

INHALT

1

DIE ERFINDER

Die Bedeutenden, die fast Vergessenen, die Namensgeber:
Leonardo da Vinci, Inbegriff des schöpferischen Geistes . . .
Charles Goodyears Leben für Gummi . . . Dynamit und
Frieden . . . ein Filmstar mit Ideen

7

2

HEUREKA!

Geistesblitz: Heureka! . . . gesalzene Rache . . . Kohlenteer
und die Farbe Lila . . . schwimmende Seife . . . die Imitierung
der Seidenraupe . . . unsichtbares Licht . . . schimmelige
Medizin . . . tanzende Atome

47

3

ZÜNDENDE IDEEN

Von bleibendem Wert: Die Erfindung des Rades . . . Kriegsspiele auf einem alten Spielbrett . . . Sicherheitsnadeln . . . Graphit für Bleistifte . . . die Thermosflasche . . . Streichholzbriefchen . . . Teebeutel . . . Xerographie

77

4

KURIOSE PATENTE

Segnungen des Patentsystems: Verbesserte Mausefallen und
Bandwurmentferner . . . Brillen für Hühner . . . „Kuhscheu-
chen“ an Geleisen . . . Gemüseköpfe . . . die genmanipulierte
Harvard-Maus . . . leuchtende Pumps

103

5

UNERFÜLLBARE TRÄUME

Unerreichbar: Blei zu Gold . . . Perpetua mobilia . . . menschliche Vögel . . . der Traum vom Fliegen . . . Zeitreisen . . .
Futurologen und die Erfindung der Zukunft

123

Danksagung **136**

Quellennachweis der Abbildungen **136**

Bibliographie **137**

Register **140**