

[von gisela hagemann]

**Manchen mag die Muse beim Spaziergang im Wald oder in der Badewanne küssen, doch darauf brauchen Sie nicht zu warten. Es gibt eine Vielzahl von Methoden, die den hundert Milliarden kleinen Rechenknechten im Gehirn auf die Sprünge helfen und die Geistesblitze zucken lassen. In diesem Beitrag stellen wir Ihnen einige der international bekanntesten und beliebtesten Kreativitätstechniken vor, zeigen Kontroversen auf und geben**

Der Brockhaus definiert Kreativität so: „Seit den 1950er Jahren gebräuchliche Bezeichnung für schöpferisches Vermögen, das sich im menschlichen Handeln oder Denken realisiert und einerseits durch Neuartigkeit oder Originalität gekennzeichnet ist, andererseits aber auch einen sinnvollen und erkennbaren Bezug zur Lösung technischer, menschlicher oder sozialpolitischer Probleme aufweisen muss.“ Tony Buzan, englischer Psychologe und Erfinder des Mind Mappings, ergänzt, mithilfe von Kreativität werde „das große Geschäft gemacht“. Als eines

der Suche nach neuen Ideen ebenso wichtig wie die Bereitschaft, zu experimentieren und neue Wege zu gehen.

4. Zufall, Versehen, Fehler und Verrücktheit: Anomalien und Pannen haben oft zündende neue Ideen und Erkenntnisse zur Folge, indem sie uns aus den eingespielten Gleisen der Vernunft hinauskatapultieren, denen wir normalerweise bei der Verarbeitung von Informationen folgen.
5. Freiräume zum Denken: Der Abbau von Barrieren schafft günstige Rahmenbedingungen

**Kreativität macht sexy!**

# Kreativität entfalten —

**weiterführende Informationen, anhand derer Sie auf der Suche nach dem Stein der Weisen fündig werden.**

Mit der Kraft einer Tsunami schwappt die Globalisierung über die Wirtschaft her und begräbt die Wettbewerbsfähigkeit vieler Unternehmen unter sich. Traditionsreiche Firmen verschwinden von der Bildfläche und mit ihnen über hundert Jahre alte Namen: Hoechst, Mannesmann und Bosch Telekom – um nur einige zu nennen – sind längst Geschichte. Kunden werden zunehmend zu Konkurrenten. Hervorragende Qualität wird als selbstverständlich vorausgesetzt und bietet keinen Wettbewerbsvorteil mehr. Alle senken die Kosten – bis niemand mehr etwas verdient. Die Produkte ähneln sich immer mehr. Angesichts der ständigen Reizüberflutung fühlt sich der Verbraucher in seiner Entscheidungskraft überfordert: Welcher Handytarif ist der günstigste für seinen Bedarf? Für welchen der 22 Joghurts im Supermarktregal soll er sich entscheiden?

Wie soll heute ein Unternehmen den Kampf um Aufmerksamkeit gewinnen? Wie soll es in volatilen Märkten die Kunden an sich binden? Der entscheidende Wettbewerbsvorteil in einer global vernetzten Welt ist der Erfindungsreichtum, die Ingeniosität, kurz: die Kreativität der Mitarbeiter. Und es sind nicht nur die Künstler und „Kreativen“ in Werbeagenturen, die schöpferisch-geistreich sein müssen, um Erfolg sicherzustellen, jeder Mensch hat kreatives Potenzial, das er weiterentwickeln kann. Geniestreiche kann man erlernen!

von vielen Beispielen nennt er den Klebstoff, der sich problemlos ablösen lässt, bekannt als Post-it, das dem Gemischtwaren-Konzern 3M den Ruf als kreative Firma einbrachte.

Der Trendletter des Journalisten Axel Gloger weist darauf hin, dass Kreativität sexy mache und dass kreative Menschen auf andere eine magische Anziehungskraft ausüben. Wir brauchen in Zukunft also nicht nur einen schönen Körper, sondern auch „a beautiful mind“, wie es Edward de Bono ausdrückt. Der auf Malta geborene Kreativitätsexperte, der mit seinen 62 in 37 Sprachen übersetzten Büchern Weltruhm erlangte („Mein letztes Buch schrieb ich im Flugzeug von Singapur nach London“), nennt sechs Quellen der Kreativität:

1. *Unschuld*: Ein offener, unverbildeter Blick kennzeichnet die Kreativität von Kindern.
2. *Erfahrung*: Mit entsprechendem Einblick wissen wir, was funktioniert, was Erfolg haben wird und was sich gut verkauft.
3. *Motivation*: Der Wille, über Verbesserungsmöglichkeiten nachzusinnen, nach Alternativen Ausschau zu halten, neugierig zu sein und möglichen Erklärungen nachzuspüren, ist auf

für die Kreativität, reicht aber allein nicht aus. Denn wenn das neuronale Netzwerk des menschlichen Gehirns erst einmal ein Denkmuster fest etabliert hat, bedarf es einer bewussten Anstrengung, um wieder auszubrechen und den neuen Freiraum nutzen zu können.

6. *Laterales Denken*: Unter dem Sammelbegriff „Laterales Denken“ entwickelte De Bono einen umfassenden Werkzeugkasten von Kreativitätstechniken, die uns helfen sollen,



**Drei „Väter“ bedeutender Kreativitätstechniken: Alex. F. Osborn, Edward De Bono und Tony Buzan (v. l. n. r.)**

die gewohnten Denkprozesse, Abläufe und Geschäftsgepflogenheiten infrage zu stellen und ungewohnte Perspektiven einzunehmen. Beispiele hierfür sind unter anderem die Methoden „Random Word“ (Assoziationen anhand eines Zufallsworts), „Challenge“ (systematische Herausforderung und Infragestellen der Ist-Situation) sowie Provokation (Umkehren, Negieren, Übertreiben, Wunschdenken).

### Zur Person der Autorin:

Gisela Hagemann, Jahrgang 1946, ist Dipl.-Volkswirtin, Managementtrainerin und Mitglied der *Gesellschaft für Kreativität e. V.* Sie wurde sowohl von Edward De Bono als auch von Tony Buzan persönlich ausgebildet und in den Sechs Hüten, dem Lateralen Denken sowie Mind Mapping zertifiziert. Kontakt: [gisela.hagemann@t-online.de](mailto:gisela.hagemann@t-online.de)



Neben diesen sehr strukturierten Vorgehensweisen gibt es den eher intuitiven Zugang zur Kreativität. Schon seit den 1930er-Jahren experimentieren Wissenschaftler – z. B. Johannes H. Schultz, der Erfinder des autogenen Trainings – mit dem so genannten Alpha-Zustand, bei dem rechte und linke Gehirnhälfte in Balance sind. Um gleich mit gängigen Missverständnissen aufzuräumen: Kreativität heißt nicht, die rechte Gehirnhälfte zu stimulieren und die linke zu „unterdrücken“, sondern das ganze Potenzial des Gehirns voll auszuschöpfen.

auch für Manager akzeptabel, zu meditieren, um in diesem entspannten Sinneszustand neue Ideen zu entwickeln und Kraft für neue Herausforderungen zu schöpfen.

Es gibt heute eine kaum überschaubare Anzahl von Kreativitätstechniken (siehe dazu auch die Tabelle auf Seite 22). Die bekannteste Methode ist sicherlich das von Alex F. Osborn Anfang der 1950er entwickelte Brainstorming (engl.: Sturm im Gehirn). Im Volksmund hat der Begriff eine inflationäre Verwendung gefunden. Immer wenn Menschen zusammenkommen, um etwas gemeinsam zu besprechen, machen sie ein „Brainstorming“ – meist ohne die Regeln zu kennen oder anzuwenden

So wird der Erfolg des Brainstormings oft angezweifelt. Es mehren sich die Stimmen, die behaupten, dass ein einzelner Mensch effizienter sei als eine Gruppe. *„Wenn Köpfe sinnlos qualmen“*, lautet die Überschrift in einem Artikel in *managerSeminare* im Mai 2005. Untersuchungen der Wissenschaftler Wolfgang Stroebe und Bernhard A. Nijstad an der Uni-

## Jeder spricht von Brainstorming, doch kaum einer weiß, wie es richtig funktioniert

storming zwar rein quantitativ mehr Ideen entwickle als eine Gruppe, dass jedoch die Qualität – z. B. die Originalität – der in der Gruppe eingesammelten Ideen höher sei als die einer Einzelperson. Die „Schwarmintelligenz“ (vgl. auch den

Beitrag ab Seite 10) der Gruppe begünstige gewagte neue Ideen. Zudem stimulare die Interaktion zwischen den Teilnehmern die Entwicklung unterschiedlicher Assoziationen. Noch deutlicher wurde die Überlegenheit der Gruppe gegenüber Einzelpersonen beim Brainstorming mit Bildern. Fotos aus Zeitschriften – wie beispielsweise ein tropischer Urwald oder ein gepackter Urlaubskoffer mit reisefertigem Hund – motivierten und stimulierten die Gruppe zu gedanklichen Spitzenleistungen – weit mehr als die Einzelpersonen, welche die gleichen Bilder zu sehen bekamen.

# ja, aber wie?

fen. In völlig entspanntem Zustand kommen wir in Kontakt mit unserer „inneren Weisheit“, erkennen Zusammenhänge und stärken unsere Einsicht (Tagträume und Fantasie sind in der rechten Gehirnhälfte angesiedelt). Doch zuvor müssen wir dem Gehirn eine klare Anweisung geben, in welche Richtung es denken soll (logisch-analytisches Denken findet in der linken Gehirnhälfte statt).

Das von Schultz entwickelte Mentaltraining (Autosuggestion) geriet nach dem Zweiten Weltkrieg in Deutschland in Vergessenheit, erfreute sich aber in den USA wachsender Beliebtheit. „Creative Visualization“ kam – angereichert mit fernöstlichen Meditationstechniken – in den 80er-Jahren zurück nach Deutschland und Europa. Inzwischen ist es

versität Utrecht hätten ergeben, dass *„die gemeinschaftliche Ideensuche weniger effektiv ist als die im stillen Kämmerlein, weil sie kognitive Abläufe im Gehirn behindert. [...] Die Utrechter Untersuchungen zeigen, dass vor allem Ablenkung die Ideensuche erschwert: Weil die Teilnehmer nur dann etwas sagen dürfen, wenn gerade kein anderer das Wort hat, und weil sie kognitiv die Beiträge der anderen verarbeiten, werden ihre Gedankengänge ständig unterbrochen.“*

Zu einem völlig anderen Ergebnis kommt die an der Universität Mannheim vorgenommene Diplomarbeit von Hilke Westrup. Die Mitarbeiterin des Marktforschungsunternehmens *Séissimo Markt und Forschung* in Mannheim eruierte in einer empirischen Studie, dass eine Einzelperson bei einem 20-minütigen Brain-

### Motor der Kreativität: Faulheit oder Fleiß?

Der Sachbuchautor und frei praktizierende Psychologe Ulrich Beer aus Eisenbach (Hochschwarzwald) ging der Frage nach, ob nicht letztlich Faulheit die Vorbedingung aller Kreativität sei. Wären wir nicht zu faul zum Laufen gewesen, so Beer, wären Fahrrad und Auto wohl nie erfunden worden. Wären wir nicht zu faul zum Schreiben gewesen, gäbe es weder Buchdruck noch Schreibmaschine oder Computer. Dean Keith Simonton von der University of California hingegen ist zu der Überzeugung gelangt, dass Kreativität erst durch den Prozess des Handelns entstünde. In jedem Berufszweig, den Simonton im Rahmen mehrerer Studien untersuchte, zeigte sich dasselbe Ergebnis: Kreativität hängt von der Menge an getaner Arbeit ab. Ob Wissenschaftler, Künstler, Schriftsteller oder Erfinder – Genies wie Leonardo da Vinci oder Pablo Picasso hatten keine höhere Trefferquote als ihre Berufsgenossen. Sie waren einfach nur produktiver – mit dem Resultat, mehr Erfolge, aber auch Misserfolge aufweisen zu können. Fleiß sei es demnach, was Genies von anderen unterscheidet.

## Wichtige Kreativitätstechniken im geordneten Überblick

Methode	Entwickler (Jahr)	Kurzcharakteristik und Anwendungsspektrum	Verwandte Verfahren, Abwandlungen
6-W-Fragetechnik		Themenegründung durch die sechs Fragen was, wann, wer, wie, wo und warum (wozu).	Suchfeld-Auflockerung (Sichtweise auf ein Problem erweitern)
Bionik	Jacky Steele (1958)	Verfahren, bei dem man sich biologische Strukturen und Verhaltensweisen als Ressourcen technischer Problemlösungen zunutze macht (Beispiel: Lotuseffekt).	
Brainstorming	Alex F. Osborn (1953)	Set von kreativitätfördernden Verhaltensregeln, die auch für viele andere Methoden die Basis bilden: 1. keine Kritik oder Wertung der geäußerten Ideen, 2. Ideen Anderer aufgreifen und weiterentwickeln, 3. der Fantasie freien Lauf lassen, 4. möglichst viele Ideen in kurzer Zeit produzieren.	SIL-Methode (organisierter Wechsel von Einzel- zu Gruppenarbeit), Didaktisches Brainstorming, And-Also-Methode
Creative Problem Solving (CPS)	Alex F. Osborn, Sidney Parnes	Striktes Stufenkonzept, bei der die Problemlösung abwechselnd eine divergente (Ideenfindung) und konvergente (Ideenbewertung) Phase durchläuft; vor allem in den USA sehr populär.	
Denkhüte (Sechs Hüte)	Edward de Bono (1985)	Rollenspielmethode, bei der den Teilnehmern durch eine Hutfarbe eine bestimmte Art zu denken vorgegeben wird, um ein Thema systematisch von vielen Seiten zu beleuchten: Weiß (analytisches Denken), Rot (emotionales Denken, Empfinden), Schwarz (kritisches Denken), Gelb (optimistisches Denken), Grün (kreatives, assoziatives Denken) und Blau (ordnendes, moderierendes Denken).	
Galeriemethode	H. Hellfritz (1978)	Gruppenmethode, bei der die Teilnehmer zunächst autonom Ideen produzieren, die dann zur gegenseitigen Inspiration den anderen im Rahmen einer anonymen Besichtigungstour vorgestellt werden.	Brainwalking (nach Eduard G. Kaan)
Heuristische Umformulierung	Helmut Schlicksupp (1988)	Verfahren, bei dem es darum geht, durch Fragestellungen jenseits des Gewohnten neue Lösungswege aufzuzeigen, die oft auch Wege zu innovativen Ideen sind.	
Ishikawa-Diagramm	Kaoru Ishikawa	Visualisierung eines Problemlösungsprozesses, bei dem nach den primären Ursachen eines Problems gesucht wird. Ausgangspunkt ist ein horizontaler Pfeil nach rechts, an dessen Spitze das Kernproblem steht. Mögliche Ursachen werden durch schräge Pfeile markiert, an die nun wieder horizontale Pfeile mit feineren Problemursachen stoßen usw. (Technik der „Fünf Warums“).	Auch: Fischgräten-Diagramm, Ursache-Wirkungs-Diagramm, Fehlerbaum-Diagramm, Tannenbaum-Diagramm
Methode 6-3-5 (Brainwriting)	Bernd Rohrbach (1968)	Wie Brainstorming, jedoch werden die Ideen in Ruhe gesammelt und aufgeschrieben.	Brainwriting-Pool, Collective Notebook, Ideen-Delphi
Mind Mapping	Tony Buzan (1969)	Grafische Abbildung von Beziehungen zwischen verschiedenen Begriffen („Sinngebebe“), die der kreativen Arbeitsweise des Gehirns gerecht wird. Es werden um ein Hauptthema mittels Haupt- und Unterästen rangerecht Informationen dargestellt; Einsatz: z. B. zur Ideensammlung beim Brainstorming, Vorbereitung von Vorträgen oder dem Erlernen, Behalten und Strukturieren von Wissen.	Clustering (nach Gabriele L. Rico, um 1970)
Morphologischer Kasten	Fritz Zwicky (1956)	Systematisch analytische Technik, bei der durch Kombination verschiedener Ausprägungen bestimmender Merkmale (Variablen) neue Ideen entwickelt werden; Haupteinsatz bei der Erfindung neuer Produkte.	Morphologische Matrix, Morphologische Analyse, Morphologisches Tableau, Sequenzielle Morphologie
Negativkonferenz		Umkehrung des klassischen Brainstormings: Probleme, nicht Lösungen, werden gesucht oder vertieft („Zerreißen Sie das Ding, machen Sie es fertig!“). Die gewonnenen Probleme werden danach für ein separates Brainstorming genutzt.	Destruktiv-konstruktives Brainstorming, Negativ-Brainstorming, Kopfstandtechnik (Aufgabe Antiaufgabe Antilösung Lösung), Zielumkehr (z. B. „Wie plane ich den perfekten Einbruch?“ bei der Suche nach neuen Sicherheitstechnologien)
Osborn-Checkliste	Alex F. Osborn (um 1957)	Checkliste mit heuristischen Prinzipien, die als Anleitung zu angewandtem Einfallsreichtum dient, insbesondere bei der systematischen Generierung neuer Produkte und Prozesse.	SCAMPER (nach Bob Ehrle, 1997), SCAMPERR (nach Michael Michalko)
Progressive Abstraktion	Horst Geschka (um 1972)	Technik, bei der durch die Entfernung vom Problem („Wofür ist das eigentlich gut?“), sprich einer Veränderung der Perspektive, neue Lösungen gefunden werden sollen („Wie kann das auch gehen?“).	Konzeptfächer
Reizwortanalyse	Helmut Schlicksupp, Horst Geschka, Götz Schaudé (um 1972)	Methode, bei der aus zufällig ausgewählten Reizwörtern (z. B. durch Zuhilfenahme eines Wörterbuchs oder Lexikon) Ideen abgeleitet werden („Planvolles Herbeiführen von Zufällen“), von Arthur Koestler treffend als Bizioziation bezeichnet.	Forced Relationship, Visuelle Synektik (nach Horst Geschka), Superposition (nach Ruth Pink), Random Word (nach Edward De Bono), Bildmappen-Brainwriting, TILMAG-Methode (nach Helmut Schlicksupp)
RTSC-Konferenz (Real Time Strategic Change)	Kathleen Dannemiller	Für Großgruppen geeignete, komplexe Technik zum Aufrütteln, Visionieren, Erste-Schritte-Planen, Verbessern der Zusammenarbeit oder Überprüfen von Visionen, Zielen, Werten und Programmen.	Open-Space-Technik, Future Research
Semantische Intuition	Helmut Schlicksupp (um 1972)	Technik, bei der durch Kombination von Worten, Wortteilen und Wortvorstellungen neue Ideen generiert werden („Welche Erfindung könnte hinter dem Wort ‚Reibdeckel‘ stehen?“).	
Storytelling		Aus Interviews in Gesprächsform wird eine thematisch organisierte, gemeinsam erzählte Geschichte niedergeschrieben, deren Ergebnisse überprüft und danach allen Beteiligten präsentiert werden, um neue Gespräche in Gang zu setzen („Narratives Wissensmanagement“).	Springboard Stories (nach Stephen Denning)
Synektik	William Gordon (1944)	Komplexe Methode, welche die unbewusst ablaufenden Denkprozesse anregt und den Phasenverlauf des kreativen Prozesses begleitet. Sie beinhaltet eine gründliche Problemanalyse sowie die Verfremdung der ursprünglichen Problemstellung durch Bildung von Analogien aus Kontradiktionen („Mache dir das Fremde vertraut und entfremde das Vertraute“).	
TRIZ	Genrich, Saulowitsch, Altschuller (1946)	„Theorie des erfinderischen Problemlösens“; Methode, mit der vor allem Erfinder ihre Tätigkeit systematisieren können, um schneller und effizienter zu Problemlösungen zu gelangen.	
Walt-Disney-Methode	Robert Dilts (um 1990)	Rollenspiel, bei dem die Teilnehmer nacheinander in die Rolle des Träumers, Realisierers und Kritikers schlüpfen; wird häufig im NLP eingesetzt.	

(Quellen: Gesellschaft für Kreativität e. V., [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org), [www.projektmagazin.de](http://www.projektmagazin.de))

## „Beliebte“ Kreativitätshemmer

Edward de Bono, der weltweit Konzernchefs und Regierungen berät und nach dessen Namen 1996 ein neu entdeckter Stern am Firmament benannt wurde, stellt dem Brainstorming seine „Sechs Hüte des Denkens“ gegenüber. Der in 54 Ländern der Erde arbeitende Kreativitätsguru kritisiert am Brainstorming die seiner Meinung nach mangelnde Zielorientierung. Bei den „sechs Hüten des Denkens“ geht es um einen stark strukturierten und zielgerichteten Perspektivenwechsel, der sowohl von einer Einzelperson als auch von einer Gruppe vollzogen werden kann. Die „Hüte“, die von den Teilnehmern symbolisch „getragen“ werden, haben dabei folgende Funktion:

Der *weiße Hut* versinnbildlicht neutrale Informationen über die Ist-Situation: Fakten, Zahlen, Tatsachen. Es findet keine Bewertung (gut/schlecht) statt, sondern eine emotionslose Analyse: Welche Informationen haben wir? Welche Informationen brauchen wir? Wie bekommen wir diese Informationen?

Der *gelbe Hut* steht für logisch-analytisches („linkshirniges“) positives Denken. Welche Vorteile hat dieser Vorschlag? Welches Potenzial steckt in der Idee?

Der *schwarze Hut* symbolisiert logisch-analytisches („linkshirniges“) negatives Denken. Wer ihn trägt, fungiert als Advokat des Teufels und nimmt proaktiv eine Analyse der Risiken, Gefahren und unerwünschten Konsequenzen vor. Was könnte schief gehen? So gesehen, ist der schwarze Hut sehr konstruktiv und sollte vor jeder wichtigen Entscheidung verwendet werden. Die Gefahr besteht lediglich in einem Überverbrauch. Permanent negative Menschen verwerfen einen kreativen Vorschlag, haben

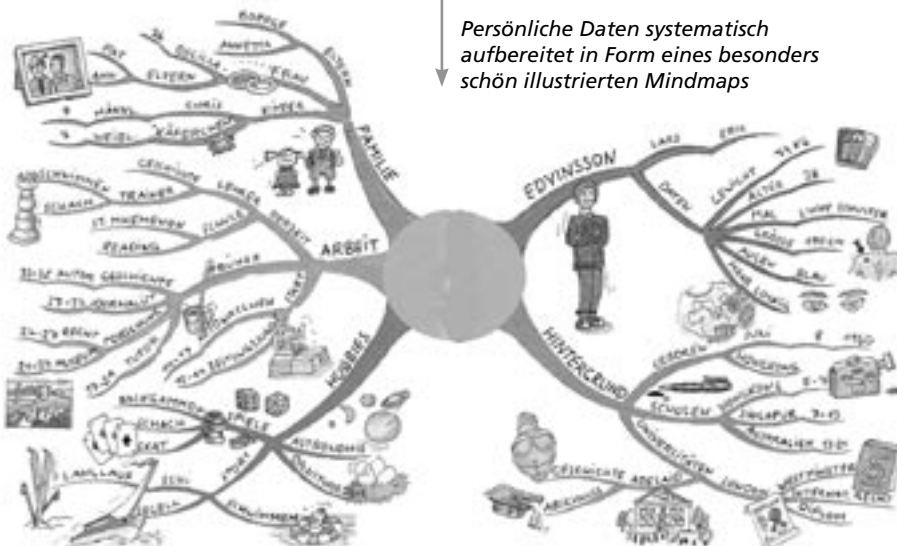
aber selbst keine besseren Alternativen. In Diskussionen geht es dann nur noch um Machtspiele: Wer gewinnt und wer verliert? Die Suche nach der optimalen Lösung gerät dabei ins Hintertreffen.

Der *grüne Hut* repräsentiert Kreativität. Wie können wir verhindern, dass die unter dem schwarzen Hut aufgelisteten Gefahren Wirklichkeit werden? Wie können wir diese Idee so abändern, dass wir die Risiken in den Griff bekommen? Der gesamte Werkzeugkasten des Lateralen Denkens gehört unter den grünen Hut.

Der *rote Hut* verkörpert Gefühle und Intuition – sowohl Freude als auch Aggression. „Fantastisch!“ „Mein Bauch sagt mir ...“ Es geht dabei um kurze spontane Äußerungen ohne lange Begründungen.

Der *blaue Hut* schließlich steht für den Überblick aus der Luft (Adlerperspektive). Er nimmt die Rolle des Moderators (Facilitator) ein. Während die ersten fünf Hüte sich mit dem „Was“ beschäftigen, ist der blaue Hut verantwortlich für das „Wie“. Er steuert den Prozess. Dies beginnt mit einer klaren Definition der Fragestellung und Disziplin in Bezug auf die Einhaltung der Spielregeln: Die Diskussionszeit wird vor Beginn gemeinsam festgelegt (vier bis zehn Minuten pro Hut). Der Moderator ist dafür verantwortlich, dass die Teilnehmer Perspektive und Fokus wahren: Alle haben zur gleichen Zeit den gleichen Hut auf („paralleles Denken“). Alle kommen zu Wort. Keiner darf dominieren.

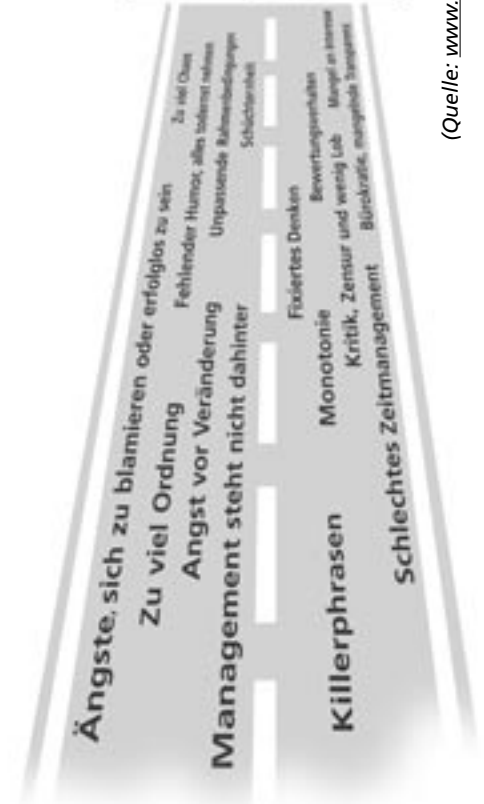
*Persönliche Daten systematisch aufbereitet in Form eines besonders schön illustrierten Mindmaps*



## Auch Kreativitätsmethoden lassen einen Geniestreich nicht auf den ersten Blick als solchen erkennen

die Spielregeln eingehalten werden. Idealerweise ist dieser ein externer Trainer bzw. Berater oder ein Mitarbeiter aus einer anderen Abteilung. Der unmittelbare Vorgesetzte sollte nicht die Rolle des Moderators übernehmen, sondern als gleichberechtigtes Gruppenmitglied seine Ideen einbringen. Die Entscheidung am Schluss trifft selbstverständlich der Vorgesetzte. Die sechs Hüte des Denkens sind eine spannende und effiziente Methode, um eine Idee von allen Seiten zu beleuchten und damit die Entscheidungssicherheit zu erhöhen. Besprechungen, die normalerweise zwei Stunden in Anspruch nehmen, dauern nur noch eine halbe Stunde.

Mind Mapping (engl.: den Verstand kartographisch erfassen) ist eine kreative Schreibweise, die hilft, die Gedanken zu strukturieren, neue Ideen zu entwickeln und Gesamtzusammen-




Der Moderator fasst auch die Ergebnisse zusammen und stellt die Frage nach dem weiteren Vorgehen.

Bei den sechs Hüten des Denkens ist das A und O ein geschulter Moderator, der dafür sorgt, dass

hänge besser zu erkennen. Mind Mapping ist gehirngerechtes Denken und Arbeiten, indem die spezielle Art des Schreibens sowohl die linke Gehirnhälfte (Logik, Zahlen, Ordnung/Reihenfolge, Sprache, Details, lineares Denken) als auch die rechte Gehirnhälfte (Farben, Bilder, Intuition und Vorstellungskraft, ganzheitliches Denken) stimuliert. Mind Mapping wurde Ende der 60er-Jahre von dem Psychologen und Firmenberater Tony Buzan entwickelt und hat seither viele Millionen Anhänger gefunden. Es ist universell einsetzbar, so etwa beim Vorbereiten und Halten von Vorträgen oder Präsentationen, zum Strukturieren von Telefonnotizen, Interviews, Berichten oder ganzen Büchern, aber auch für das persönliche Zeitmanagement, zur Planung und Entscheidungsfindung.

Alle Kreativitätsmethoden dienen nie zur Findung, sondern lediglich zur Generierung von Ideen, meint der Frankfurter Unternehmensberater Arno Dirlewanger. Ein entscheidender Unterschied, denn wir musterten alle Ideen, die uns die unterschiedlichen Verfahren – von Brainstorming bis Synektik – lieferten, stets mit der heimlichen Messlatte einer „Jahrhundertidee“. Doch keine der Methoden sei in der Lage, einen Geniestreich auf den ersten Blick als solchen erkennen zu lassen. Dirlewanger weiter: „Die Idee des ungenügenden Klebens war generiert, aber es bedurfte noch der besonderen Sichtweise und Hartnäckigkeit von Arthur Fry von 3M, in der unscheinbaren Idee das ganze Potenzial zu erspüren.“ Das Zauberwort heiße Vorstellungsvermögen und Fantasie. In Innovationsworkshops setzt er daher gern Verfahren wie die inverse Bewertung, die Star-Trek-Bewertung oder die Leader-Strategie ein, mit denen es möglich sei, Ideen bewusst weiterzuverfolgen, die vom Expertenkomitee „nicht auf den ersten Blick für gut befunden werden und weit weg vom bisherigen Denkehorizont sind“.

Wer sich für die unterschiedlichen Facetten der Kreativität interessiert, sein Wissen auf diesem Gebiet erweitern und einen Erfahrungsaustausch mit Gleichgesinnten sucht, wird bei der Gesellschaft für Kreativität (GK) fündig werden. Die aus dem „Darmstädter Kreis“ hervorgegangene Vereinigung will den Stellenwert der menschlichen Begabung Kreativität in allen Schichten der Bevölkerung stärken. Die rund 50 Mitglieder verstehen sich als Multiplikatoren und treffen sich vier bis sechs Mal im Jahr in Mainz. Derzeit ist ein europäisches Netzwerk im Aufbau. Die GK hat zwölf Thesen zur Kreativität formuliert (siehe Kasten oben) und als Symbol den „Tag der Kreativität“ am 5. September geschaffen. 

## Die 12 Thesen der Kreativität

1. Jeder Mensch hat kreative Fähigkeiten; sie sind in Art und Ausmaß unterschiedlich.
2. In der Kindheit ist die kreative Begabung zumeist am größten; später wird sie zunehmend verdrängt.
3. Kreativität baut auf Wissen, Erfahrungen und Verständnis auf – sei der Zugang bewusst oder unbewusst.
4. Angst und fehlende Freiräume können die Kreativität stark hemmen. Sie entfaltet sich vielmehr bei geistiger Offenheit und Mut zu Veränderungen.
5. Kreativität ist entwicklungsfähig und kann durch Einsicht, Erleben und Üben wie jede Fähigkeit gefördert werden.
6. Aus der Auseinandersetzung mit anderen Wissens- und Erfahrungsfeldern entstehen meist originellere und weiterführende Ansätze als durch weitere fachliche Vertiefung im engen Problemfeld.
7. Die kreativen Fähigkeiten werden in einer konstruktiven Gruppe angeregt und verstärkt.
8. Durch Kreativitätstechniken lassen sich Anzahl, Originalität und Qualität der Ideen deutlich erhöhen.
9. Kreatives Denken und Handeln motiviert und führt zu Erfolgserlebnissen. Der schöpferische Mensch findet Sinn und Erfüllung in seinem Leben.
10. Kreativität ist die Quelle aller Innovationen; sie trägt wesentlich zu Wohlstand und Lebensqualität bei.
11. Kreativität ist eine unerschöpfliche Ressource – eine Energiequelle, die nie versiegt.
12. Von der Beachtung und Anwendung dieser Thesen ist sowohl ein Beitrag zur Bewältigung der dringlichen Probleme unserer Zeit – wie Arbeitslosigkeit und Umweltverschmutzung – als auch höhere Zufriedenheit der Menschen zu erwarten. Die *Gesellschaft für Kreativität* setzt sich in diesem Sinne für die Förderung von Kreativität in allen gesellschaftlichen Bereichen ein.

(Quelle: [www.kreativ-sein.de](http://www.kreativ-sein.de))

### Wichtige Links im Internet:

[www.bionik-netz.de](http://www.bionik-netz.de)  
[www.edwdebono.com](http://www.edwdebono.com)  
[www.erfolgsmethoden.de](http://www.erfolgsmethoden.de)  
[www.dirlewanger-idee.de](http://www.dirlewanger-idee.de)  
[www.geschka.de](http://www.geschka.de)  
[www.kreativ-sein.de](http://www.kreativ-sein.de)  
[www.mind-map.com](http://www.mind-map.com)  
[www.radikale-innovationen.de](http://www.radikale-innovationen.de)  
[www.triz-online.de](http://www.triz-online.de)  
[www.zmija.de/mindmap.htm](http://www.zmija.de/mindmap.htm)

### Literaturhinweise:

Edward De Bono: **Der kluge Kopf**. mvg, Frankfurt/Main 2004  
 Edward De Bono: **Serious Creativity. Die Entwicklung neuer Ideen durch die Kraft lateralen Denkens**. Schäffer Poeschel, Stuttgart 1996  
 Tony Buzan: **Kopftraining. Anleitung zum kreativen Denken**. Goldmann, München 1998  
 Tony Buzan/Barry Buzan: **Das Mind-Map-Buch. Die beste Methode zur Steigerung Ihres geistigen Potenzials**. mvg Verlag, Landsberg/Lech 2002  
 Robert B. Dilts et. al.: **Know-how für Träumer**. Junfermann, Paderborn 2000

### Gisela Hagemann: **Methodenhandbuch Unternehmensentwicklung**.

Gabler Verlag, Wiesbaden 2003  
 H. Hellfritz: **Innovation via Galeriemethode**. Eigenverlag, Königstein/Ts. 1978  
 Arthur Koestler: **Der Mensch – Irrläufer der Evolution**. Goldmann, München 1986 (vergriffen)  
 Michael Michalko: **Erfolgsgeheimnis Kreativität**. mvg-Verlag, Frankfurt/Main 2003  
 Mathias Nöllke: **Kreativitätstechniken**. Haufe Verlag, Planegg 2002  
 Werner Nachtigall: **Vorbild Natur**. Springer Verlag, Berlin 1997  
 Gabriele L. Rico: **Garantiert schreiben lernen**. Rowohlt Verlag, Reinbek 2004  
 Helmut Schlicksupp: **Ideenfindung**. Vogel, Würzburg 2004  
 Johannes H. Schultz: **Das autogene Training**. Georg Thieme Verlag, Stuttgart 2003  
 Hans Wielens (Hrsg): **Führen und Meditieren – Aufbruch in ein neues Bewusstsein**, Peter Lang, Europäischer Verlag der Wissenschaften, Frankfurt 2003 (vergriffen)  
 Fritz Zwicky: **Entdecken, Erfinden, Forschen im Morphologischen Weltbild**. Droemer Knauer, München 1982 (vergriffen)