

Martin Schuster

Alltags- kreativität



Verstehen und
entwickeln

SACHBUCH



Springer Spektrum

Alltagskreativität

Prof. Dr. Martin Schuster (Uni Köln, pensioniert), Verhaltenstherapeut und Kunsttherapeut. Mit-Herausgeber der Zeitschrift *Confinia Psychopathologica*. Zahlreiche Aufsätze und Bücher zu Themen der Psychologie des Bildes wie z. B. „Kunstpsychologie“, „Kinderzeichnung“, „Kunsttherapie“, aber auch zu Themen der Psychotherapie wie z. B. „Schüchternheit“, „Prüfungsangst und Lampenfieber“. Daneben verschiedene Werke zur Lernpsychologie. Auch liegt ihm die Gestaltung von Selbsthilfebüchern am Herzen.

Martin Schuster

Alltagskreativität

Verstehen und entwickeln

 **Springer** Spektrum

Prof. Dr. Martin Schuster
Fakultät für Psychologie
Universität Köln
Köln,
Deutschland

ISBN 978-3-662-47025-1 ISBN 978-3-662-47026-8 (eBook)
DOI 10.1007/978-3-662-47026-8

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Springer Spektrum

© Springer-Verlag Berlin Heidelberg 2011, 2016

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung, die nicht ausdrücklich vom Urheberrechtsgesetz zugelassen ist, bedarf der vorherigen Zustimmung des Verlags. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Bearbeitungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürften.

Der Verlag, die Autoren und die Herausgeber gehen davon aus, dass die Angaben und Informationen in diesem Werk zum Zeitpunkt der Veröffentlichung vollständig und korrekt sind. Weder der Verlag noch die Autoren oder die Herausgeber übernehmen, ausdrücklich oder implizit, Gewähr für den Inhalt des Werkes, etwaige Fehler oder Äußerungen.

Planung: Marion Krämer

Einbandabbildung: Martin Schuster

Gedruckt auf säurefreiem und chlorfrei gebleichtem Papier

Springer Berlin Heidelberg ist Teil der Fachverlagsgruppe Springer Science+Business Media

www.springer.com

Vorwort

Kreativität ist der Motor unserer Kulturentwicklung. Aber nicht nur geniale Erfinder und Entdecker treiben unsere Kultur voran. Wir alle sind ständig daran beteiligt – manchmal ohne es zu wissen: nämlich im Bereich alltäglicher Kreativität. Dieser Alltagskreativität schenken wir im normalen Leben wenig Aufmerksamkeit; manche Mitmenschen tun sie sogar als absonderliches Verhalten ab. Ob und wie man Alltagskreativität nutzbar macht, hängt allerdings von zwei Bedingungen ab:

1. Man muss klar erkennen, was Alltagskreativität ist.
2. Man muss kreative Lösungen wollen und bereit sein, vom Gewohnten abzuweichen.

Mehr nicht – so werden dann neue Wege für Problemlösungen frei. Das Buch will Ihnen helfen, Ihre Kreativität im Alltag zu entwickeln und zu nutzen.

Schon einige Zeit beschäftige ich mich – als Kunstpsychologe – mit der Frage, was denn Kreativität eigentlich ausmacht. Kreativität im Allgemeinen und Alltagskreativität im Besonderen liegen mir aber auch deshalb persönlich nahe, weil ich als der zwei Jahre jüngere Bruder einer älte-

ren Schwester und auch nur wenig sportlicher Jugendlicher die Aufmerksamkeit und Anerkennung meiner Familie und meiner Freunde auch durch Originalität zu erringen suchte. Das hat zu einer Bereitschaft für Alltagskreativität geführt, die mir später im Leben und auch in meinem Beruf als therapeutischer Berater oft weitergeholfen hat.

Inhalt

1	Einleitung – Ihre eigene Kreativität	1
1.1	Kreative Höchstleistungen und das Modell Bergsteigen	5
1.2	Wege durch das Buch	9
1.3	Fazit und Aufgaben.	10
2	Was ist kreativ?	13
2.1	Kreativität in der Kunst	18
2.2	Kreativität und Kunst als Freizeitbeschäftigung ..	21
2.3	Kreativität wahrnehmen	23
2.3.1	Skala für die Innovation, die Originalität des Projekts (Skalenwert 7–0)	25
2.3.2	Skala für den Nutzen des Projekts	31
2.4	Ruhm, Ausmaß der Kreativität und Alltagskreativität	34
2.5	Ruhm und Alltagserfindung	36
2.6	Alltagskreativität wahrnehmen	37
2.6.1	Nützlichkeit und Alltagskreativität	38
2.6.2	Innovation und Alltagskreativität	40
2.7	Beispiele für tägliche Kreativkraft	41
2.8	Fazit und Aufgaben:	51
3	Kreativität muss man wollen	55
3.1	Für Kreativität kann man sich entscheiden!	55
3.2	Warum ist Kreativität aber auch schwierig?	58

VIII Alltagskreativität

3.2.1	Konformität und Gruppendruck vs. Kreativität	58
3.2.2	Widerstände gegen kreative Neuerungen – Beispiele	60
3.3	Was hat man davon, wenn man sich für mehr Kreativität entscheidet?	65
3.4	Macht es immer Spaß, kreativ zu sein?	68
3.4.1	Mit einer kreativen Idee Anerkennung finden und Erfolg haben	70
3.5	Fazit und Aufgaben	75
4	Kreativität bemerken und schätzen	85
4.1	Lieben Sie den verrückten Einfall?	85
4.1.1	Kreativität bei verschiedenen Produkten	86
4.1.2	Kreativität in der Literatur	87
4.1.3	Kreativität in der bildenden Kunst	89
4.1.4	Kreativität in weiteren Bereichen	90
4.2	Denkschranken	91
4.3	Fazit und Aufgaben	95
5	Der Schaffensdrang	99
5.1	Die Notlage und Handicaps	99
5.2	Das körperliche Leiden	101
5.3	Der psychische Konflikt	102
5.4	Fazit und Aufgaben	104
6	Umstände, die das kreative Werk fördern	107
6.1	Alkohol: Kommt der kreative Geist aus der Flasche?	107
6.2	Drogen und Kreativität	109
6.3	Psychose und Kreativität, Genie und Wahnsinn	110
6.4	Die Außenseiter	113
6.5	Anregungen suchen	116

6.6	Die Gruppe, die Freunde, die Brüder und die Ehegatten.	118
6.7	Freizeit und Freiheit	121
6.8	Fazit und Aufgaben:	123
7	Welche Eigenschaften begünstigen Kreativität?	125
7.1	Variabilität des Verhaltens, Gewohnheiten auflösen	126
7.1.1	Gewohnte Wahrnehmungsschemata auflockern.	127
7.2	Offenheit für neue Erfahrungen	128
7.3	Spontaneität	129
7.4	Schrullig, skurril, Exzentriker sein.	130
7.5	Fantasievoll sein.	130
7.6	Rebellisch und nonkonformistisch sein	131
7.7	Selbstbewusstsein	133
7.8	Kritiklust und Denkgewohnheiten.	134
7.8.1	Denkgewohnheiten auflockern	136
7.9	Neugier.	137
7.10	Spezialbegabungen.	140
7.11	Fazit und Aufgaben.	141
8	Die kreative Idee	147
8.1	Träume und die kreative Idee	148
8.2	Suchfrage und Zufall	151
8.3	Die Erfindung liegt in der Luft: Doppeltentdeckungen	152
8.4	Die Idee – ein Kindheitstraum?.	155
8.5	Fazit und Aufgaben.	156
9	Wie erzeugt man Einfälle?	161
9.1	Den geeigneten Hinweis suchen	162
9.1.1	Fremde Fachgebiete hinzuziehen.	163
9.1.2	Einfälle der Mitmenschen nutzen.	164
9.2	Man kann Einfälle in Gruppen sammeln	166

9.3	Der Zufall kommt mit einer Anregung zu Hilfe	170
9.3.1	Den Zufall nutzen	172
9.3.2	Exkurs zum Zufall – neue Wortkombinationen	174
9.4	Der morphologische Kasten (Möglichkeitenraum).	175
9.5	Das Unbewusste beschäftigt	181
9.6	In Bildern denken	181
9.7	Modelle, Analogien	184
9.7.1	Wie findet man aber eine Analogie?	185
9.7.2	Eine spezielle Analogie (aus den Syntectics)	186
9.8	Wissen nutzen, Wissen ausschalten	188
9.9	Die Idee beschützen	190
9.10	Anspornfragen.	192
9.11	Janusisches Denken	192
9.12	Ideenfinder für spezielle Gebiete	194
9.12.1	Ideenfinder für die bildende Kunst	194
9.12.2	Ideenfinder für die literarische Produktion	195
9.13	Fazit und Aufgaben.	197
10	Erfinderzeiten, Erfinderdomänen	199
10.1	Bedingungen der Innovation	199
10.2	Das Selbstbild und die Bereitschaft zur Erfindung.	207
10.3	Fazit und Aufgaben.	210
11	Kreativität im Lebenslauf. Ist Kreativität weiblich?	211
11.1	Kreativität bei Kindern fördern	211
11.2	Kreativität in Jugend und Erwachsenenalter	218
11.3	Kreativität im hohen Lebensalter	219
11.4	Ist Kreativität weiblich?	222
11.5	Fazit und Aufgaben.	225

12	Erscheinungsformen von Kreativität: List, Schlagfertigkeit und Intuition	227
12.1	Listig sein	227
12.1.1	Darf man listig sein?	228
12.1.2	Listprinzipien – einige Beispiele	230
12.2	Witzig, schlagfertig sein	235
12.3	Die Zukunft vorhersagen	238
12.4	Intuition	239
12.4.1	Werden psychische Inhalte „übertragen“?	241
12.4.2	Intuition, Hellsehen, visionäre Erlebnisse und Kreativität	242
12.5	Fazit und Aufgaben	243
13	Störungen der Kreativität	247
13.1	Kreative Blockaden: Das leere Malpapier	247
13.2	Blockaden vor dem leeren Schreibpapier, vor dem leeren Bildschirm	248
13.3	Ein Versiegen aller Einfälle, abwechselnd mit einem Übermaß an Ideen	249
13.4	Kryptomnesie	250
13.5	Zu frühes Aufgeben	251
13.6	Aufgaben und Fazit	252
	Literatur	255
	Sachverzeichnis	261

1

Einleitung – Ihre eigene Kreativität

Vergessen Sie erst einmal vieles von dem, was Sie über Kreativität zu glauben wissen, nämlich:

- Sie hat mit Genialität zu tun;
- sie ist eine besondere Begabung einzelner Menschen;
- es entstehen dadurch berühmte Werke;
- Künstler sind auf jeden Fall kreativ (Kap. 2);
- bei der kreativen Leistung geht es um das Lösen kniffliger Probleme.

Viele Bücher über Kreativität sind von der Psychologie des Denkens und Problemlösens beeinflusst und erwecken den falschen Eindruck, dass die kreative Lösung immer schwierig ist. Dort wird nämlich meist ein Problem vorgestellt, für das es nur eine einzige richtige Lösung gibt, die nicht leicht zu finden ist.

Bei den großen kreativen Leistungen treten in der Tat manchmal knifflige Probleme auf. Es gibt dafür aber meist viele mögliche Lösungen. Beispiel: Es ging darum, die Möglichkeit zum Operieren am offenen Brustkorb zu schaffen.

Beispiel

So überlegte sich Sauerbruch (1875–1951) seinerzeit, wie er in der Lunge einen Unterdruck herstellen könnte, um Menschenleben zu retten. Er operierte den Patienten folglich in einer großen Unterdruckkammer, aus der nur der Kopf des Patienten herausragte. Später verwendete man zum gleichen Zweck eine dicht sitzende Atemmaske, was natürlich viel weniger aufwendig war.

Das kreative Abenteuer selbst besteht aber nicht in der Lösung von solchen Problemen. Es ist vielmehr die neue Fragestellung, das ungewöhnliche Projekt, das auf vielen Wegen gelöst werden könnte. Viele kreative Aufgaben sind ja sogar leicht zu lösen, wenn man sie sich nur einmal vorgenommen hat (vgl. die Aufgaben zu diesem Kapitel).

Beispiel

Beispiel: Sie erwerben einen Hund und suchen einen Namen für ihn. Da bieten sich Struppi, Waldi oder Hasso an. Sie können aber, wenn Sie wollen, auch einen originellen Namen wählen: vielleicht – dem Mythos der „Nibelungentreue“ folgend – Siggie oder Hildi (abgeleitet von Siegfried und Brunhilde; ich glaube, dass diese Namen für Hunde recht ungewöhnlich sind).

Oder: Sie suchen eine Wohnung in einem bestimmten Stadtteil. In der Zeitung haben Sie nichts Geeignetes gefunden. Also überlegen Sie, ob es andere Möglichkeiten gibt, zu einer Wohnung zu kommen. Wer könnte wissen, dass eine Wohnung frei ist? Die Idee liegt nahe: Es wird doch viel beim Friseur besprochen; da könnte es sich wohl lohnen, einen Friseursalon in dem gewünschten Stadtteil aufzusuchen und dem Personal eine kleine Provision für die Vermittlung einer Wohnung zu versprechen.

Manchmal allerdings tritt im Verlauf von kreativen Abenteuern ein kniffliges Problem auf, für das es nur eine richtige Lösung gibt, auf die man nicht so leicht kommt. Vielleicht kann man das Problem auf konventionellem Weg lösen. Vielleicht braucht man Glück oder auch eine überdurchschnittliche Intelligenz für die Lösung des Problems.

In diesem Buch geht es jedoch nicht darum, knifflige Probleme mit nur einer richtigen Antwort zu lösen wie in mathematischen Rätseln oder Logiktests. Hier geht es vor allem um Kreativität, und zwar bei kleinen und größeren Problemen, wie sie einem im Alltag begegnen.

Hat man sich einmal zu einer kreativen Grundhaltung entschlossen, öffnen sich nach und nach viel mehr Möglichkeiten, tun sich plötzlich neue Wege auf, die man zuvor gar nicht wahrgenommen und geprüft hat. Dadurch gelingt es mit der Zeit viel häufiger, kreative Lösungen leichter und fast sofort zu finden: Es geschieht und gelingt spontan. Sollte etwas nicht so reibungslos laufen wie erwartet, könnte der nächstliegende Gedanke sein: „Was kann ich anders machen, was verbessern?“.

Beispiel

Als alle Haushaltsleitern mal wieder lebensgefährlich wackelten, kam Friedrich auf die Idee, eine dreibeinige Leiter herzustellen. So etwas gibt es bislang nicht, würde aber viele Unfälle verhindern (Abb. 1.1). Wenn Ihnen hier jetzt sofort der Gedanke kommt: „Das geht ja nicht, weil...“, ist vielleicht ein innerer Kritiker am Werke, der alle Ihre Ideen im Keim erstickt. In Kap. 9 (Abschn.: Die Idee beschützen) behandle ich das zeitweilige Abschalten des inneren Kritikers.

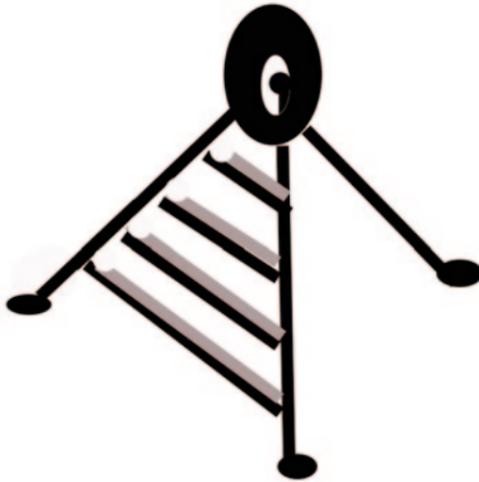


Abb. 1.1 Eine dreibeinige Leiter würde stehen, ohne zu wackeln.
(© Zeichnung Martin Schuster)

Im Folgenden sollen Sie – ganz nach Ihren eigenen Fähigkeiten – lernen, Kreativität für Ihr Leben zu nutzen. Bei vielen Alltagsproblemen weiß man schon alles, was zu einer neuen Lösung gebraucht wird. Wenn Sie in einem bestimmten Bereich besondere Fähigkeiten haben, können Sie dort vielleicht auch schwierige Aufgaben lösen. Es wird möglich, eine neue, zusätzliche Blickrichtung zu öffnen, die dann manchmal „butterweiche“ Problemlösehorizonte freilegt.

Dennoch kann man von kreativen Höchstleistungen für diese täglich verfügbare Kreativkraft lernen, und in verschiedenen Kapiteln dieses Buchs werden auch die Entstehungsbedingungen großer Entdeckungen untersucht, um daraus Anregungen für die Alltagskreativität zu gewinnen.

1.1 Kreative Höchstleistungen und das Modell Bergsteigen

Nehmen wir als Modellbereich das Bergsteigen. Dort gibt es die sportliche Höchstleistung – und daneben das Hobby. Genauso gibt es bei der Kreativität die Freude an spielerischer Kreativität in vielen Lebenssituationen – und daneben die professionelle Kreativität in Universitäten und Entwicklungslabors.

Die täglich verfügbare Kreativität im Alltag und die Kreativität, die zu den großen Entdeckungen der Menschheit geführt haben, stellen nicht zwangsläufig die gleichen Anforderungen an die Menschen. Manche Bücher untersuchen geniale Kreativität und leiten daraus Ratschläge für eine Alltagskreativität ab. Tatsächlich ist es aber nützlich, sich vorab die Unterschiede klarzumachen.

Sportliche Höchstleistungen wie etwa Erstbesteigungen von Achttausendern erfordern andere körperliche und technische Voraussetzungen als die sportliche „Alltagsbesteigung“ eines „leichteren“ Berges. Es gibt aber auch Überschneidungen im Anforderungsprofil an den Profi- und den Amateurbergsteiger.

Gemeinsamkeiten zwischen Profi und Amateur:

- Beide, der Spitzensportler und der Hobbysportler, müssen Spaß am Bergsteigen haben.
- Beide müssen die richtige Ausrüstung haben; manchmal ist es sogar die Ausrüstung des Spitzensportlers, die auch der Alltagsportler nutzt.
- Beide müssen vorsorgen und Nahrung und Getränke mitführen.

Unterschiede zwischen Profi und Amateur:

- Der Spitzensportler braucht jahrelanges Training und vertiefte Kenntnisse über das Bergsteigen und die spezielle Topografie der begangenen Region.
- Er muss physisch extrem leistungsfähig sein.
- Er muss extrem willensstark sein, um Strapazen und Widerstände zu überwinden.
- Der Hobbysportler wird mehr vom Spaß an der Sache motiviert, der Spitzensportler von der Aussicht auf Ruhm und Anerkennung.

Diese Unterschiede und Gemeinsamkeiten kann man gut auf die täglich verfügbare Kreativität übertragen: Dabei steht mehr der Spaß an der Sache im Vordergrund; Ruhm und Anerkennung ergeben sich nur im Ausnahmefall. Man muss sich auch nicht ausschließlich auf sein Ziel konzentrieren, nicht die ganze Zeit Wissen sammeln oder an das Projekt denken. Alltagskreativität ist weniger „zeitraubend“ als die Projekte der genialen Kreativität. Dennoch sind es manchmal die gleichen Denkwerkzeuge und Strategien, die die täglich verfügbare Kreativkraft und die geniale Kreativität beflügeln (vgl. Kap. 9).

In der „Leistungskreativität“ gehen Forscher und Erfinder oft erhebliche und sogar lebensgefährliche Risiken ein. Schon manche Hochleistungsbergsteiger sind bei ihren Unternehmungen ums Leben gekommen – genauso wie die Entdecker ferner Erdgebiete (etwa der Pole). Mediziner wagten lebensgefährliche Selbstversuche. In der täglichen Kreativität wie im Hobbybergsteigen kann es auch zu Unfällen kommen, aber sie sind nicht die Regel.

Das Scheitern eines Projekts der Spitzenkreativität kann sehr unangenehme Folgen haben. Die Kreativen haben sich in der Hoffnung auf künftige Einnahmen verschuldet. Nun bleiben die Einnahmen aus. Das Mindeste ist noch, dass sie für ihr Scheitern mit dem Spott der (oft neidischen) Mitmenschen rechnen müssen. Der sehr erfolgreiche Erfinder Thomas Alva Edison (1847–1931) z. B. lebte zum Ende seines Lebens verbittert und zurückgezogen, weil eines seiner Lieblingsprojekte, die magnetische Loslösung des Erzes aus dem geförderten Gestein, nicht gelungen war. Der Hobbybergsteiger und die im Alltagsbereich Kreativen haben solche unangenehmen Folgen nicht zu erwarten. Wenn es nicht gelingt, einen Gipfel zu erreichen, bricht man die Bergtour eben ab. Es war dann wahrscheinlich immer noch eine schöne Wanderung. Wenn sich eine Alltagserfindung als nicht tauglich erweist, lässt man sie einfach fallen.

Noch ein weiteres Risiko gibt es für Hobbybergsteiger und Alltagskreative nicht: dass man ihnen die Leistung oder Erfindung abstreitet oder sie nicht anerkennt. Bei großen Erfindungen sind mit den Patenten erhebliche Einnahmen verbunden, und so kommt es gar nicht selten zu Gerichtsverfahren über die Priorität bei einer Erfindung. Nikola Tesla (1856–1943) z. B. war der erste Erfinder der Radiübertragung durch in Resonanz gebrachte Schwingkreise. Guglielmo Marconi (1874–1937) machte ihm dies streitig (verlor aber schließlich die angestrebten Prozesse). Als Nikola Tesla den technisch überlegenen Wechselstrom erfand und diesen mit der Unterstützung der Firma Westinghouse einführen wollte, war sich Thomas Alva Edison, der eine Firma zur Verteilung von Gleichstrom besaß, nicht zu schade, durchs Land zu reisen und vorzuführen, dass

Tiere durch Wechselstrom getötet werden können: um die Gefährlichkeit dieses neuen Stroms zu demonstrieren.

Dem Hobbybergsteiger dagegen wird man seine Leistung kaum streitig machen, denn viele haben schon die gleiche Bergwanderung unternommen. Dem Alltagskreativen – das ist ein kleiner Unterschied zum Hobbybergsteiger – kann es allerdings passieren, dass Mitmenschen glauben, es sei ihr eigener Einfall gewesen, und folglich dem eigentlichen Urheber eines kreativen Einfalls das Maß an Anerkennung, das er eigentlich verdient hätte, nicht zukommen lassen.

Beispiel

Haben Sie das auch schon einmal beobachtet? In einem Gespräch machen Sie einem Bekannten gegenüber einen kleinen Witz. Ihnen gelingt eine ungewöhnliche Formulierung oder Sie äußern einen witzigen Einfall. Zunächst bekommen Sie darauf keine Reaktion. Dann, etwas später, hören Sie, wie eine dritte Person die gleiche Redewendung verwendet oder denselben Einfall äußert. Hat dieser Zuhörer Ihres ersten Gesprächs Ihren Gedanken einfach geklaut, um nun die Anerkennung dafür einzuheimsen? So muss es nicht gewesen sein. Möglicherweise hat derjenige Ihr Gespräch mitbekommen, aber gar nicht aufmerksam zugehört. Ihre Äußerung, die er vielleicht nur halb bewusst aufnahm, scheint auf einmal in seinem Bewusstsein auf. Der Zuhörer ist dann selbst fest davon überzeugt, die überraschende Äußerung sei sein eigener Einfall gewesen. So leicht können Ideen dem, der sie hatte, *en passant* „verloren gehen“, und plötzlich tauchen sie in Gesprächen von oder mit anderen wieder auf, ohne dass wir genau wüssten, auf welchen Umwegen die Einfälle zu ihnen gelangt sind.

Auf jeden Fall ist die tägliche kreative Kraft sehr nützlich. Dennoch ist sie ein Werkzeug, das viele Menschen leider kaum einsetzen (warum das so ist und welche Vorteile sie verspricht, behandle ich in Kap. 3). Alltagskreativität hat

sehr oft spielerischen Charakter. Sie ist weniger „ehrgeizig“, wenn sie im Lebensvollzug auftritt. Wenn man aber bereits spezielle Kenntnisse besitzt, kann die tägliche Kreativkraft auch auf die Leistungskreativität übergreifen. Findet man im Zuge der spielerischen Ausübung von Kreativität ein hoffnungsvolles Projekt, kann auch immer eine bedeutende Leistung entstehen (siehe die Beispiele für tägliche Kreativkraft, die noch aufgeführt werden).

1.2 Wege durch das Buch

Die Kapitel dieses Buchs stehen für sich und können nacheinander oder in frei gewählter Reihenfolge gelesen werden.

- **Erster Weg:** Wenn Sie nur einen raschen Überblick suchen, mit welchen Methoden man auf eine Idee kommt, werden Sie mit Kap. 9 beginnen und dann je nach Interesse weiterlesen.
- **Zweiter Weg:** Wenn Sie Ihre Kreativität nutzen wollen, sollten Sie zunächst Ihren Blick für Kreativität, speziell für die täglich verfügbare Kreativkraft, schärfen und deshalb nach dem 1. Kapitel mit Kap. 2 und 3 fortfahren, wo Sie lernen, was Kreativität ist (darüber gibt es viele Missverständnisse), und wo Sie zahlreiche Beispiele für Alltagskreativität finden. Sie werden entdecken, dass Sie in Ihrem Leben schon oft kreativ waren. Danach könnten Sie in Kap. 4 prüfen, ob Ihnen kreative Lösungen gefallen. Danach nehmen Sie sich vielleicht eigene kreative Projekte vor und studieren Kap. 9 zu den Methoden der Ideenfindung.
- **Dritter Weg:** Wenn Sie sich ganz allgemein dafür interessieren, was man über Kreativität weiß, und Ihre eigene Kreativität nutzbar machen wollen, sollten Sie die Kapitel der Reihe nach lesen.

1.3 Fazit und Aufgaben

Fazit: Alltagskreativität und Leistungskreativität haben Ähnlichkeiten und Unterschiede. Alltagskreativität ist weniger riskant und mehr spielerisch.

Aufgaben

Sieben Sterne und drei Geraden – eine Übung zum Aufwärmen

Natürlich braucht man einen Einfall für dieses in Abb. 1.2 dargestellte Problem. Dennoch ist das nicht typisch fürs „Kreativsein“. Tatsächlich hängt die Fähigkeit, solche Aufgaben zu lösen, und Alltagskreativität nicht zusammen (Beat u. a. 2014).

2: Hat man einmal die Problemfrage gestellt, kann man für das folgende Problem sehr leicht eine Lösung finden:

Der Wählerwille und Koalitionen

Nach demokratischen Wahlen kommt es zu Koalitionen. Oft behaupten dann Parteivertreter: „Der Wähler hat diese oder jene Koalition gewünscht, wenn anders keine Mehrheiten zustande kommen.“ Das muss aber nicht wahr sein. Der Wähler hat die Partei gewählt, deren Programm ihm gefällt, etwa die „Linke“, und er würde sich kaum wünschen, dass diese mit den „Rechten“ koaliert. Könnte man also das Wahlrecht so ändern, dass der Wähler auch eine oder mehrere Koalitionsstimmen abgibt und diese irgendwie (für die gewünschte Koalition) mitgewichtet werden?



Abb. 1.2 Versuchen Sie, drei Linien so zu platzieren, dass sich in jedem Abschnitt genau ein Stern befindet. Die Auflösung finden Sie am Ende des Buches (Abb. 13.1). (© Zeichnung Martin Schuster)

2

Was ist kreativ?

Ganz wichtig zu Beginn: Man muss sich klarmachen, was das ist, kreativ zu sein. Im Alltagsgebrauch ist die Verwendung des Wortes „kreativ“ so schwammig, ja manchmal sogar widersprüchlich, dass man damit nicht viel anfangen kann und das Ziel Kreativität vielleicht sogar verfehlt.

Eine Leistung, die neu und gleichzeitig nützlich ist, bezeichnet man als kreativ. Die Person, die solch eine Leistung vollbringt, ist kreativ.

Viele Menschen haben wiederholt verschiedene kreative Werke hervorgebracht. Kreativität ist dann eine dauerhafte Eigenschaft der Personen. Kreative Menschen fragen sich immer und in jeder Lebenslage: Kann man das noch verbessern? Sie sind oft in ganz verschiedenen Bereichen kreativ.

Beispiel

Beispiel 1: Der als Fotograf bekannt gewordene Künstler Man Ray hat völlig verschiedene kreative Beiträge hervorgebracht. Er hat das Fotogramm in der Kunst verwendet (Rayogramm). Er nutzt eine zufällige Doppelbelichtung für einen künstlerischen

Effekt (Foto der Gräfin Casati). Mit Gelee auf der Linse erzeugt er Porträtunschärfe. Er setzt Solarisationen ein. Er erzeugt Werke in ganz unterschiedlichen Domänen: in der Fotografie und der Malerei. Er schafft Skulpturen, entwirft Schachspiele und Lampenschirme. Er ist sehr unkonventionell. Es gibt für seine Zeit sehr gewagte Pornofotos mit Kiki, die z. B. seinen Penis im geschminkten Mund hält.

Beispiel 2: Ludwig Wittgenstein (1889–1951) schrieb im Wesentlichen nur zwei sehr grundlegende Bücher zur Philosophie. Dennoch war er in weiteren Bereichen kreativ. In seiner frühen Arbeit als Ingenieur erhielt er ein Patent für einen Propellermotor und entwarf später die Innenarchitektur für sein Haus. An einer anderen Stelle entwickelte er medizinische Geräte. Auch seine Lebensführung kann man als kreativ bezeichnen. Er war Ingenieur, Volksschullehrer, Professor und später Privatgelehrter. Zu erwähnen ist, dass er als Homosexueller zu seiner Zeit „Außenseiter“ war.

Nun können solche Leistungen unterschiedlich nützlich sein. Möglicherweise sind sie für die ganze Menschheit bedeutungsvoll. Es ist vielleicht sehr aufwendig, eine Idee zu entwickeln, und mühevoll, sie durchzusetzen. Die Evolutionstheorie Darwins ist eine solche Leistung. Das dürfen wir als „geniale“ oder „große“ Kreativität bezeichnen. Nur wenige Menschen sind in der Lage, solche Leistungen zu erbringen.

Es kann sein, dass die Leistung zwar „neu“ ist, aber nur für einige Menschen ein wenig nützlich. Vielleicht war es auch nicht so schwer, darauf zu kommen. Dennoch ist auch das kreativ. Diese Kreativität könnten wir als Alltagskreativität bezeichnen. Eine solche Kreativität spielt sich naturgemäß meist in den Wissensbereichen des Alltags oder des Hobbys ab. Die Hauptaussage dieses Buches lautet: Jeder Mensch ist in seinem Leben immer wieder auf diese Weise

kreativ. Beispiel: Im Gespräch kommt es oft zu ganz neuen und treffenden Formulierungen, ohne dass man sehr viel Aufhebens davon machen würde. Bei manchen Schwierigkeiten helfen originelle Improvisationen, oder es gelingt ein überraschender Witz.

In der amerikanischen Literatur spricht man seit wenigen Jahren neben der „creativity“ von „everyday creativity“, „small creativity“ oder „little-c creativity.“ Alltagskreativität kann in der Umgangssprache verschiedene Namen tragen: Findigkeit, Einfallskraft, Schlagfertigkeit, Improvisation, Improvisationsfähigkeit, immer einen Ausweg wissen; sich zu helfen wissen; originelle „Anmache“. Eine Zusammenstellung von originellen Hilfsmitteln im Alltagsleben verwendet das denglische Wort „lifehacks“ (Behnke und Du 2014).

Beispiel

Alltagskreativität im Berufsalltag: Ein Dozent mag es nicht, wenn die Studierenden vorzeitig die Vorlesung verlassen. Kaum ist aber die umlaufende Anwesenheitsliste unterschrieben, verlassen schon die Ersten den Hörsaal. Es wäre also gut, die Anwesenheitsliste erst am Ende der Vorlesung herumgehen zu lassen. Das funktioniert aber nicht, weil es gut 40 min dauert, bis die Liste beim letzten Hörer angekommen ist. Die rettende Idee: Es wird in jeder Hörsaalreihe eine alphabetische Liste mit allen Namen verteilt, die pro Reihe in fünf Minuten abgehakt ist. Diese Liste kann also kurz vor Ende der Vorlesung ausgegeben werden. Nach Einführung dieser Maßnahme verlässt niemand mehr vorzeitig den Raum.

Ich glaube nicht, dass dieses Problem schon einmal auf diese Weise gelöst wurde; die Sache ist also neu. Für den Dozenten und seine Kollegen ist sie nützlich. Jeder andere

Dozierende hätte aber auch darauf kommen können, wenn er das Problem hätte kreativ lösen wollen.

Für die individuelle Leistung in der täglich verfügbaren Kreativität ist es aber auch gleichgültig, ob jemand anders auf der Welt auch schon einmal so etwas gemacht hat. Auf jeden Fall ist die Vorgehensweise im gegebenen Moment für den Dozenten neu und nützlich.

Beispiel

Als die Möglichkeiten, Computer und ihre Programme einzusetzen, für die Nutzer größer wurden, gestaltete Franz seine eigene Visitenkarte. Er kam auf die Idee, ein Porträt von sich in die Karte einzubinden. Er selbst hatte solche Karten noch nie gesehen, aber es gab sie schon seit etlichen Jahrzehnten: Man kannte schon kurz nach der Erfindung der Fotografie die „carte de visite“ mit Porträt. Dennoch war es ja für Friedrich eine Erfindung, die er in eine kreative Leistung umsetzte.

Auch was die Nützlichkeit angeht, kann es Abstufungen geben. Im Alltag reicht es ja aus, wenn die kreative Leistung nur für ihren Urheber nützlich ist.

Beispiel

Claudias Chefin hatte es sich angewöhnt, sich bei Besprechungen auf deren Schreibtisch zu setzen. Claudia gefiel das gar nicht, weil sie dann auf das breite Hinterteil ihrer Chefin blicken musste. Sie überlegte sich, was sie tun könnte und hatte einen Einfall: Vor der nächsten Besprechung verteilte sie auf dem Schreibtisch unauffällige winzige Butterstückchen, die aber auf jeden Fall auf der Hose der Chefin Flecken hinterlassen mussten. Nach wenigen Malen gab die Chefin die Vorliebe für den Sitzplatz auf dem Schreibtisch auf. Das war also eine innovative Maßnahme (eine List), die nur für Claudia nützlich war.