



Thema: **Das Schöpferische**

Was ist eigentlich Kreativität?



Aus der Installation: „Knüll, Rächer der verworfenen Entwürfe“

Es kommt darauf an, wann man fragt bzw. gefragt hätte. Schrieb man im Mittelalter allein Gott die Fähigkeit zur kreativen Schöpfung zu, gewissermaßen als ein Erschaffen aus dem Nichts – *creatio ex nihilo* – wurden in den späteren Epochen der Neuzeit Künstler als gottähnliche Schöpfer betrachtet und im Geniekult verehrt. Erfindungen aus Naturwissenschaft und Technik galten hingegen nicht als schöpferisch, weil sie rational aus der Natur erschlossen werden und eben nicht aus dem Nichts einfallen wie eine göttliche Eingebung.

Heute heißt es „*Jeder ist kreativ*“. Auch sind technische Ideen wichtiger als Kunst, weil dort handfeste Probleme gelöst und die Grundlage für neue Produkte geschaffen werden. Kreatives Denken gilt als planbarer Prozess, der sich managen lässt, als Handwerkszeug, das man erlernen kann, mit klar definierten Zielen, Aufgaben und Ablaufs-Regeln. Mit den richtigen Kreativitätstechniken lassen sich Ideen fast wie auf Knopfdruck produzieren. Verschwunden ist das „*ex nihilo* – aus

dem Nichts“. Sofern dieses Nichts ein unerklärliches Mysterium war, ist es auch nicht wirklich schade um sein Verschwinden.

„Der Kopf ist rund, damit die Gedanken die Richtung ändern können.“ (Francis Picabia, Maler und Schriftsteller).

Werden die Probleme und Aufgaben jedoch so klar definiert wie im heutigen Verständnis von Kreativität in der Produktentwicklung – z.B. als Liste von technischen Anforderungen oder Bedürfnissen und Barrieren von Konsumenten – wird die Freiheit der Schöpfung bereits eingeschränkt. Legt man auch den Weg und die Werkzeuge fest, hat man den kreativen Denkprozess noch mehr eingeengt. Als wenig zielführend gilt das Suchen im Vagen, das Irren und produktive Scheitern. Visionäres Tagträumen, fantastische Einbildungskraft oder der Zufall spielen kaum eine Rolle.

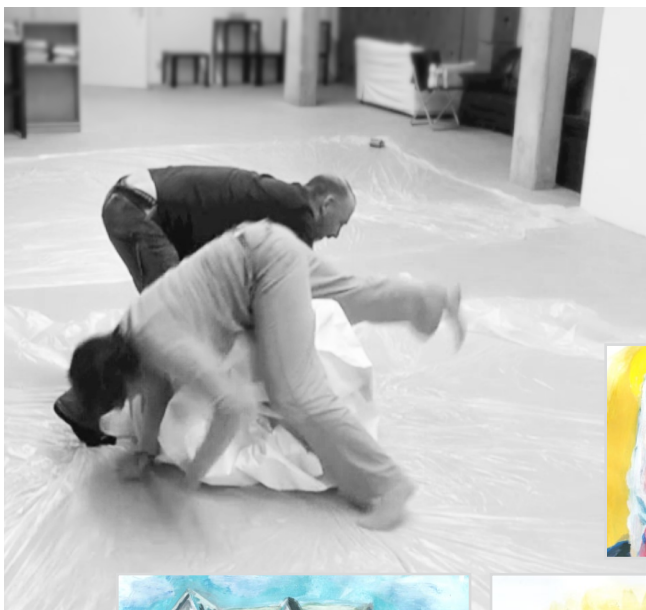
Der Chemiker Albert Hofmann, u.a. Erfinder des LSD, beschreibt seine kreativen Vorhaben als gar nicht auf Erfolg angelegt, also quasi *pro nihilo*: für nichts. Er sei bei seinen Experimenten immer eher zufällig auf Interessantes gestoßen, das sich dann als Grundlage für eine Erfindung regelrecht angeboten habe. Von anderen Erfindern erzählt man sich, dass sie ihre Idee geträumt haben, z.B. Charles Weisenthal, Erfinder der Nähmaschinen-Nadel mit dem Nadelöhr an der Spitze. Manche Erfindungen benötigten Jahre obsessiven Arbeitens. Edison soll nach der langwierigen Erfindung einer funktionstüchtigen Glühbirne gesagt haben: „*Ich bin nicht gescheitert. Ich kenne jetzt 1000 Wege, wie es nicht funktioniert*“.

Die Designforschung spricht von verzwickten Problemen („*wicked problems*“), die eine Designerin zu lösen hat, weil man nicht auf ein Ziel hin planen kann, da das Ziel etwas

Neues sein soll und daher noch unbekannt ist. Das Problem, das es zu lösen gilt, lässt sich auch nicht so klar definieren wie es das moderne Kreativitätsmanagement nahelegt, weil oft eine gute Lösung erst dadurch entsteht, dass man das Problem anders definiert oder auf den wirklich interessanten Knackpunkt – wie Albert Hofmann – zufällig stößt.

Der Kopf ist zwar immer noch rund, aber echte Richtungsänderungen sind nicht mehr vorgesehen.

Nur die Künstlerin kann sich ein solches Vorgehen noch leisten, denn sie steht nicht unter dem Erfolgsdruck, marktaugliche Produkte zu entwickeln, und das möglichst schnell, bevor die Konkurrenz sie auf den Markt bringt.



Unterwegs mit einem Begleitgelenker



Künstlerisches Schöpfen versus Ideensprint

Moderne Ideenentwicklung in Unternehmen

Im Sinne des heutigen Verständnisses von Kreativität macht z.B. die Methode Design Thinking alles richtig: Jeder kann mitmachen – auf schräge Erfinder und irre Künstler ist man nicht mehr angewiesen, die Teams sind interdisziplinär. Die Mitarbeiter erhalten ein Gefühl für die Bedürfnisse und Sorgen ihrer Kunden. Man sprintet – unter Zuhilfenahme eines Time-timers, um den Prozess zu beschleunigen – von Schritt zu Schritt und manchmal iterativ auch nochmal zurück. Ideen werden mithilfe von Kreativitätstechniken in Mengen – fast wie am Fließband – generiert, Skizzen und Prototypen erstellt und am Kunden schon im Rohzustand getestet, um keine Zeit mit einer wenig erfolgversprechenden Idee zu verplempern. Glaubt man daran, dass sich Kreativität in einem solchen Setting genug entfaltet, wird hier eine enorme Produktivitätssteigerung bei der Entwicklung Konsumenten-orientierter Ideen erreicht.

Andererseits bleibt **wenig Zeit und Freiraum für ...**

- genaues Analysieren der Probleme oder Kundenbedürfnisse
- tiefes Eintauchen in die Aufgabe, Vorstellungen schweifen lassen, um Analogien zu finden oder gar Warten auf den Zufall
- Pflegen von Irrtümern als Chance, und Scheitern als schöpferische Zerstörung, die zu ganz neuen Einsichten führen kann
- produktive Umwege durch das ausgiebige Weiterverfolgen ungewöhnlicher Ideenansätze – z.B. die Entwicklung einer Getränkeflasche ohne Flasche
- kreatives Lösen von Problemen, die sich erst durch ungewöhnliche Ideenansätze ergeben, um dann am Ende eine ungewöhnliche und dennoch funktionierende Idee zu haben (z.B. Konsument bringt die Flasche mit und bekommt Getränk abgefüllt)

Die „*Innovations-Schwerkraft*“ (Arno Dirlewanger), mit der die Ideen von Schritt zu Schritt gewöhnlicher werden, stellt sich oft schon



Im Design Thinking wird gerne mit vielen Post-its gearbeitet

während des Entwicklungsprozesses ein, weil man möglichst schnell zu umsetzbaren Ergebnissen kommen muss. Die besonders ungewöhnlichen – und im Rohzustand oft noch unverständlichen und daher unattraktiven – Ideen werden i.d.R. spätestens beim ersten Konsumententest aussortiert – hässliche Entlein gehören geschreddert, und man wird nie erfahren, ob je ein schöner Schwan daraus geworden wäre.

Kunst als Inspiration für kreatives Denken

Nun handelt es sich hierbei nur um eine Art, Kreativität zu verstehen. Es gibt sicherlich mehr Wege, die nach Rom führen – und was liegt näher, als sich die Wege der Menschen anzusehen, die bereits in Rom angekommen sind? Das sind nun mal (leider) die schrägen Erfinder und irren Künstler. **Besonders Künstler (Poesie, Musik, bildende Kunst etc.) bieten eine vielschichtige Wegbeschreibung für ungewöhnliche Erneuerungen, weil sie im Zuge der Moderne und zeitgenössischen Kunstentwicklung mehrmals das gesamte Verständnis davon, was Kunst überhaupt ist, schöpferisch zerstört und neu erfunden haben.** Auch wenn in den Künsten selten Lösungen für attraktive neue Produkte entwickelt werden – weil das gar nicht ihr Sinn ist – können die Künste durchaus als Blaupause bzw. Probehandeln für andere kreative Prozesse dienen.

Hier wäre zunächst zu fragen, was denn dann der Sinn von Kunst ist? Mit der Frage haben sich schon viele Generationen von Philosophen, Soziologen, Psychologen etc. auseinandergesetzt, so dass diese Frage hier nur sehr verkürzt behandelt werden kann. Der Philosoph Georg W. Bertram schreibt dazu: „*Kunstwerke ringen um ihr Gelingen als Gegenstände, die für eine Auseinandersetzung wertvoll sind.*“ In Kunstwerken werden menschliche, kulturelle oder auch alltägliche Themen behandelt, die einen anderen Blick auf diese Themen provozieren und so zum Nachdenken über deren Bedeutung anregen.

Als z.B. der syrische Künstler Manaf Halbouni mehrere Omnibusse als Schutzwall in Dresden vor der Frauenkirche hochkant aufstellte, so wie sie im syrischen Krieg zum Schutz aufgestellt wurden, brachte er den Krieg selbst ein Stück weit symbolisch nach Dresden. Er irritierte damit die Dresdener Bevölkerung so sehr, dass eine kontroverse Diskussion provoziert wurde.

„*Man kann dem Künstler und Dresden nur dankbar sein für dieses Monument. Sogar Kriminelle und ungebildete Intensivtäter ermuntert es, sich mit dem Werk auseinanderzusetzen ...*“ (Holger Schmidt, Initiative: Dresden offen und tolerant).

Kunst wird also nicht aus dem Nichts geschaffen – *ex nihilo* – sondern bezieht sich immer auf menschliche Erfahrungen im Leben. Sie legt sich aber nicht auf bestimmte Themen fest, sondern schöpft aus der gesamten Lebenswirklichkeit, aber auch aus der Historie, dem Unbewussten, dem fantastisch Visionären oder unerklärlich Mysteriösen.

Im Unterschied zu Abhandlungen, Kommentaren oder wissenschaftlichen Texten zu einem Thema übermittelt Kunst die Bedeutung jedoch über das Erleben. Sie schafft ein intuitives Verstehen, das nicht an der Oberfläche des rationalen Denkens bleibt. Kunst bewegt und berührt, indem sie Menschen mit allen Sinnen, körperlich, emotional, symbolisch aber auch intellektuell anspricht und in eine

Auseinandersetzung mit dem jeweiligen Thema verwickelt. Georg W. Bertram spricht von einer „*reflexiven Praxis*“: Kunstwerke sind als konkrete Gestaltungen – Bilder, Musik, Geschichten etc. – ein Denken mit dem Körper, mit allen Sinnen, Empfindungen und Vorstellungen.

„One Minute Sculpture“ von Erwin Wurm



Besonders die zeitgenössische Kunst stellt den Konsumenten – in diesem Fall Rezipienten – in den Mittelpunkt.

Da Kunstwerke neue Sichtweisen von Bedeutungen anstoßen wollen, müssen Künstler immer den Kunstbetrachter, Zuhörer oder Leser mitdenken. In vielen Fällen entsteht das Werk erst durch Partizipation der Rezipientinnen, indem z.B. die Bedeutung relativ offen bleibt und das Werk nur dazu auffordert, eine eigene Sichtweise zum Thema zu finden. In anderen Fällen ist der Rezipient sogar Mitproduzent, z.B. wenn Erwin Wurm in seinen „*One Minute Sculptures*“ Requisiten zur Verfügung stellt und dazu anleitet, selbst zu einer Skulptur zu werden.



Performance von Marina Abramovic

Oder Marina Abramovic, die in ihrer Performance den Besuchern anbot, sich einfach – solange sie es aushielten – ihr gegenüber auf einen Stuhl zu setzen, während sie stumm und regungslos blieb, was bei den Besuchern nicht selten dazu führte, irgendwann in Tränen auszubrechen.

Man kann also auch nicht wirklich von „für Nichts – *pro nihilo*“ sprechen. Im Unterschied zur Produktentwicklung stehen eben nur nicht die Verkaufszahlen im Vordergrund, sondern die unmittelbare Wirkung auf den Rezipienten und das Ziel, eine möglichst gehaltvolle Auseinandersetzung zu erzeugen. **Der Sinn der Künste liegt damit nicht so weit weg von dem anderer kreativer Prozesse z.B. zur Produktentwicklung.** Daher lohnt sich zunächst ein Blick auf die besonderen Eigenarten des künstlerischen Schaffensprozesses.

Künstlerischer Schaffensprozess

Die Künstlerin muss etwas wagen und bereit sein zum Scheitern, denn je kontroverser über das Werk unter den Rezipienten und Kunstkritikern gestritten wird, desto besser. Je mehr der Künstler wagt, desto größer aber auch die Gefahr, dass Rezipienten nur irritiert und nicht involviert werden, oder einfach nur mit der Schulter zucken und sich empört abwenden: „*Das ist doch keine Kunst!*“. Kunst balanciert also oft eng an der Grenze zum Scheitern oder scheitert tatsächlich.

No risc, no art.

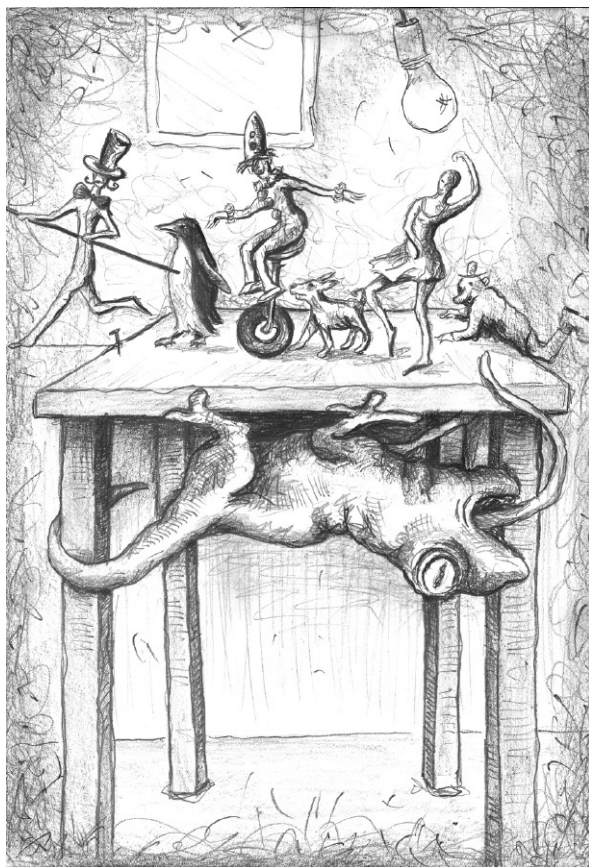
Heute kann man aus allem Kunst machen und das wird auch gemacht. Längst werden Kunstwerke auch programmiert, sind mediale Mixe aus Filmprojektionen, Sound, Skulptur oder Theaterperformance. Der Künstler Eduardo Kac löste mit einem gentechnisch veränderten, in blauem Licht neon-grün leuchtenden Kaninchen einen weltweiten Medienwirbel aus. „*Mit Essen spielt man nicht*“ gilt nicht für Künstler. Abfall und Schrott entfaltet schon lange seinen Charme in Kunstwerken. Christo verpackt ganze Gebäude wie den deutschen Reichstag.

Tomás Saraceno beschäftigt sich mit Netzstrukturen aller Art und stellt dazu auch lebendige Spinnen in ihren Netzen aus. Der russische Aktionskünstler Pjotr Pawlenski nähte sich als politische Protestaktion den eigenen Mund zu. Schon 1917 stellte Marcel Duchamp ein handelsübliches Klo im Kunstmuseum aus, erklärte es zur Kunst und nannte diese neue Kunstrichtung „*ready made*“. Während im komplett grauen „*Collector's Room*“ von Hans Op de Beeck die Besucher selbst zum farbigen Ausstellungsstück werden, verwandeln sie sich im von Ólafur Elíassons geschaffenen „*Room for one colour*“ in einfarbige Wesen, indem sie mit Natriumdampflicht angestrahlt werden. In der Komposition 4'33" von John Cage schließt der Pianist den Klavierdeckel, um ihn nach 4 Minuten und 33 Sekunden wieder zu öffnen, ohne dass ein einziger Ton zu hören war, während Gregor Schneider ein Fenster verschwinden ließ: Gewissermaßen Musik ohne Musik und Kunstwerk ohne Kunstwerk. Hier zeigt sich eine direkte Parallele zur Flasche ohne Flasche.

„Collector's Room“ von Hans Op de Beek



Die Vielfaltigkeit der Künste zeigt nicht nur, dass hier weit über den Tellerrand geblickt wird. Es ist fraglich, ob es überhaupt noch einen Teller gibt.



Fantasie- Zeichnung

In hochexperimentellen Prozessen werden Dinge zusammengebracht, die nicht zusammengehören, Widersprüche herausgestellt und noch einmal gegeneinander gedreht, harmlose Selbstverständlichkeiten zu brisanten Ereignissen verfremdet oder auf den Kopf gestellt. Irritationen rütteln Gewissheiten durcheinander. Ordnungen und Wahrheiten werden brüchig, gewohnte Strukturen ins Absurde verrückt.



Hier lässt sich als Rezipient quasi modellhaft durchleben und neu verhandeln, was im Alltag ignoriert oder verdrängt wird, weil für solche Verwicklungen und ein solches Nachdenken über die Welt und das Leben sonst meist keine Zeit und Muße ist.

Dabei zeigen die meisten Künstler nicht nur eine ausgesprochen leidenschaftliche Experimentierfreude und die Fähigkeit, tief in ein Thema einzutauchen und das Gegebene schöpferisch zu zerstören, um ganz neu anzusetzen. Sie besitzen auch ein enormes Durchhaltevermögen, ihre Ideen immer weiter zu treiben und zu verdichten, Sackgassen wieder in Verwandlung zu bringen und Irrtümer und Scheitern nicht nur als Herausforderung zu begreifen, sondern als große Chance einen neuen Blick auf die Welt zu erhalten.

Feste Methoden für die Ideenentwicklung oder Verfahren wie Kreativitätstechniken wären hier nur hinderlich, denn gerade die Entscheidung für ein ganz anderes Vorgehen ist hier oft zielführend. Richtet man sein Handeln nach den verfügbaren Verfahren aus – z.B. Leinwände bemalt man mit Pinsel und Farbe und hängt sie dann an die Wand – können keine Ideen entstehen, die über die Regeln des Verfahrens hinausgehen, z.B. Karton oder alte Socken auf die Leinwand kleben, die Leinwand zerschneiden wie es Lucio Fontana getan hat, oder Bilder als Accessoires zum kunstbeflissenen Flanieren benutzen.



Aus der Performance: „façon avant-gardiste des Lustwandeln“, kunstbeflissenes Flanieren

Was lässt sich nun daraus für die Ideen-Entwicklung lernen?

Produktentwicklung ist darauf ausgerichtet, erfolgreiche Produkte möglichst effizient auf den Markt zu bringen. Es macht also keinen Sinn, es den Künsten exakt gleich zu tun. Wie lassen sich die nötigen Anforderungen der Produktentwicklung jedoch mehr mit der künstlerischen Schöpfungsweise verbinden, um einen optimalen Ideenentwicklungsprozess zu erreichen? Was aus der künstlerischen Vorgehensweise lässt sich übertragen?

Künstlerische Sicht auf die Welt und den Markt

Auch bei Produkten geht es oft viel mehr um ihre oft vielschichtigen und manchmal widerstreitenden Bedeutungen für den Menschen als um rein praktischen Nutzen. So kauft man sich z.B. ein Produkt einer bestimmten Marke, weil diese mit einem bestimmten Lebensgefühl einhergeht, oder einer Erinnerung. Menschen kaufen ein Image, mit dem sie sich selbst ausstatten oder aufwerten, und manchmal ist es ihnen gleichzeitig peinlich. Ein Produkt bedeutet Seriosität, Tradition Verwegenheit, Freiheit oder Modernität, während ein anderes für mehreres zugleich steht. Mit dem Kauf und der Nutzung des Produktes ordnet man sich selbst einer Sinn- oder Werthaltung zu. Sich am Menschen auszurichten, bedeutet für den Künstler – und den künstlerisch denkenden Ideenentwickler, sich auf diese Bedeutungen einzulassen, scheinbare Gewissheiten zu hinterfragen, einen Blick für das Seltsame im Denken und Handeln der Menschen zu entwickeln und über die Welt und das Leben zu reflektieren.

Künstlerisches Denken in der Forschung

Schon bei der Fragetechnik z.B. bei Interviews mit Konsumenten in der Marktforschung kann man künstlerische Denkweisen einbeziehen: Selbstverständlichkeiten nicht selbstverständlich nehmen, Widersprüche herausstellen, an Gewissheiten rütteln, um die sozial erwünschten Antworten und gelernten Wahrheiten aufzubrechen und die tatsächlich relevanten Bedeutungen – Bedürfnisse oder Sorgen – aufzudecken, die nicht nur vorgeschoben sind.

Noch näher an die künstlerische Vorgehensweise kommt man, wenn man sich auch die „*reflexive Praxis*“ zu eigen macht und gestalterisch-sinnliche Verfahren einsetzt. Solche künstlerischen Forschungsverfahren können dabei helfen, den Bedeutungen deutlicher auf die Spur zu kommen. Sie bieten dem Befragten eine Bühne, auf der er sich mit allen Sinnen, körperlich, emotional und symbolisch ausdrücken kann. Er kann Intuitives leichter in Szene setzen, das sich in Worten nur schwer oder gar nicht ausdrücken lässt. Im Prinzip kann man hier mit allen Materialien, Medien und Praktiken arbeiten, mit denen auch in der Kunst gearbeitet wird:

- zeichnen, malen und modellieren von z.B. Erinnerungs- oder Vorstellungsbildern der Befragten, oder die Befragten werden gebeten, symbolische „*ready mades*“ zum Thema mitzubringen
- ein Objekt konstruieren, mit dem man z.B. die Sorgen verschwinden lassen kann
- eine Performance z.B. zu einem Dienstleistungsprozess entwickeln
- den Klang von Gefühlen, die man bei einer bestimmten Produktverwendung hat, als Sound entwickeln
- eine Science-Fiction Geschichte zu Zukunftsvisionen oder -ängsten erfinden
- etc.

Installation „Stehplätze“: Festhaltestelle, Eckstehplatz



Bewährte Methoden in der Forschung müssen dafür nicht über den Haufen geschmissen werden. Es macht sogar Sinn, sie mit künstlerischen Verfahren zu verbinden, z.B. über die künstlerischen Werke ausführlich mit den Befragten zu sprechen, um die Bedeutungen auch in Worten heraus zu arbeiten. Man kann auch schon mit geringem Risiko experimentieren (aber nicht vergessen: no risc, no art). Schon das Setting eines Interviews oder einer Gruppendiskussion kann mit einfachen Mitteln aufgelockert werden, z.B. die übliche Sitzordnung: alle sitzen um einen Tisch. Man kann auch ohne Tisch im Halbkreis sitzen, stehen, sich bewegen – z.B. ein Interview während eines Spaziergangs führen. Warum nicht einmal für 10 Minuten ausprobieren, dem Befragten wie Marina Abramovic stumm und regungslos gegenüber zu sitzen und sehen, was passiert?

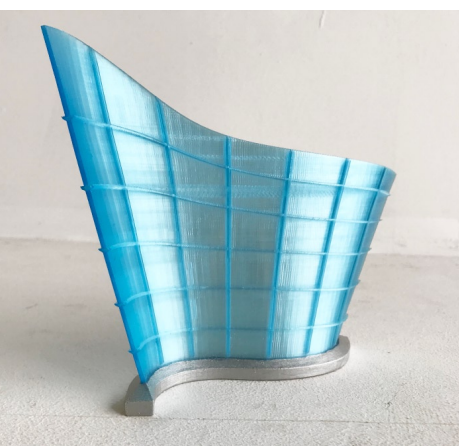
Künstlerisches Denken beim Übergang von der Forschung zur Ideenentwicklung

Welche Grundlage liefert eine technische Anforderungsliste dafür, z.B. Ideen für die Verbesserung eines Rasenmähers zu entwickeln? Gar keine! Eine solche Liste würde nur dazu verleiten, dass man an den einzelnen Spezifikationen herumschraubt, dabei das Ganze völlig aus dem Blick verliert und am Ende kleine Einzelverbesserungen entwickelt. Eine viel bessere Grundlage bietet die Frage nach dem idealen Endresultat, die bei einem Rasenmäher z.B. lauten könnte: *Der Rasen soll kurz sein, wie lässt sich das erreichen?* Das veranlasst dazu, die Aufgabe in ihrer Gesamtheit zu betrachten und es ermöglicht au-

ßerdem viel weitreichendere Ideenansätze. Man könnte z.B. anstelle der Verbesserung einzelner Komponenten des Rasenmähers eine neue Rasensorte züchten, die just bei 5 Zentimetern aufhört zu wachsen.

Ebenso verhält es sich mit den Bedürfnissen, Sorgen und Bedeutungen der Konsumenten. Anstelle einer Begriffsliste der Bedürfnisse kann man die Erkenntnisse aus der Forschungsphase zu einem psychologischen Code verdichten. Der Code beschreibt die Verheißungen, Wünsche und Visionen, aber auch Sorgen der Konsumenten auf einer allgemeinen Ebene, um in der Ideenentwicklung ‚größer‘ und über den Tellerrand hinaus denken zu können. Für Produkte rund um ein Smartphone könnte das z.B. so formuliert sein: *Wie lässt sich der Wunsch erfüllen, selbstmächtig auf Knopfdruck den eigenen Alltag zu erleichtern und zu bereichern, ohne sich aber der Technik ausgeliefert zu fühlen?*

Für die Ermittlung des psychologischen Codes ist eine gründliche Analyse der Forschungsergebnisse nötig. Das lohnt sich jedoch, denn man erhält eine optimale Ausgangslage für die Ideenentwicklung: einen flexiblen Dreh- und Angelpunkt, der sich in viele Richtungen frei kreativ drehen lässt. Die Forschungsergebnisse bleiben dabei immer im Mittelpunkt. Man kann sich mehr oder weniger weit davon entfernen, der Dreh- und Angelpunkt gewährleistet immer eine bleibende Verwurzelung der Ideen in den Forschungsergebnissen. Das verhindert, dass man in der Ideenentwicklung von einem Einzelbedürfnis zum anderen springt und nur Einzelverbesserungen generiert, anstatt einen großen Ideenentwurf zu leisten.



Aus der Objektserie „Nutzhafte Dinge“: Raumkrümmer, Anonymisierer, Eselsohrenknicker, Reality-Liker

Das Material aus den Aufgaben der künstlerischen Forschung hilft beim Verstehen der Bedürfnisse und Sorgen der Konsumenten. Man schöpft von der Bühne, auf der sich die Befragten mit allen Sinnen, körperlich, emotional und symbolisch ausgedrückt haben. Das erleichtert es, von einem eher abstrakten Verständnis auf der Basis von Textformulierungen zu einem Nachempfinden, also intuitiven Verstehen zu gelangen. Man kann sich ein konkretes Bild machen, sich von den Lebenswirklichkeiten, Erinnerungen, dem Unbewussten, fantastisch Visionären oder unerklärlich Mysteriösen der Gestaltungen bewegen und berühren lassen.

Künstlerisches Denken in der Ideenentwicklung selbst

Die Werke aus der künstlerischen Forschung bieten gleichzeitig eine wirkungsvolle Inspirationsgrundlage zur nahtlosen Fortführung der reflexiven Praxis in der Ideenentwicklung. Künstler gehen auch bei der Entwicklung ihrer Ideen reflexiv praktisch vor. Anhand von sinnlichem Rohmaterial als Ausgangslage entwickeln sie ihre Werke überwiegend – wenn auch nicht ausschließlich – intuitiv weiter, ebenso wie Erfinder im technischen Bereich: Eintauchen in die Aufgabe, Vorstellungen schweifen lassen, Suchen im Vagen, Irren, produktives Scheitern, visionäres Tagträumen und fantastische Einbildungskraft oder gar Warten auf den Zufall.

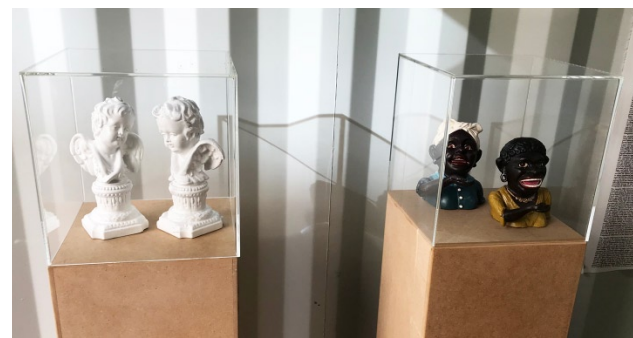


*Installationen von
Marianne Lindow
zum Thema
Krieg und
Alltags-Rassismus*

Gerade am Anfang der Ideenentwicklung sollte man mit ungewöhnlichen Ideen starten und sich hier auch keine Denkverbote auferlegen. Ideen richten keinen Schaden an, solange es nur Ideen oder Prototypen sind. Sie dürfen also auch völlig unmöglich, irre, absurd oder

unmoralisch sein. Zur Übung eines Denkens ohne Denkverbote könnte man z.B. einmal durchspielen, welche Ideen sich entwickeln lassen, wenn man die Vorstellung zulässt, seine Kunden einfach zu erschießen (bitte nicht zusammenzucken, es ist nur ein Gedanken-spiel). Oder was, wenn man dem Verkäufer den Mund zunähen würde, oder sein Produkt – wie Gregor Schneider das Fenster oder John Cage die Musik – einfach verschwinden lässt? Gibt es sogar schon! Geschäfte, die deshalb einen enormen Zulauf haben, weil sie ständig den Ort wechseln und sich nur als Geheimtipp von Wissenden herumspricht, wo sich das Geschäft gerade befindet.

Wichtig ist es, in die Aufgabe tief hinein zu tauchen (auch unter dem Begriff „Flow“ bekannt) und Pausen einzulegen, in denen man sich mit ganz anderen Dingen beschäftigt. Das Warten auf den zündenden Zufall verkürzt sich, weil die Ablenkung quasi den Kopf für das Empfangen von Zufällen frei macht. Man lässt sich genug Muße, um Vorstellungen schweifen zu lassen und dadurch z.B. Analogien zu finden, Irrtümer als Chance zu pflegen und Scheitern als Weiterentwicklung zu begrüßen. Sich diese Zeit nicht zu nehmen, kann nach hinten losgehen. Wenn man etwas anpflanzen möchte und aus Zeitgründen die Samenkörner einfach wahllos verstreut und dann die meisten nicht auf fruchtbaren Boden fallen, fällt die Ernte dünn aus. Ebenso ist es mit den Mengen von Ideen, die wie am Fließband erzeugt werden. Bereitet man aber den Boden gut vor, gibt sich im Vorfeld Mühe, dann kann aus jedem Korn ein üppiges Gewächs entstehen.



Mit einer guten Grundlage wie z.B. das Herausarbeiten des Dreh- und Angelpunkts, dem intuitiven Verstehen des Konsumenten, dem tiefen Eintauchen in die Aufgabe etc. spart man am Ende Zeit mit zusätzlich besseren Ergebnissen. Ist man als Künstler zu faul, die

Farbpigmente gründlich anzurühren, die Bleistifte zu spitzen, die Schnitzmesser zu schärfen, oder das Klavier zu stimmen, hat man als Folge ein schlechtes Kunstwerk, an dem sich dann nur noch herumflicken und spachteln lässt, was dann aber wieder viel Zeit kostet.

Künstlerische Leidenschaft

Die leidenschaftliche Experimentierfreude von Künstlern ist ein nicht zu unterschätzender Motor. Das bedeutet im Zweifel leider auch, dass man nicht jeden Mitarbeiter in die Ideenentwicklung einbinden kann, wenn man es nicht schafft, die Leidenschaft zu wecken. Um die weniger leidenschaftlichen Teilnehmer nicht völlig zu frustrieren, wird oft der Rat gegeben: Keine Kritik! Gleichzeitig ist jedoch allseits bekannt, dass kritisches Feedback wichtig für das Lernen und Verbessern ist. Für den leidenschaftlichen Schöpfer sind Irrtümer, Scheitern und Kritik eher eine Herausforderung, die anspornt, sich nicht zu schnell selbstzufrieden zurück zu lehnen, sondern dran zu bleiben, alles noch einmal zu drehen, noch einmal das gesamte Bild zu übermalen, weil Flicker keinen Sinn macht. Hätte Edison bei Versuch 999 aufgegeben, wer weiß wie lange die Menschen noch im dumpfen Kerzenschein gesessen hätten.



Künstlerisches Denken in der Handhabung von Techniken

Kreativitätstechniken sind nützlich, wenn sie für den richtigen Zweck richtig eingesetzt werden. Oft werden jedoch Toolboxen genutzt, die eine vorgegebene Sammlung an meist Standardtechniken enthalten. Wenn man in seinem Werkzeugkasten das übliche Werkzeug hat – Hammer, Zange, Schraubenschlüssel, Nägel und Schrauben – ist das solange nützlich, wie man die Werkzeuge auch nur für übliche Handwerksaufgaben benötigt. Schnitzen kann man damit nicht. Dafür braucht es Schnitzbeitel und einen Holzhammer. Andernfalls wird das Ergebnis enttäuschen. Warum sollte es sich bei Kreativitätstechniken anders verhalten?

Künstler nutzen ebenfalls Techniken. Sie passen diese jedoch an die jeweiligen Aufgaben an und entwickeln Standardtechniken kreativ weiter. Auch hier kann man sich ein Vorbild nehmen. Entwickelt man die Techniken so, dass sie genau zur Aufgabe passen, kann man z.B. den psychologischen Code so darin einweben, dass in der Ideenentwicklung fast automatisch Ideen entwickelt werden, die sich an den Forschungsergebnissen ausrichten. Zudem kann man die Techniken so konzipieren, dass schon vorherbestimmt werden kann, ob man revolutionäre Ideen entwickeln möchte, oder doch nur leichte Verbesserungen des Vorhandenen. So werden die Techniken zu dem, was Techniken auch sein sollten: Keine mystischen Zauberformeln, sondern klug und systematisch eingesetzte Hilfsmittel.

Zum Schluss

Man muss nicht das gesamte Bürogebäude einpacken, den Chef verschwinden lassen, die Stühle in der Kantine durch Klos ersetzen, sein Auto hochkant parken, sich mit Spinnennetzen das Ohr ans Knie nähen oder sonst etwas Verrücktes tun, das Künstler zuweilen tun. Man kann sich aber von der hochexperimentellen schöpferischen Leidenschaft von Künstlern für die eigenen schöpferischen Prozesse inspirieren lassen. Oder einfach öfter Kunstaussstellungen besuchen und sich zu einer neuen Sicht auf Bedeutungen und kreative Prozesse herausfordern lassen.



Wissbert, der Marktforscher: Geistesblitz



Schöpferische Grüße senden Ihnen
Monika Heimann und Michael Schütz

Lust auf mehr?

Unsere letzten Infomails liegen hier zum Abruf bereit:

<https://innchinfomail.de>

INNCH GbR

Monika Heimann, Michael Schütz

Quartier am Hafen

Poller Kirchweg 78-90, 51105 Köln

Tel: 0221 1699 6356, info@innch.de

<https://innch.de/>



*Art*ige Forschung für un*Art*ig anziehende Ideen