

Kreativitätstechniken: Einfälle sind keine Zufälle

Ouvertüre

Der größte Abgrund der Menschheit ist die Einfallslosigkeit.
Groucho Marx

Jeder Mensch ist kreativ. Nein wirklich! Allerdings wird das kreative Potential allzu oft zugeschüttet. Man denkt und lebt in Stereotypen. Nur ein kleiner kreativer Rest bleibt lebendig (Experten meinen etwa 10%).

Um im Marketing erfolgreich zu sein, muss man sich unverwechselbar präsentieren, d.h. anders als alle anderen. Gute Ideen sind gefragt. Doch es ist so wahnsinnig schwer, auf gute Ideen zu kommen. Kreativitätstechniken helfen weiter. Sie bringen gehörig Schwung in müde Brainstormings.

Brainstorming?

Mancher schwört darauf, dass er die besten Einfälle ganz allein im stillen Kämmerlein hat. Die Regel sieht allerdings meist anders aus. Die Ideenfindung wird wesentlich ergiebiger und effizienter im Gruppenprozess (= Brainstorming). Mit mehreren Köpfen lässt es sich besser Querdenken.

Brainstorming!

Viele Sitzungen nennen sich Brainstorming, haben diesen Namen aber nicht verdient. Folgende Voraussetzungen müssen erfüllt sein:

- Ideale Gruppengröße zwischen 4 - 8 Personen. (Größere Gruppen brauchen einen guten Moderator)
- Alle müssen in etwa den gleichen Informationsstatus haben. (Am besten eine kleine Einführung ins Thema an den Anfang stellen)
- Die "Chemie" der Gruppe sollte stimmen. (Nicht zwei Streithähne in einem Korb)
- Alle Teilnehmer sind gleichrangig. (Keine Vorrechte für Direktoren und andere Vorgesetzte)
- Breites Teilnehmerspektrum. (Vom Experten bis zur Putzfrau steht das Brainstorming allen offen)

- Vieles ist erlaubt. (Z.B. Füße auf den Tisch, wenn dann die Ideen besser fließen).
- Nur Kritik und negative Äußerungen sind verboten. (Keine Idee darf unterdrückt werden)
- Habt Mut zur Originalität! (Völlig verrückte Einfälle sind oft die Keimzelle für die besten Ideen)
- Die Ideen werden für alle sichtbar gemacht. (Z.B. mit der bekannten Meta-plantchnik)
- Alles wird notiert. (Keine Idee darf verloren gehen. Aber Achtung: Nie Ton-aufzeichnung mitlaufen lassen, denn das hemmt beträchtlich)
- Nach kurzer Aufwärmphase frei spinnen und sammeln. (Je mehr Ideen desto besser)
- Danach Ideen verknüpfen, ergänzen, verstärken, verfremden, transformieren. (Ideen stoßen sich wie Billardkugeln an)
- Dauer nicht länger als eine Stunde. (Ausgedehnter fangen Brainstormings an, zermürend zu werden)

Zurück auf den Teppich

In der Kommunikationspolitik geht es nicht um Originalität um jeden Preis. Die Kommunikation hat einen Zweck zu erfüllen. Deshalb muss die Idee, die am Ende übrig bleibt und umgesetzt wird, originell und funktionell zugleich sein.

Kreativ durch laterales Denken

- **Vertikales Denken** = Das übliche logische, systematisch analytische Denken. Man setzt folgerichtige Denkschritte hintereinander - und tritt kreativ auf der Stelle.
- **Lateral denken** = Nicht auf den erfolgreichen Weg fixiert sein, die Lösung aus den Augen verlieren, Systeme sprengen, Logik ignorieren. In einem Fachbuch steht: Man durchstreift scheinbar ziellos ein Feld, lässt sich von Zufällen und Eingebungen leiten und macht so Entdeckungen, die man sonst nicht für möglich gehalten hätte.

Kreativ durch Synektik

Wir unterscheiden mehrere Spielarten des synergetischen Denkens (= Synektik) im Brainstorming:

- **Bilden von persönlichen Analogien** - Man identifiziert sich selbst mit dem Gegenstand des Brainstormings ("Wenn ich eine Kreditkarte wäre, dann....")
- **Bilden von direkten Analogien** - Metaphern zum Gegenstand des Brainstormings suchen (Deodorant = frische Meeresbrise; Autoreifen = Tatze eines schnellen Geparden).
- **Symbolische Analogien** - Den Gegenstand eines Brainstormings auf den Wesenskern konzentrieren (Säure = unsauberer Widersacher; Schloss = Verlässliches Fernhalten)
- **Phantasie-Analogien** - Die geordnete Welt, die wir kennen, verlassen und die "Welten des Wenn" besuchen ("Wenn ein Auto Augen hätte und sehen könnte, dann...."- "Wenn ein Kühlschrank frieren könnte, dann....").

Kreative Übungen

- Schreiben Sie 5 Sätze ohne Komma. In allen Sätzen kommen jeweils 3 bestimmte Wörter vor. Z. B. "Sonne", "nicht", "sind".
- Schreiben Sie 7 gleichbedeutende Worte für die folgenden Begriffe:
 - gut
 - Krach
 - Wasser
 - Kraft
- Bilden Sie passende prägnante Metapher für:
 - Weichspüler
 - Fitness-Drink
 - Kunstgalerie
 - Biotonne
 - Flughafen
- Ergänzen Sie 8 unterschiedliche Satzenden für:
 - Sie ist so leicht wie eine.....
 - Die Liebe und die Lüge sind
 - Er nahm seine nagelneue Digitalkamera und.....
- Zählen Sie möglichst viele Anwendungen für Büroklammern (Zahnstocher, Visitenkarten) auf. Beweisen Sie Phantasie.
- Malen Sie eine Kurzgeschichte aus, in der ein verzweifelter Computer einen überstressten Psychiater aufsucht.