

Kreativität aus andragogischer Sicht

Versinken im eigenen Tun

Kreativität ist ein positiv besetzter Begriff. Allerdings wird er viel zu häufig und auch unscharf verwendet. Genau dies aber sichert dem Begriff seine Nützlichkeit in sehr vielen verschiedenen gesellschaftlichen Kontexten, sowohl in den Wissenschaften, in der Pädagogik als auch im Alltag. Im Folgenden wird Kreativität schlaglichthaft aus andragogischer Sicht beleuchtet.



Autor |
Prof. Dr. Georg Peez,
Institut für Kunstpädagogik
der Goethe-Universität
Frankfurt a.M.

peeze@kunst.uni-
frankfurt.de
www.georgpeeze.de

Es gibt Termini, die in einer bestimmten Zeit geprägt werden, die zunächst schnell populär werden und in aller Munde sind, nicht zuletzt hierdurch eine inhaltliche Ausweitung erfahren, das heißt auf vieles anwendbar sind. Der Bedeutungshof dieser Begriffe ist groß, sie sind flexibel und multipel nutzbar. Sieht es zunächst so aus, als seien sie „Eintagsfliegen“ oder Mode- worte, so erweisen sie sich dann aber als überraschend langlebig. Sie haben nicht nur den Nerv ihrer Zeit getroffen, sondern thematisieren offenbar etwas Grundsätzliches. Eine solche Begriffskarriere konnten wir in den letzten 15 Jahren beispielsweise bei dem Wort „Nachhaltigkeit“ (engl.: Sustainability) erleben. Für die 1950er- und 1960er-Jahre gilt das Gesagte für den Begriff der Kreativität. Obwohl es schon zuvor seit Jahrhunderten Konzepte des Schöpferischen gab, erfuhr hier das Gemeinte unter anderem eine (bildungs-)politische Aufmerksamkeit – Stichwort Sputnik-Schock – und vor allem eine inhaltliche Ausweitung im Begriff „Kreativität“ (engl.: Creativity). War das Schöpferische zuvor an Erfinder oder Künstler gebunden, erkannte man in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, dass diese Fähigkeit auf prinzipiell alle Menschen anzuwenden – und somit auch zu fördern – sei. Eine Begriffskarriere begann. Trotz aller Klagen und Unkenrufe ist der Begriff der Kreativität immer noch äußerst beliebt. So zählt Kreativität allerorten zu den zentralen Schlüsselkompetenzen (vgl. <http://www.oecd.org/dataoecd/36/56/35693281.pdf>), weshalb sie auch in der (Weiter-)Bildung Erwachsener hier und heute eine Rolle spielt.

Ganz allgemein liegt den Ausführungen das Verständnis zugrunde, dass Kreativität die Fähigkeit des Menschen ist, Denkergebnisse und Produkte hervorzu- bringen, die im Wesentlichen neu sind und/oder demje-

nigen, der sie hervorgebracht hat, vorher unbekannt waren (Peez 2010, S. 175). Anhand zweier Modelle wird kurz veranschaulicht, wie komplex Kreativität ist.

Einflussfaktoren des kreativen Prozesses

Für den im Bereich Pädagogische Psychologie forschenden und lehrenden Siegfried Preiser und seine Co-Autorin, die Diplom-Psychologin und Kommunikationstrainerin Nicola Buchholz, steht der siebenstufige kreative Prozess im Mittelpunkt ihres Kreativitätsverständnisses (siehe Abbildung 1) (Preiser/Buchholz 2004, S. 30). Gespeist wird der kreative Prozess durch die drei Faktoren Problem, Person und Umfeld. Am Ende steht das kreative Produkt. Problem, Person, Umfeld und Produkt werden mehr als die jeweils drei auf der Abbildung 1 sichtbaren Merkmale und Einflussfaktoren zugeordnet. Dies soll beim Blick auf den – für die Didaktik der Weiterbildung – wichtigen Faktor Umfeld deutlich werden (siehe Abbildung 2). So differenziert sich der Ast „Abbau von Hindernissen“ aus in

- den Abbau der Hemmungen und Blockaden im Einzelnen,
- die Reduzierung von Konformität und Abhängigkeiten sowie
- die Vermeidung von hemmenden Gruppeneinflüssen.

Innerhalb der Anwendung der Ergebnisse der Kreativitätsforschung auf die Kurs- und Unterrichtspraxis kommt den sogenannten Kreativitätstechniken eine wichtige Rolle zu. Nicht selten finden sich in der entsprechenden, meist populärwissenschaftlichen Literatur Übungen, mit denen die Leser kreativitätsfördernde Handlungsanstöße erhal-

ten. Solche Verfahren werden übrigens auch in der Ausbildung zu kreativen Berufen – etwa Kommunikations- und Industrial Designern – besonders intensiv angewendet. In diesem Kontext sei darauf aufmerksam gemacht, dass Preiser und Buchholz ihre Vorstellungen konsequenterweise mit der Mind-Map-Methode visualisieren, einer Kreativitätstechnik, die in Abbildung 2 genannt ist.

Da für Preiser und Buchholz der kreative Prozess im Mittelpunkt steht, ergibt sich deutlich eine Linearität im Verständnis von Kreativität, die sich unter anderem an den vielen Pfeilen in Abbildung 1 zeigt.

Integratives Komponentenmodell

Der Psychologe, Erziehungswissenschaftler und Test-Entwickler Klaus K. Urban hingegen geht in seinem Kreativitätsmodell vom Menschen und dessen Fähigkeiten aus (siehe Abbildung 3) (Urban 1993; Urban 2004, S. 48). Dementsprechend setzt sich sein Modell aus sechs Komponenten zusammen, die sich teils überschneiden, die ineinander greifen und die sich in Unterpunkte ausdifferenzieren. Sie lauten:

- Divergentes Denken und Handeln,
- Allgemeine Wissens- und Denkfähigkeitsbasis,
- Spezifisches Wissen und spezifische Fertigkeiten,
- Fokussierung und Anstrengungsbereitschaft,
- Motive,
- Offenheit und Ambiguitätstoleranz.

Diese sechs Komponenten sind jeweils eingebettet in:

- die individuelle Dimension,
- die gruppen- oder nahumweltbezogene Dimension,
- die gesellschaftliche Dimension mit deren historischen und globalen Einflüssen.

Klaus K. Urban knüpft an eine frühe Vokabel der Kreativitätsforschung aus den 1950er-Jahren an: „Die Fähigkeiten und Prozesse, die unter der Komponente Divergentes Denken zusammengefasst wurden, bleiben wesentlich für den kreativen Prozess, können aber nur effektiv wirksam werden im Zusammenhang mit den anderen Komponenten. Voraussetzung zum Beispiel für flüssiges und flexibles Denken, für ungewöhnliche Assoziationen ist eine allgemeine breite und spezifisch tiefe Wahrnehmungsfähigkeit und Wissensbasis. Umstrukturierungen zum Beispiel müssen analysiert und auf ihre Brauchbarkeit hin bewertet werden, bevor sie sinnvoll elaboriert wer-

Abb. 1: Der kreative Prozess und seine Einflussfaktoren



Abb. 2: Gestaltung des Problemumfelds



den können“ (Urban 2004, S. 49) Auch Urban vollzieht – wie Preiser und Buchholz – den Schritt von der Erforschung der Phänomene hin zu Handlungsanweisungen für pädagogisch Tätige. So gibt auch er unter anderem „25 allgemeine Anregungen zur Kreativitätsförderung“, beispielsweise: „Formulieren Sie anstelle von Fragen Aus-

Literatur |

Csikszentmihalyi, M.: Kreativität. Stuttgart 1999
 Stang, R./Peez, G. u.a.: Kulturelle Bildung. Bielefeld 2003
 Peez, G.: Kreativität. In: Arnold, R./Nolda, S./Nuissl, E. (Hrsg.): Wörterbuch der Erwachsenenbildung. Bad Heilbrunn 2010, S. 175-176
 Preiser, S./Buchholz, N.: Kreativität. Ein Trainingsprogramm für Alltag und Beruf. Heidelberg 2004
 Schmidt, S. J.: Kreativität aus der Beobachterperspektive. In: Gumbrecht, H.-U. (Hrsg.): Kreativität – Ein verbrauchter Begriff? München 1988, S. 33-52
 Urban, K.: Kreativität. Münster 2004
 Urban, K./Jellen, H. G.: Test zum schöpferischen Denken – Zeichnerisch (TSD-Z). Frankfurt a.M. 1995
 Urban, K.: Neuere Aspekte in der Kreativitätsforschung. In: Psychologie in Erziehung und Unterricht, 40. Jg. 1993

Schwerpunkt | Kreativität

sagen, die Fragen von Seiten der Schüler anregen“ oder „Unterstützen Sie selbstinitiiertes Fragen oder Lernen“ (Urban 2004, S. 79ff.).

Kreativitätstests

Da Kreativität eine komplexe Eigenschaft ist, die nach heutigem Stand der Forschung jeder Mensch in unterschiedlichen Ausprägungen besitzt und die sich aus sehr vielen Einzelkomponenten zusammensetzt, ist es schwierig, Kreativität gesichert zu ermitteln. Um aber die Wirkung und Nachhaltigkeit von Kreativitätstechniken und -übungen zu erkunden, etwa in einem Vorher-Nachher-Design, braucht man Verfahren, mit denen man Kreativität testen kann. Einige psychologische Tests werden in dieser Hinsicht angeboten, etwa der „Verbale Kreativitäts-Test (V-K-T)“ oder der „Test zum divergenten Denken (TDK 4-6)“, welcher nur für drei Schuljahrgänge (4., 5. und 6. Klasse) bestimmt ist. Allerdings messen diese Tests stets lediglich ein oder zwei leicht zu ermittelnde Teilaspekte von Kreativität, meist Ideenflüssigkeit und Ideenflexibilität.

Hingegen entwickelten die Psychologen Hans G. Jellen und Klaus K. Urban den „Test zum schöpferischen Denken – Zeichnerisch (TSD-Z)“ (Urban/ Jellen 1995), der ausdrücklich aussagekräftige Ergebnisse über ein größeres Spektrum von Kreativitätsaspekten bei Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen zulässt. Der Test beruht nur auf Zeichnungen: Ein Stimulus von vorgegeben unterschiedlichen grafischen Zeichenfragmenten (zum Beispiel Rechteck, Kreis, Punkt) auf einem A4-Papierblatt soll mit dem Stift ergänzt, um- und ausgestaltet werden (siehe Abbildungen 4a bis 4c).

Im Gegensatz zu anderen Tests berücksichtigt der TSD-Z eine große Breite qualitativer Merkmale kreativer Leistungen mithilfe von 14 Auswertungskategorien. In den Worten von Hans G. Jellen und Klaus K. Urban: „Das Resultat (der Testauswertung) zeigt die Bereitschaft, sich frei und flexibel mit einer Aufgabe auseinanderzusetzen, eine (mehr oder weniger deutliche) schöpferische Einstellung, die Offenheit für ungewöhnliche, originelle Deutungen und Lösungswege. In das Ergebnis gehen ein:

- die Aufmerksamkeit für und das Interesse an vorhandener Information,
- offene Wahrnehmung für Daten und Kontexte,
- das Aufgreifen, Verarbeiten, Um- und Ausgestalten gegebener Mittel,
- die Fähigkeit zur Erweiterung durch neue Elemente, ihre Umdeutung und/oder thematische Einbindung in eine Gesamtgestaltung/Komposition,
- gleichzeitig das Überschreiten von Grenzen (quadratischer Rahmen),
- das Eingehen zeichnerischer und denkerischer Risiken,
- Flexibilität im Wechsel von figuralen, symbolischen, räumlichen Dimensionen,
- Bereitschaft und Fähigkeit, sich gleichzeitig einzulassen und zu distanzieren durch emotional-affektive Thematik, Humor, Ironie, Abstraktion und/oder expressiven Ausdruck,
- die Unabhängigkeit von Stereotypen,
- die Flüssigkeit von Ideen und deren Umsetzung in der Zeichnung“ (Urban/Jellen 1995, S. 13).

Anzumerken ist, dass eine gründliche Auswerterschulung die Reliabilität der Ergebnisse deutlich erhöht.

Die Autoren betonen, dass ihr Test eine möglichst große „Kulturfairness“ (Urban/Jellen 1995, S. 5) gewährleistet und nicht, wie die meisten anderen Tests, auf Wort-Spra-

Abb. 3: Integratives Komponentenmodell der Kreativität



Quelle: Urban 2004, S. 48

che beruht. Die zeichnerische Fähigkeit der Testpersonen spielt bei der Auswertung keine Rolle. Das leere Testblatt (siehe Abbildung 4a) und zwei Zeichnungen Erwachsener mögen veranschaulichen, wie sich unterschiedliche Kreativitätsniveaus zeigen (siehe Abbildungen 4b und 4c). Mittels der elf Auswertungsschritte erhielt Abbildung 4b (mit dem von der Probandin gegebenen Namen „Wirrwarr“) 24 Punkte, Abbildung 4c (mit dem von der Probandin gegebenen Namen „japanischer Garten“) 31 Punkte. Auf der Grundlage einer detaillierten Diagnose lassen sich spezielle Fördermöglichkeiten entwickeln.

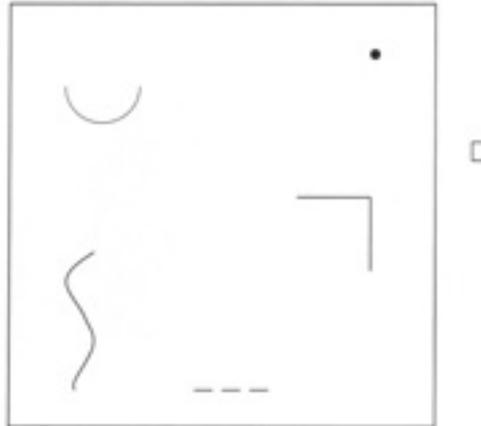
Instabilität von Ordnung

Kreativität kann man nicht lernen, aber man kann sie fördern und trainieren, darin ist sich die pädagogische Psychologie einig. Das beste Training hilft allerdings kaum etwas, wenn nicht das Umfeld beachtet wird. Repressionen und angstauslösende Bedingungen etwa sind zu reduzieren, wenn Neues entstehen soll. Neugierde ist ein wichtiger Antrieb für Kreativität. Vertrautes und Selbstverständliches wird in Frage gestellt, Grenzen werden überschritten, der Rahmen wird gesprengt, ungewöhnliche Sichtweisen werden kultiviert, unübliche Perspektiven werden eingenommen. Dies kann aber nur innerhalb einer Atmosphäre der Akzeptanz gelingen. Herausforderungen, die in der Weiterbildung entweder von außen, etwa von Kursleitenden, gestellt werden oder die selbst in Angriff genommen werden, können Kreativität freisetzen (Stang/Peez 2003, S. 22). Fast immer vollzieht sich Kreativität auch im Rahmen eines Flow-Erlebnisses (Csikszentmihalyi 1999), dem selbstgenügsamen Versinken im eigenen Tun. Und so kann schon die externe Zeitreglementierung – etwa einer Bildungsveranstaltung – Einfluss nehmen.

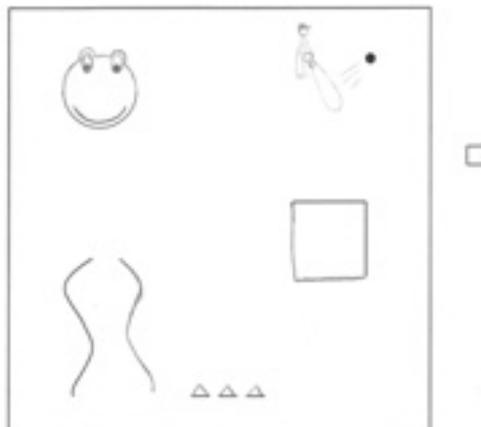
„Kreatives Handeln kann bestimmt werden als (bewusstes oder unbewusstes) Offenhalten der Instabilität kognitiver Prozesse, als Subversion des Stabilitätsbedürfnisses kognitiver wie sozialer Systeme. Dies Offenhalten, diese Subversion unterscheiden sich dadurch von Willkür und Chaos, dass sie Möglichkeiten eines sinnvollen Gestaltwechsels, also sinnvoller Anschlussmöglichkeiten eröffnen. Kurz gefasst: Kreativität verkörpert die Instabilität von Ordnung – durch Fluktuation: Ein wichtiges Charakteristikum solcher Verkörperungen fassen Begriffe wie Multistabilität und Ambiguität (Mehrdeutigkeit)“ (Schmidt 1988, S. 47).

Abb. 4a-c

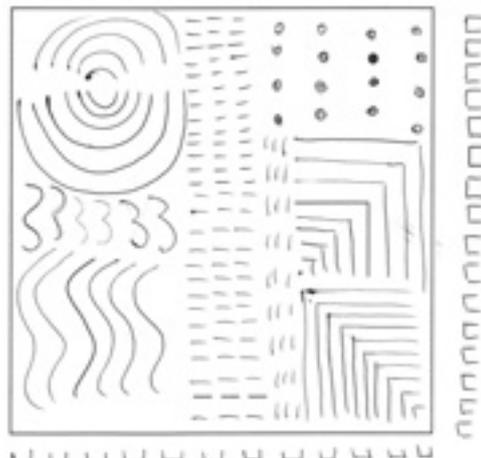
a: Test zum schöpferischen Denken – Zeichnerisch (TSD-Z)



b: Ausgefülltes Testblatt (TSD-Z) „Wirrwarr“



c: Ausgefülltes Testblatt (TSD-Z) „japanischer Garten“



Quelle: Urban/Jellen 1995