUF KNOPFDRUCK
SYSTEMATISCH NEUE IDEEN GENERIERT**



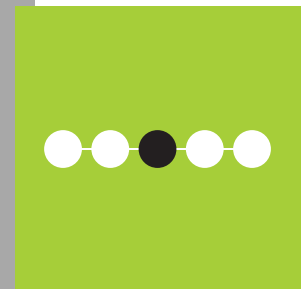
WIE MAN KREATIV WIRD, AUCH WENN MAN GLAUBT, MAN SEI ES NICHT	11
---	----

Kapitel 1 BASICS	15
----------------------------------	----

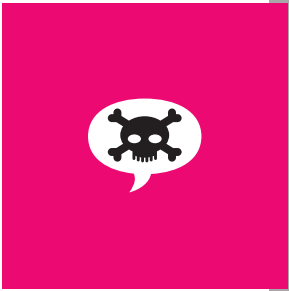
1.1 Kreativsein in kreativen Berufen: ist Arbeit und sollte trotzdem Freude machen	16
1.2 Sich gut auskennen bedeutet nicht, auf ausgetretenen Pfad zu gehen	17
1.3 Entdeckerqualität Neugier	18
1.4 Aufmerksamkeit	19
1.5 Inspirierendes Umfeld schaffen	21
1.6 Experimentierfreude	23
1.7 Alle Sinne aktivieren	25
1.8 Kopfkino	27

Kapitel 2 KRÄATIVPROZESS	29
--	----

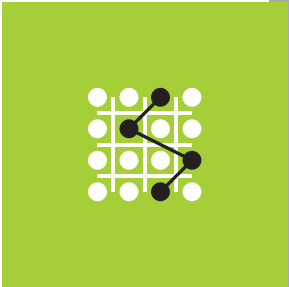
2.1 Systematisch kreativ werden	30
2.2 Kreativprozess	31
2.3 Briefing oder erster Impuls	32
2.4 Informationsphase	33
2.5 Inkubation	36
2.6 Ideation	36
2.7 Bewertung	46
2.8 Ausarbeitung	49
2.9 Realisation	50
2.10 Präsentation	50



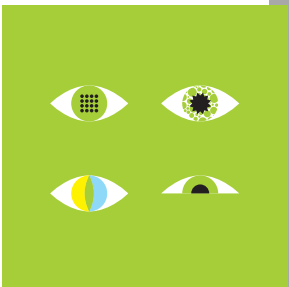
Inhalt



Kapitel 3	
IDEENKILLER	53
3.1 Kreativkiller – was man tun muss, um jede Idee im Keim zu ersticken	54
3.2 Die Schere im Kopf	55
3.3 Zeitdruck	56
3.4 Komfortzone	56
3.5 Killerphrasen	58



Kapitel 4	
KREATIVMETHODEN	61
4.1 Kreativmethoden	63
4.2 Brainstorming – aber richtig!	63
4.3 Brainwriting	67
4.4 Mindmap	73
4.5 Morphologische Matrix	77
4.6 Parameter-Kreuz	85
4.7 Visuelle Synektik	89



Kapitel 5	
KREATIVTECHNIKEN	93
5.1 Kreativtechniken	95
5.2 Kombinieren	97
5.3 Umkehren	103
5.4 Eliminieren	109
5.5 Ersetzen	115
5.6 Alternative Nutzung	121
5.7 Tabu und Provokation	127
5.8 Anpassen	133
5.9 Modifizieren	139

5.10	Übertreiben	147
5.11	Perspektivwechsel	153

Kapitel 6

BILDPARAMETER	159
-------------------------	-----

6.1	Bildparameter: Anregung zum Experimentieren	161
6.2	Formalgestalterisch	161
6.3	Zwischen Auge und Motiv	164
6.4	Der richtige Zeitpunkt für Bildideen	167
6.5	Nichtfotografische Bildergänzungen	168
6.6	2D, 3D, 4D	170
6.7	Interpretation	171
6.8	Abbildungsziel: Intention	171
6.9	Serienheld versus Einzelmeister – mehr als ein Einzelbild	172
6.10	Bewegtbilder und Storytelling	173
6.11	Bild-im-Bild	173
6.12	Wer macht das Bild – Standpunkt und Perspektive	173
6.13	Bildpräsentation	173

Kapitel 7

GENRES	177
------------------	-----

7.1	Genres	179
7.2	People	181
7.3	Fashion	189
7.4	Akt	197
7.5	Hochzeit	205
7.6	Food	211
7.7	Travel	219
7.8	Natur	227
7.9	Sport	237



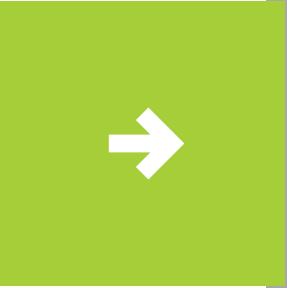
Inhalt



Kapitel 8

INTERVIEWS & STATEMENTS 247

8.1 Interviews & Statements 249



ANHANG A 269

A.1 Und jetzt? 270

A.2 Literatur & Co 271

A.3 Danke 274

INDEX 276



KAPITEL 1

Basics

1.1	Kreativsein in kreativen Berufen: ist Arbeit und sollte trotzdem Freude machen	16
1.2	Sich gut auskennen bedeutet nicht, auf ausgetretenen Pfaden zu gehen	17
1.3	Entdeckerqualität Neugier	18
1.5	Inspirierendes Umfeld schaffen	21
1.4	Aufmerksamkeit	19
1.6	Experimentierfreude	23
1.7	Alle Sinne aktivieren	25
1.8	Kopfkino	27

1.1 KREATIVSEIN IN KREATIVEN BERUFEN: IST ARBEIT UND SOLLTE TROTZDEM FREUDE MACHEN

Kreative Berufe sind Berufe voller Passion – man wird bestimmt nicht Autor, weil die Altersvorsorge so lukrativ, oder Bildhauer, weil das gesellschaftliche Ansehen so hoch ist. Die meisten Kreativen haben einen inneren Drang, sich auf eine bestimmte Weise auszudrücken, sich mitzuteilen, eine Art Beitrag zu leisten, mit Mensch, Umwelt, Material und auch Technik umzugehen, diese durch ihre Arbeit in Beziehungen zu setzen und damit neue Sichtweisen zutage zu fördern.

Wer in einem kreativen Beruf arbeitet, kennt die guten und schlechten Zeiten. In den guten macht es so richtig Spaß, die Ideen sprudeln und lassen sich gleich umsetzen, es gibt reichlich Kunden, die Ihre Arbeit lieben, Tun und Sein verschmelzen, die Sonne macht, was Ihnen am besten gefällt, das Leben ist schön.

In den schlechten sind vielleicht keine Aufträge in Sicht oder solche von schwierigen und/oder scheinbar langweiligen Kunden mit keinen oder sich widersprechenden Aufgabenstellungen. Mit unklaren Anforderungen, nebulösen Vorstellungen und unbekanntem Budget. Oder Sie sind unzufrieden mit sich selbst, weil Sie machen, was Sie immer machen, und irgendwann anfangen, sich damit selbst zu langweilen.

Kreative Berufe sind voller Freiheit – neben festen Terminen, die einem wirtschaftliche Existenz sichern, gibt es immer Zeit für freie Arbeiten, Experimente, Reisen, Eindrücke sammeln – bei welchem Versicherungssachbearbeiter mag es diese Möglichkeit geben und vor allem: Was genau würde er oder sie da tun?

Das Beste an kreativen Berufen ist: Es gibt keinen inneren Schweinehund.

Das Übelste an kreativen Berufen ist: Aber es gibt seine kleine, fiese Schwester namens Kreativblockade.

Mit der Kreativität ist es wie mit der Intelligenz: Jeder glaubt, genug davon zu haben.

~~NEVER~~
**CHANGE A
RUNNING
SYSTEM**

1.2 SICH GUT AUSKENNEN BEDEUTET NICHT, AUF AUSGETRETENEN PFADEN ZU GEHEN

Sie sind ein erfahrener Fotograf, kennen die Tücken des Geschäfts und der Technik. Ihr Studio ist hochwertig und umfassend ausgestattet, Sie beherrschen das Equipment, die Models und den Kunden. Sehr schön. Aber was haben Sie zuletzt verändert? Wann haben Sie zuletzt etwas Neues ausprobiert, an Ihrem Setting verändert, sind damit aus dem Studio heraus- beziehungsweise ins Studio hineingegangen, haben statt Frauen Männer oder Tiere in gleicher Pose fotografiert und anstelle eines appetitlich inszenierten Käsebrötchens eine öde Pausenstulle?

Natürlich ist es okay, wenn Sie Ihre sicher teure Ausstattung auf ein bestimmtes Genre optimiert haben. Der erste Schritt für etwas Überraschendes wäre die Anwendung Ihres Spezialwissens und Ihrer technischen Ausstattung auf ein auf den ersten Blick vollkommen anderes Feld. Aber vielleicht ist es gar nicht so anders, vielleicht verhalten sich andere Objekte genau so wie das, was Sie immer fotografieren? Bewegt es sich auch schnell, langsam oder gar nicht? Wie viel Zeit und Aufwand steckt in der Vorbereitung – muss das so sein? Wie groß sind die Objekte üblicherweise? Reiseziele können auch auf der anderen Straßenseite liegen. Wenn Sie für tollen Umgang mit Licht bekannt sind: Infrarot, Ultraviolett und Röntgenstrahlen sind physikalisch gesehen das Gleiche ...

Schauen Sie sich um: Wo und wie können Sie Ihr Know-how und Equipment noch einsetzen, wofür würden Sie es eher nicht benutzen und warum nicht?

Do-it-yourself

Welches Objekt verhält sich ähnlich wie das, das Sie üblicherweise fotografieren?

Was können Sie mit den üblichen Objekten noch alles veranstalten?

Warum haben Sie immer einen ähnlichen Abstand zum Objekt?

Wofür eignet sich Ihr Equipment auch noch?

Warum erwarten Sie, dass sich Ihr Objekt immer gleich verhält?

Wie und womit können Sie Ihr Objekt zu einer Verhaltensänderung provozieren?

Kreativität kann man nicht verbrauchen. Je mehr man sie nutzt, desto mehr hat man.

Maya Angelou

Schriftstellerin, Bürgerrechtlerin

1.3 ENTDECKERQUALITÄT NEUGIER

Betrachtet man die Persönlichkeit von kreativen Menschen, fällt auf, dass die meisten sich für mehr als nur eine Sache interessieren und begeistern. Das ist zum Beispiel bei fast allen meinen Kreativkollegen so: Wer nicht ein Instrument in einer Band spielt, der oder die singt in einer anderen Band, schreibt tolle Reisereportagen, bastelt Schmuck, erfindet Luxus-Mineralwasser für reiche Scheichs, malt, schneidert oder backt unglaubliche Törtchen. Und das ist nicht erst so, seit man Heimwerken und Handarbeiten »DIY« und »Maker-Szene« nennt. Kreative begnügen sich meist nicht nur mit einem Feld, sie sind einfach neugierig. Sie haben Interesse für mehr als ein Gebiet und häufig auch mehr als eine Begabung. Sie gucken genauer. Und sie fragen nicht nur, »Warum ist das so?«, sondern auch, »Seit wann« und »Wer hat's gemacht?«

Wo liegen Ihre beruflichen Interessen und Begabungen und wo Ihre anderen Interessen und Begabungen? Wann haben Sie sich zuletzt mit etwas völlig Fremdem befasst oder sich ein komplett neues Wissensgebiet angeeignet, aus freien Stücken, einfach, weil Sie es wollten?

Eine gute Antwort wäre jetzt: jedes Jahr oder letzten Monat. Denn sich regelmäßig mit etwas Neuem zu beschäftigen hält flexibel im Kopf.

Zwar nicht schlimm, aber mit großem kreativem Optimierungspotenzial wäre die Antwort: vor fünf oder zehn Jahren. Bitte nicht falsch verstehen: Sich intensiv, ausdauernd (und hoffentlich mit Begeisterung) mit einer Sache auseinandersetzen, ganz in sie einzutauchen, ist hervorragend und gut. Aber: das macht irgendwann auch ein bisschen blind und müde für etwas Neues. Besonders wenn es so einigermaßen okay läuft.

Nur wer neugierig bleibt, findet Neues.

Do-it-yourself

Versuchen Sie immer, zweimal mehr »Warum« zu fragen.

Wann haben Sie sich zuletzt mit etwas völlig Neuem auseinandergesetzt?

Begeben Sie sich aktiv auf die Suche nach einem neuen, spannenden Betätigungsfeld.

Fahren oder besser gehen Sie künftig häufiger andere Wege.

Perlen liegen nicht am Ufer.
Man muss nach ihnen tauchen.

chinesisches Sprichwort

1.4 AUFMERKSAMKEIT

Wer regelmäßig aktiv nach Inspirationen Ausschau hält, bewegt sich automatisch aufmerksamer in seinem Umfeld: Man nimmt Dinge wahr, die sonst unbemerkt blieben. Das mag häufig einigermmaßen unspektakulär sein, birgt aber auch Potenzial für interessante Geschichten. Denn oft sind es eben nur Kleinigkeiten, die das Alltägliche zum Außergewöhnlichen machen, und genau die gilt es zu entdecken oder zu inszenieren.

Da gab es diese Baustelle auf dem üblichen Weg zur Arbeit. In einer ruhigen Seitenstraße nahe der Innenstadt wurde ein altes Mehrfamilienhaus vorsichtig aus der Reihe abgerissen. Jeden Tag ein bisschen mehr. Eines Morgens war es komplett weg und gab den Blick auf den jetzt sonnedurchfluteten, verwucherten Innenhof frei. Wann hatte dort zuletzt die Sonne hineingeschienen? Gibt's in Ihrer Arbeit auch Orte, in die schon lange oder noch nie die Sonne geschienen hat, oder übertragen: die schon lange von der Allgemeinheit unbeachtet blieben?

Klar, man kann nicht mal einen ganzen Tag seine Aufmerksamkeit auf alles richten. Wer auf Gebäude achtet, dem entgehen putzige Hunde. (Muss aber nicht: Bildserien-Idee: Hunde, die auf Architektur kacken). Und wer sich auf den Gang von Menschen fokussiert, verpasst womöglich Typografie im öffentlichen Raum.

Wichtig ist: genau hinschauen, vergleichen, und – entdecken. Details, Unterschiede, bislang für Sie Unbekanntes. Umwege erhöhen die Ortskenntnis.

Do-it-yourself

Ändern Sie Kleinigkeit an einer Ihrer täglichen Routinen: woanders einkaufen, ein anderes Verkehrsmittel benutzen, einen anderen Weg fahren, die andere Zahnpasta nehmen.

Ändern Sie Rituale.

Stellen Sie das Sofa um – wohin schauen Sie jetzt, was sehen Sie jetzt anders?

Haben Sie sich schon mal gefragt, ob die Muster von Raufasertapeten genauso einzigartig sind wie Schneeflocken?

Nach welchen Kriterien lassen sich Menschen voneinander unterscheiden?

Was sieht man trotzdem nicht?

Ich male die Dinge wie ich sie denke, nicht wie ich sie sehe.

Pablo Picasso

Maler

1.5 INSPIRIERENDES UMFELD SCHAFFEN

Alle Studios, die ich kenne, sind immer derart picobello aufgeräumt, als würde der Chefarzt zur OP erwartet. Der Boden ist gefegt und gefeudelt, die Wände kahl und gekehlt. Utensilien sind sauber in gleichförmigen Boxen und Schränken verstaut – da ist nichts, was ablenkt. »Schade«, denke ich dann, und: »Beeindruckend, wie viel Vorstellungskraft so ein Fotograf haben muss.« Nicht, dass das hier falsch verstanden wird: Ich mag Ordnung (und Sauberkeit).

Um jedoch auf neue Ideen zu kommen, braucht man einfach Input und Inspiration. Klar, darauf muss man nicht im Studio warten. Die holt man sich überall, wo es spannend und anders ist. Zum Beispiel in einem großen Supermarkt: Nach der Diabetikerabteilung und vor der Tiernahrung befindet sich immer ein Gang mit exotischen Lebensmitteln aus aller Welt. Und Etliches aus der Haushaltswarenabteilung könnte auch aus einem Sex-Shop stammen – zumindest scheint eine solche Verwendung denkbar. Inspiration pur sind auch große Bahnhofsbuchhandlungen mit ihren Abertausenden Zeitschriftentitel zu jedem Thema aus aller Welt.

Wichtig: nicht in die Foto-Ecke gehen, sondern zu den Nischenthemen – Quilts, Modelleisenbahnen, Zweiter Weltkrieg, Kleingärten, Wandern, Basteln mit Moosgummi ...

Und natürlich gehören auch Reisen dazu. Im Ausland besuche ich nicht nur aus praktischen Erwägungen kleine und große Supermärkte und Märkte. Ich bin einfach neugierig, was die Leute dort in ihrem Alltag so benutzen. Ob und wie Getreide verpackt und präsentiert wird, ob Marmeladen – wenn es so etwas gibt – in der Nähe des Kaffees stehen, welche Säfte angeboten werden und ob und wenn ja wie viele verschiedene Sorten Toastbrot es gibt. Neben Supermärkten gehören auch kleine Haushaltswarenläden zu meinen Zielen: Hier findet man immer irgendetwas, dessen Verwendungszweck einem zunächst völlig schleierhaft ist und zu Spekulation veranlasst.

Entspannend und inspirierend zugleich ist auch: sich auf eine Bank setzen und Leute beobachten. In Bahnhöfen, Fußgängerzonen, Parks und Sportstadien, auf Märkten, Parkplätzen und Jahrmärkten. Identifizieren Sie Haupt- und Nebendarsteller, fabulieren Sie fiktive Dialoge zwischen ihnen, erfinden Sie eine unglaubliche Geschichte, die sie in diese Situation an diesem Ort

gebracht haben. Wo kommen die Leute her, wo wollen sie hin, warum wollen sie dort hin?

In Kapitel 4, »Kreativmethoden«, erfahren Sie wie man sich mit Bildern, Begriffen und Objekten inspiriert.

Auf meinem Schreibtisch gibt's zum Beispiel eine Schachtel mit Objekten, die für alle möglichen Produkt-Kategorien, -Eigenschaften, -Funktionen, -Herkünfte oder -Verwendungszwecke stehen. Ständig kommt etwas Neues hinzu, ältere Objekte wandern ins Gadget-Archiv.

Wer immer im gleichen Raum sitzt, bekommt immer die gleichen Impulse. Wer nicht rausgehen mag oder kann, muss sich die Impulse ins Haus holen.

Do-it-yourself

Was befindet sich jetzt in diesem Moment auf dem Ihnen nächstgelegenen Tisch?

Was könnte das mit dem nächsten oder letzten Projekt zu tun haben? Konstruieren Sie eine Verbindung.

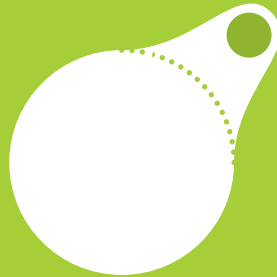
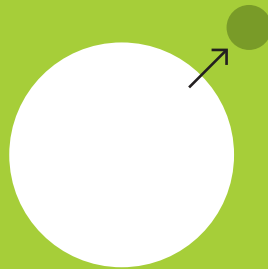
Gehen Sie in einen wirklich großen Supermarkt. Auch im Urlaub oder auf Reisen.

Erstellen Sie temporär eine Sammlung, vielleicht auch nur als Abbildung und auch das nur virtuell. Sortieren Sie sie nach einem Kriterium, dann nach einem zweiten und nach einem absurden dritten, zum Beispiel Musikinstrumente nach der Möglichkeit, während des Spiels selbst eine Mahlzeit einnehmen zu können, dafür gefüttert werden zu müssen oder eben nicht essen zu können.

Fragen Sie Freunde oder deren Bekannte, ob Sie sie bei ihrem Hobby begleiten dürfen – erst mal ohne, dann mit Kamera.

Was ist extrem langweilig und warum?

Komfortzone



**neue
Komfortzone**

1.6 EXPERIMENTIERFREUDE

Etwas kreativ Neues wird kaum entstehen, wenn man immer den gleichen ausgelatschten Weg geht. Immer das gleiche Licht, immer den gleichen Hintergrund, immer das gleiche Objektiv. Um in der Weg-Metapher zu bleiben: Entweder passiert dort rein zufällig etwas Besonderes, aber dann sind Sie nicht der Kreative, sondern nur Beobachter, oder Sie verändern etwas. Dann sind Sie kreativ.

Statt also auf dem ausgelatschten Weg zu gehen, können Sie auch rollen, mal Gas geben, auf den Händen laufen, auf einem Bein entlanghüpfen, krabbeln, mit dem Bulldozer fahren, einen Weg parallel dazu erschließen oder ihn nur kreuzen.

Es gilt, die Routinen des Arbeitsalltags zu verlassen und mehr herumzuprobieren. Dabei beschränkt sich die Experimentierfreude hier ausdrücklich nicht nur auf die Fototechnik. Denn obwohl es so naheliegend klingt, Belichtungsreihen zu erstellen, mit High-Speed-Kameras zu arbeiten oder mit anderen speziellen Aufnahmetechniken zu experimentieren, man kann auch mit allen anderen Bereichen fotografischer Arbeit experimentieren.

Immer nur ein Parameter wird Stück für Stück verändert und anschließend auf das Ergebnis geschaut.

Eigentlich geht es hauptsächlich darum, Ihre konkreten Arbeitstechniken und -prozesse systematisch zu variieren und die unterschiedlichen Ergebnisse miteinander zu vergleichen. Freunde des »Was-wäre-wenn«-Spiels kommen hier voll auf ihre Kosten.

Komfortzone

Daneben geht es um die persönliche Komfortzone: Das ist der Bereich, in dem man sich wohl und sicher fühlt, beruflich wie privat. Mit jedem Verlassen der Komfortzone, mit jedem deutlichen Überschreiten der Wohlfühlgrenze vergrößert man den Bereich, in dem man sich auskennt, sich bewegen mag, agieren kann.

Wenn man allerdings nicht gelegentlich aus ihr ausbricht, mindestens aber an ihre Grenzen geht und sie kurzzeitig überschreitet, wird sie immer kleiner und mit ihr der kreative Radius Ihrer Arbeit.

Für alles, was sich aus technischen oder finanziellen Gründen nicht realisieren lässt, gibt's immer noch das Kopfkino.

Und: Umwege erhöhen die Ortskenntnis!

Do-it-yourself

In welche Parameter oder Einheiten können Sie Ihre Arbeit an einem Foto typischerweise zerlegen?

Erfinden Sie neue Parameter: Nasenlänge, Essbarkeitsgeschwindigkeit, Objektfarbe, ökologischer Fußabdruck.

Fotografieren Sie Porträts nur noch in 6er-Serien mit den Gemütszuständen Freude, Überraschung, Trauer, Ekel, Angst und Ärger.

Was sind Ihre typischen Motive und warum?

In welchen fotografischen Genres fühlen Sie sich sicher und zu Hause?

In welchen nicht? Warum?

Mit welchen fotografischen Techniken haben Sie Schwierigkeiten? Gehen Sie das Problem an.



1.7 ALLE SINNE AKTIVIEREN

Klar, Fotografen sind ausgeprägt visuelle Menschen. Sie porträtieren Musiker und begleiten sie auf Tourneen, sie versuchen, das Aroma köstlicher Speisen und Getränke einzufangen, sie halten Kraft und Schnelligkeit von Athleten fest, die Oberflächenbeschaffenheit eines exotischen Gefieders und die Angst in den Augen eines Bürgerkriegsopfers.

Am Ende steht immer ein Bild, das im Idealfall die Stimmung der Situation für den Betrachter nachvollziehbar macht. Gut, wenn das gelingt. Ist jedoch auch schon vielen anderen gelungen.

Nahezu jede Situation spricht auch Sinnesebenen an, die nicht offensichtlich oder schon durch das Genre vorgegeben sind. Und die gilt es ebenfalls zu entdecken, wahrzunehmen und zu visualisieren.

Denn auch Musik hat zum Beispiel Gerüche: nikotinschwangere Jazzkeller, Transportkisten mit Bierwürze, Schweiß, alte Lederjacken, das Parfum der Groupies, Nebelmaschinen – Sie brauchen nur mal die Ohren eine Weile zuzuhalten und auf Ihre Nase zu hören.

Bei der Speisenzubereitung gibt es auch immer etwas zu hören. Wie wäre es denn, so etwas zu visualisieren? Kopfkino an: das leckere Brutzel-Geräusch eines Steaks auf dem Grill oder in der Pfanne, das Klappern der Mixbesen beim Sahneschlagen, das Ticken eines Ofens, der Schnitt in einen Rinderbraten, das leise Knacken knuspriger Hähnchenhaut.

Selbst beim Sport gibt es mehr als Schweiß und das ihn vergeblich zu überdecken versuchende Deo: Der Duft des Magnesia-Pulvers eines Kunstturners verströmt eine zuversichtliche Trockenheit. Und in jeder Übungshalle gibt es sportarttypische Geräusche: Degenklingen, die aneinander scheppern, Prellgeräusche von Bällen, die Landung von Turnern nach großen Sprüngen, Startschüsse, Kampfschreie ...

Synästhesie

Synästheten sind Menschen, die zum Beispiel Zahlen als Farben sehen, in Musikstücken Aromen erkennen und in Geschmacksrichtungen Formen. Von ihnen kann man sich eine Menge abgucken.

Do-it-yourself

Welchen Klang haben Ihre üblichen Foto-Objekte?

Die haben keinen? Machen Sie etwas mit ihnen und hören Sie genau hin!

Machen Sie sich auf die Suche nach Geräuschen, Gerüchen und Aromen.

Wo finden Sie sie?

Wie kann man die visualisieren?

Wie schmeckt ein Lederhandschuh?

Welche Farbe hat eine Symphonie?

Wie klingt Hühnersuppe?

Welche Form hat Zimtaroma?

Assoziieren Sie völlig frei zwischen Aussehen, Klängen, Gerüchen, Haptik und Aromen.

Spielen und experimentieren Sie mit Ihren Objekten so lange herum, bis diese weitere Sinneseindrücke von sich geben.

Du denkst nur mit den Augen,
da kann man leicht getäuscht
werden.

Hausmeister Han

Karate Kid



1.8 KOPFKINO

Mein Lieblingskino an jedem Ort der Welt: das Kopfkino.

Hier entstehen verrückte, lustige, schockierende, vielversprechende, schräge, aber auch langweilige, peinliche, dumme, aber immer spontane Bilder.

Im Kopfkino kann man ganze Welten bauen, aber auch gezielt nur einzelne Bild-Parameter verändern. Allein in der Imagination erstellt man Szenarien, spaziert durch sie hindurch, schaut nach links und rechts und oben und unten. Dann stellt man Personen hinein, stellt sie um und nimmt sie wieder heraus. Gibt ihnen Kleidung und Pose. Ändert die Kleidung, geht näher ran, probiert verschiedene Mimiken aus. Variiert Perspektive, Anordnung, Farben, Formen, Licht und Tiefenschärfe.

Das Kopfkino ist unsere kostenlose Bildwerkstatt und visueller Prototypenbau. Am Anfang braucht man ein bisschen Übung, aber später schaltet es sich stets von allein an. Ob man will oder nicht.

Dann wird es durch merkwürdige Begriffskombinationen oder Wörter in ungewöhnlichen Zusammenhängen unwillkürlich ausgelöst. Was hat man wohl unter Babywasser zu verstehen? In meinem Kopfkino geht gerade eine Säuglings-Entwässerungsanlage in Betrieb. Beim Samenraub sehe ich maskierte Nordfinnen und Zapfenstreich ist ein zarter Brotaufstrich aus Tannenzapfen.

Auch gut:

Das Kopfkino hat immer geöffnet und der Eintritt ist frei.

Do-it-yourself easy

Stellen Sie sich einen leeren, quadratischen, weiß gestrichenen Raum vor.

Wie sieht der in Grau und dann in Grün aus?

Die vier Wände werden nacheinander wieder weiß.

Hängen Sie dort mal ein Bild auf. Hinter Ihnen, Sie müssen sich umdrehen, um es zu sehen.

Ist es ein klassischer Schinken mit barockem Goldrahmen oder ein rahmenloses Foto?

Wie groß ist das Bild?

Machen Sie es etwas größer und dann wieder kleiner.

Dann lassen Sie es winzig werden und als Punkt auf der Wand verschwinden.

Zum Schluss macht jemand das Licht aus.

Do-it-yourself

Stellen Sie sich einen Studenten vor.

Nun lassen Sie ihn langsam schrumpfen, aber die Kleidung bleibt gleich groß.

Stopp!

Ein Stück zurück, er soll so 1,80 m groß sein.

Was, wenn er eine Frau wäre, aber in der gleichen Kleidung?

Okay, er beziehungsweise sie trägt jetzt ein blaues Kleid.

Mit weißen Punkten.

Nein, es ist ein weißes Kleid mit blauen Punkten.

Oder Streifen?

Doch Punkte, aber die sind größer.

Setzen Sie die Studentin auf eine Wolke.

Hej, es ist doch Abend, dimmen Sie das atmosphärische Licht und knipsen Sie den Mond an.

Index

Numerisch

180°-Technik Siehe Umkehren
2D 170
3D 170
4D 170
6-3-5 67

A

Abbildungsziel
 ändern 171
Abstand
 inhaltlicher 172
 räumlicher 172
 zeitlicher 172
Aggregatzustand 133
Aktfotografie 197
Akt-Mindmap 199
Alben 174
Alles ist erlaubt 55
Alternative Anwendung 121
Alternative Lösungswege 55
Analog 174
Angst 127
Anordnung 161
Anpassen 133
 Objekt 133
 Umfeld 133
Antizyklische Aufnahmezeit 170
Anwendung
 alternative 121
Arbeitsalltag
 ändern 23
Archetypen 121
Archiv-Aufnahme 167
Aroma 25
Ästhetik 127
Asynchrone Aufnahmezeit 170
auf den Kopf stellen 115
Aufgabe
 analysieren 43
 lösen 33
Aufmerksamkeit 19
Aufnahmezeit
 antizyklische 170
 asynchrone 170
Auge
 und Motiv 164

Ausarbeitungsphase 49
Ausgangsposition 173
Auslassen 109
Ausstellung 173
Auswahlmethode 47
 Scoring-Modell 48

B

Baguette 153
Baustelle 19
Betrachtungsweise
 umkehren 174
Bild
 unkreatives 161
Bildergängung
 nichtfotografische 168
Bild-im-Bild 173
Booster
 kreative 82
Brainstorming 46, 63
 Spielregeln 63
 Zeitrahmen 63
Brainwriting 46
 Spielregeln 67
Brainwriting-Pool
 Spielregeln 70
Briefing 32
Bullshit 39

C

Cinemagraph 173
Creative Confidence 56
Cyanotypie 174

D

Daguerrotypie 174
Daumenkino 173
Details 153
 weniger 153
Digital 174
Dimension 174
Distanz 164
divergentes Denken 55
Dokumentation
 pointierte 205

Durchbruch 164
Durchscheinend 164

E

Eigeninitiative 32
Ekel 127
Element
 grafisches 168
Eliminieren 109
Endposition 173
Entfernung 164
Entwicklungsprozess 172
Ersetzen 109, 115
Erweiterung
 in 3. Dimension 170
Erzählerische Weiche 173
Eskalation 147
Evolutionsprozess 172
Experiment
 soziales 171
Experimentieren 167
Experimentierfreude 23
extreme Umkehrung 103
Exzess 147

F

Fabel 153
Fäkalien 127
Farbe 168
Farbinvertierung 167
Fashionfotografie 189
Fashion-Mindmap 190
Figur
 und Grund 163
Food-Fotografie 211
Food-Mindmap 211, 216
Form 168
 sichtbar machen 163
Formalgestalterischer Parameter 161
Formation 162
Fotografenkollege 171
Frisur 189

G

Gegenteil 103
Gelatine Silber 174

Genre
Akt 197
Fashion 189
Food 211
Hochzeitsfotografie 205
Landschaft 227
Natur 227
People 181
Reisen 219
Sport 237
verlassen 179
Genre-Mix 212
Geräusch 25, 174
Geruch 25, 174
Geschmack 25
Grafisches Element 168
Größe 161
Gruppengröße
Ideation 37
Gum-Bichromat-Prozess 174

H

Haar 189
Haptik 25
Harmonie 127
Hass 127
Hauptdarsteller 21
Haut 197
Hintergrund 172
Hochzeitsfotografie 205
Horroreffekt 127

I

Ideation 31, 36
Atmosphäre 37
bewerten 46
Definition 31, 37
Gruppengrößen 37
Ideenbewertung 39
Notizen 37
Spielregeln 39
Tabus 41
Zeitdauer 37
Ideenbewertung 39
Ideenfindung 31
Spielregeln 36
Ideen-Pingpong 64
Ideenpool 71
Immersion 174

Impuls 32
Index 127
Informationsphase 31, 33
Inhaltlicher Abstand 172
Inkubation 36
Inkubationsphase 31
Inkubationszeit 167
Insider 173
Inspirationskiste 167
Inszenierung 205
Interpretation 171

J

Jahreszeit 170
Jede Idee zählt 55

K

Kantine 127
Karies 97
Katalogtechnik Siehe Visuelle Synektik
Katastrophenschutz 167
Killerphrase 64
Killerphrasen 58
Kleidung 189
Klonen 172
Kombinieren 46, 97, 181
Komfortzone 23, 56
verlassen 179
Kompositorischer Parameter 161
Kontrast 115
konzeptioneller 127
kontrovers 127
Kontur 163
konvergentes Denken 55
Konzeptioneller Kontrast 127
Kopfkino 25, 27
Kopfstandmethode Siehe Umkehren
Körper
Präsentation 174
Körperflüssigkeiten 127
Körpergeruch 153
Krankheit 127
Kreative Booster 82
Kreative Zuversicht 56
Kreativität
organisieren 30
Kreativitätskiller
Killerphrasen 58
Zeitdruck 56

Kreativitätsmethode
Definition 46
Kreativitätstechnik
Definition 46
Kreativkiller 54
Komfortzone 56
Kreativmethoden Siehe Synektik
Kreativprozess 30, 31
Kreativtechnik 95
Schnelldurchlauf 181
Kritik 54
Kulisse 164

L

Landschaftsfotografie 227
Lexikontechnik Siehe Visuelle Synektik
Licht 198
Linie 168
Loch 164

M

Make-up 189
Maßeinheiten 238
Material
Präsentation 174
Matrix
morphologische Siehe Morphologische
Matrix
Mindmap 73
Akt 199
Fashion 190
Food 211, 216
Natur 228
People 182
Reise 224, 225
Sport 239
Synektik 182
und Synektik 75
Mindmapping 63, 73
Spielregeln 73
Model 189, 197
Modifizieren 139
moraletische Desorientierung 127
Morphologische Matrix 46, 63, 77
Spielregeln 77
Mosaik 173
Multiplikation 97
Musik 25

N

Nacktheit 198
Nähe 161
Naturfotografie 227
Natur-Mindmap 228
Nebendarsteller 21
Notiz 33

O

Oberfläche
Präsentation 174
Objekt 164
anpassen 133
Orchester 162
Outsider 173

P

Paar 197
Paar-Bild 78
Paarweise 162
Panoptikum 97
Panorama 164
Präsentation 174
Parameter
formalgestalterischer 161
kompositorischer 161
neue 23
Parameter-Kreuz 85
Spielregeln 85
Pareidolie 198
People-Fotografie 181
People-Mindmap 182
Perspektive 173, 198
Perspektivwechsel 46, 153, 181
Politik 127
Pool 70
Porträt 181
Potenzial erkennen 54
Präsentation 50, 173
Problem
lösen 33
Provokation 127
Provozieren 172
Puzzle 139

Q

quetschen 139

R

Rasse 127
Räumlicher Abstand 172
Realisation 50
Recherche 33
Zeitraum 33
Reduce to the max 110
Reflektierend 164
Reihenfolge 161
Reise nach Jerusalem 162
Reisefotografie 219
Reise-Mindmap 224, 225
Reizworttechnik Siehe Visuelle Synektik
Religion 127
Ritual
ändern 19
Rollen tauschen 103
Routine
ändern 19

S

Scham 127
Schere im Kopf 55
schockieren 127
Schwächen 49
Schweizer-Taschenmesser-Prinzip 97
Scoring-Modell 48
Sequenz 172
Serie 172
Sexualität 127
Single Minded Proposition 43
Sinne 25
skalieren 139
Solist
als Gruppe 161
Soziales Experiment 171
Speisenzubereitung 25
Spiegelneuronen 127
Spielregel
Ideation 39
Spielregeln
6-3-5 67
Brainstorming 63
Brainwriting 67
Brainwriting-Pool 70
Mindmapping 73
morphologische Matrix 77
Parameter-Kreuz 85
visuelle Synektik 89

Spinnen 64
Sportfotografie 237
Sport-Mindmap 239
Stadion 162
Standort 172
Standpunkt 173
starke Emotionen 127
Steak 153
Stellschrauben 49
Stereotypen 127
Stille Post 171
Stillstand 238
Stop-Motion 172
Striptease-Prinzip 109
Symbole 127
Synästhesie 25
Synektik
Mindmap 182
und Mindmap 75
visuelle 89
visuelle Siehe Visuelle Synektik

T

Tabu 127
Tageszeit 170
Technik
klassische 174
kombinieren 174
Teiltransparent 164
Tiefe 164
Tod 127
To-do-Liste
Informationsquellen 33
Trauer 127
Typografie 168

U

Überinszenierung 115
Überraschung 127
Übertreiben 147
Überuntreiben 147
Umdrehen 181
Umfeld 191
anpassen 133
umgekehrte Ersetzen-Technik 121
Umkehren 103, 197
Umkehrmethode 46
Unkreatives Bild 161
Untertreiben 147
Unvertrautheit 220

V

Verachtung 127
verformen 139
Verstecken 173
visuelle Ablenkmanöver 109
Visuelle Synektik 89
 Spielregeln 89

W

Wahrnehmungsmuster 103
Weiche
 erzählerische 173
Wut 127

Z

Zeit 170
Zeit und Bewegung 227
Zeitdruck 56
Zeitlicher Abstand 172
Zeitpunkt
 richtiger 167
Zerlegen 133, 139
zerstören 139
Zombie 127
Zoomfahrt 172
Zufallstechnik Siehe Visuelle Synektik
Zusammenarbeit 179

Zusammensetzen 139
Zuversicht
 kreative 56
Zwicky-Box Siehe Morphologische Matrix
Zyklus 172