

**Florian Pfab**

**Blackbox Kreativität: Ein system-  
theoretischer Begriffsentwurf**





# Impressum

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

Kunstpädagogische Positionen

ISSN 1613-1339

Herausgeber: Andrea Sabisch, Torsten Meyer, Heinrich Lüber

Band 53

Bearbeitet von Torsten Meyer und Eva Hegge (Redaktion),

Jutta Temmen (Lektorat),

Carmela Fernández de Castro (Satz und Layout)

© 2020 Florian Pfab. All rights reserved.

Herstellung:

Universitätsdruckerei, Hamburg

ISBN 978-3-943694-32-1

## Editorial

Gegenwärtig tritt die Koppelung von Kunst & Pädagogik, Kunstpädagogik, weniger durch systematische Gesamtwürfe in Erscheinung, als durch eine Vielzahl unterschiedlicher Positionen, die aufeinander und auf die Geschichte des Faches unterschiedlich Bezug nehmen. Wir versuchen dieser Situation eine Darstellungsform zu geben.

Wir setzen die in Hamburg begonnene Reihe fort mit kleinen Publikationen, in der Regel von Vorträgen, die im Arbeitsbereich Ästhetische Bildung der Universität Hamburg (blaue Hefte), dem Institut für Kunst & Kunsttheorie der Universität zu Köln (rote Hefte) und dem Departement Kulturanalysen und Vermittlung der ZHdK Zürich (gelbe Hefte) gehalten wurden.

Im Rahmen der Bildung und Ausbildung von Studentinnen und Studenten im Bereich der Koppelung von Kunst & Pädagogik als Unterricht, Vermittlung oder Bildung wollen wir Positionen zur Kenntnis bringen, die das Lehren, Lernen und die bildenden Effekte der Kunst konturieren helfen.

Andrea Sabisch, Torsten Meyer, Heinrich Lüber

# **Kunstpädagogische Positionen**

Band 53

Herausgegeben von

Andrea Sabisch

Torsten Meyer

Heinrich Lüber

Florian Pfab

# **Blackbox Kreativität: Ein system- theoretischer Begriffsentwurf**





## Definitionen von Kreativität

Wenn man versucht den künstlerischen Gestaltungsprozess zu beschreiben, wird man zwangsläufig mit dem Begriff ‚Kreativität‘ konfrontiert. Die Verbindung von künstlerischer Gestaltung und Kreativität scheint so selbstverständlich, dass sie kaum hinterfragt wird. Aber was ist diese Kreativität, die dem künstlerischen Gestaltungsprozess zugesprochen wird? Muss man sich mit dieser Frage überhaupt noch auseinandersetzen? Schließlich arbeitet das Feld der Kreativitätsforschung nunmehr seit fast 70 Jahren an einer Antwort. Dabei sind die Definitionen von ‚Kreativität‘ so zahlreich wie vielfältig. Wie man den Begriff definieren soll, darüber ist sich die interdisziplinäre Kreativitätsforschung uneins. Die Frage, was Kreativität ist, kommt nicht nur im Alltagssprachlichen, sondern auch in der Forschungsliteratur oft einer Glaubensfrage gleich. Die einzelnen Definitionen des Kreativitätsbegriffs entstammen unterschiedlichen Domänen mit unterschiedlichen Forschungsschwerpunkten und so weichen sie nicht nur voneinander ab, sondern schließen sich teilweise gegenseitig aus. Psycholog\*innen beispielsweise, welche in erster Linie die kreative Person untersuchen, definieren Kreativität als Eigenschaftsgefüge des menschlichen Individuums. Im Untersuchungsfeld des kreativen Produktes ist sie eine an bestimmte Merkmale geknüpfte Eigenschaft von Ereignissen oder Objekten. Soziolog\*innen, welche die kreative Situation analysieren, sehen in ihr ein multikausales Potenzial eines Momentes. In den Evolutionstheorien hingegen avanciert sie zum grundsätzlichen Prinzip der genetischen und kulturellen Entwicklung.

Ein genauerer Blick auf die verschiedenen Untersuchungsfelder der interdisziplinären Kreativitätsforschung<sup>1</sup> zeigt, dass ein Großteil der Theorien nicht die Kreativität selbst, sondern in erster Linie damit verbundene Phänomene wie Prozesse, Handlungen oder Situationen analysiert. Eine Annäherung an den Begriff ‚Kreativität‘ findet meist implizit oder über Umwege statt und kommt zu sehr unterschiedlichen Definitionen.

Eine gültige Definition der Kreativität auf Basis aller Theorien ist dementsprechend nicht möglich. Wenn sowohl Personen, Prozesse, Handlungen, Produkte, Situationen als auch die gesamte Evolution als kreativ bezeichnet werden können, stellt sich die Frage nach dem Kernverständnis des Begriffs. Der Psychologe Siegfried Schmidt spricht von „chronischen Definitionssorgen“ (Schmidt 1988: 35) des Leitbegriffs der Kreativitätsforschung. Aus dieser Unklarheit motiviert sich gerade für die Kunstpädagogik die Frage, was Kreativität ist, oder genauer, was Kreativität im künstlerischen Gestaltungsprozess ist.

Das traditionelle Verständnis der Kreativität wird aus der Kunst und dem künstlerischen Gestaltungsprozess abgeleitet. Das Bündnis von Kreativität und künstlerischer Gestaltung erwächst aus einem Schöpfer- und Geniekult, der unmittelbar mit der Sonderposition des Künstlers innerhalb der Gesellschaft zusammenhängt. Diese Verbindung wird auch in der aktuellen Kreativitätsforschung immer wieder herausgestellt (vgl. Reckwitz 2012). Wenn man künstlerisch gestaltet, ist man zugleich kreativ, so die allgemeine Annahme. Die Überlegungen, ob eine solche Analogie mit der stetigen Ausdifferenzierung des Begriffs durch die Kreativitätsforschung zulässig ist und welche Bedeutung die Kreativität für die Kunstpädagogik hat, sind die grundlegende Motivation für den vorliegenden Text. Die Antworten auf diese Fragen bestehen jedoch nicht nur in der Begriffsdefinition von Kreativität, sondern auch in der Festlegung der hinreichenden und notwendigen Merkmale ihres Zustandekommens im künstlerischen Gestaltungsprozess.

In Anlehnung an Csíkszentmihályis Individuum-Feld-Domäne-Modell (Csíkszentmihályi 1999) können auf Basis der bereits angesprochenen Untersuchungsfelder zwingende Referenzbedingungen für das Zustandekommen von Kreativität formuliert werden. Diese Bedingungen sind notwendig, damit die Merkmale der Kreativität bestimmt werden können. Mit jeweils unterschiedlicher Gewichtung in den Forschungsfeldern kristallisieren sich fünf Referenzen heraus: Subjektreferenz, Sozialreferenz, Produktreferenz, Fachbereichsreferenz und Zeitreferenz.

- *Subjektreferenz*: Ein Großteil der Forschungsliteratur geht grundsätzlich davon aus, dass die Kreativität ein Phänomen ist, das auf ein Subjekt zurückzuführen ist. Egal, ob in den Erklärungsansätzen der kreativen Person, in den Theorien zur kreativen Situation oder dem kreativen Prozess, die Kreativität geht immer von einem\*einer Autor\*in oder mehreren Autor\*innen aus.
- *Sozialreferenz*: Das Individuum ist Teil eines sozialen Gefüges, das es nicht nur aktiv beeinflusst, sondern durch das es auch passiv gelenkt wird. Sobald das Ziel eines kreativen Aktes ein kreatives Produkt ist, ist die Kommunikation als unverzichtbare Art und Weise des kreativen Agierens zwingend notwendig, um das kreative Produkt oder die kreative Leistung einer Gruppe oder der Gesellschaft zu präsentieren. „Insofern findet Kreativität nicht [nur] im Kopf des Individuums statt, sondern in der Interaktion zwischen dem individuellen Denken und einem soziokulturellen Kontext“ (Csíkszentmihályi 1997: 41).
- *Produktreferenz*: Das kreative Produkt basiert auf einem Medium, mit dem sich die kreative Person ausdrücken kann. Dabei reicht es eben nicht aus, lediglich einen Gedanken oder eine Idee zu fassen. Grundsätzlich ist der kreative Akt darauf ausgelegt, ein kreatives Produkt hervorzubringen, das von anderen Menschen als solches erkannt werden kann. Dieses kreative Produkt fungiert als sinnlich wahrnehmbare Vermittlerinstanz, wie ein sichtbares Bild, ein geschriebenes Wort oder ein hörbarer Laut.
- *Fachbereichsreferenz*: Die Kreativität hängt immer vom jeweiligen Fachbereich oder der Domäne ab. Ein Fachbereich ist ein spezieller kultureller Rahmen, in dem sich spezifische symbolische Regeln und Verfahrensweisen etabliert haben. Das Subjekt ist bei der Erbringung kreativer Leistung stark von der jeweiligen Domäne abhängig, da es nicht nur die Verfahrensweisen und Regeln kennen muss, sondern auch die darin verhan-

delten Inhalte. Nur mit einem entsprechenden Wissen über das Fachgebiet kann ein Subjekt entscheiden, ob ein kreatives Produkt darin neuartig oder nützlich ist.

- *Zeitreferenz*: Jedes kreative Produkt ist auf einen speziellen Zeitpunkt und eine spezifische Situation bezogen. Das kreative Produkt wird vom Subjekt selbst und vom sozialen Umfeld im Hinblick auf Vergangenheit und Zukunft bewertet. Neu, originell, bedeutend und nützlich ist ein kreatives Produkt nur zu einer bestimmten Zeit, für eine bestimmte Gruppe innerhalb einer kreativen Situation.

Diese fünf Aspekte werden für den hier vorliegenden Definitionsentwurf als verbindliche Referenzbedingungen der Kreativität definiert. Sie bestimmen nicht nur, wie Kreativität zustande kommt, sondern werden im weiteren Verlauf dieser Untersuchung maßgeblich dazu beitragen, den Bedeutungskern der Kreativität zu ermitteln.

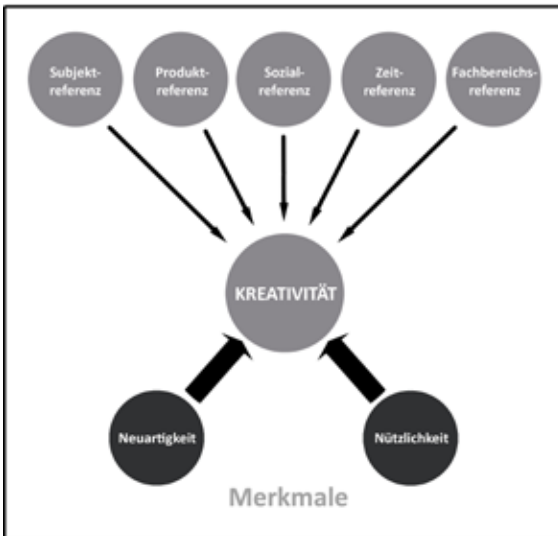


Abb. 1: Referenzbedingungen und Merkmale der Kreativität

Neben den fünf Referenzbedingungen lassen sich zudem zwei notwendige Merkmale für kreative Produkte, Leistungen oder Prozesse bestimmen. Um etwas als kreativ zu klassifizieren, müssen die Merkmale ‚Neuartigkeit‘ und ‚Nützlichkeit‘ erfüllt sein. Sie sind zwingende Bedingungen für die Kreativität und zugleich maßgeblich von der Subjekt-, Produkt-, Sozial-, Fachbereichs- und Zeitreferenz abhängig.

Die Psycholog\*innen Schuler und Görlich sehen die beiden entscheidenden Merkmale kreativer Produkte in der ‚Originalität‘, die sie auch als ‚Neuartigkeit‘ bezeichnen, und in der ‚Wirkung‘, deren wesentliches Attribut die ‚Nützlichkeit‘ ist. Dabei gehen sie von einem zweidimensionalen Koordinatensystem aus, in das man kreative Leistungen einordnen kann. Während die eine Achse die Neuartigkeit der Leistung definiert, bestimmt die andere das Ausmaß ihrer Nützlichkeit. Schuler und Görlich attestieren beispielsweise der Erfindung der Zwölftonmusik eine hohe Originalität mit einer geringen Wirkung, während eine betriebliche Reorganisation eine geringe Originalität mit einer hohen Wirkung verbindet. Das Automobil dient als Beispiel, bei dem auf beiden Achsen ein Höchstwert erreicht wird (vgl. Schuler/Görlich 2007).

Die in der Kreativitätsforschung verwendeten Begriffe wie ‚Neuartigkeit‘, ‚Originalität‘, ‚Bedeutsamkeit‘, ‚Ungewöhnlichkeit‘, ‚Angemessenheit‘, ‚Brauchbarkeit‘ oder ‚Nützlichkeit‘ stammen alle aus Definitionen, bei denen es um die Merkmale kreativer Leistungen, Prozesse oder Produkte geht. Der künstlerische Gestaltungsprozess wird bei diesen Definitionen in der Regel nicht bedacht. Bei Brodbeck findet man ein Modell des kreativen Gestaltungsprozesses, das sich auf den künstlerischen Gestaltungsprozess anwenden lässt. Die theoretische Grundlage bilden wiederum die beiden Merkmale ‚Neuartigkeit‘ und ‚Nützlichkeit‘. Brodbeck unterscheidet in seinem Modell zunächst zwischen dem Produzieren und dem Gestalten (vgl. Brodbeck 1995). Während bei ihm das Produzieren das grundsätzliche Hervorbringen von Produkten oder Ereignissen darstellt, ist die Gestaltung eine spezielle Art des Produzierens. Die Unterscheidung besteht bei der Gestaltung in der

Erzeugung von Ordnung. Die Produktion hingegen kann auch chaotisch und nicht zielgerichtet ablaufen. Das definierende Merkmal für den Gestaltungsprozess ist somit die Ordnung. In dieser Arbeit wird der Begriff ‚Ordnung‘ mit dem Begriff ‚Nützlichkeit‘, wie man ihn in der Kreativitätsforschung findet, in Beziehung gebracht. Brodbeck nimmt in seiner Definition eine weitere Unterscheidung vor. Er grenzt die kreative Gestaltung von der einfachen Gestaltung durch das Merkmal der Neuartigkeit ab. Das bedeutet, dass der Gestaltungsprozess dann kreativ ist, wenn das entstandene Produkt oder Ereignis als neu gewertet werden kann. Brodbeck bindet in seiner Theorie das Merkmal der Ordnung (oder Nützlichkeit) an den Gestaltungsprozess und die Neuartigkeit an die Kreativität. Mit diesem Modell lässt sich das bereits erwähnte Kreativitätsmodell von Schuler und Görlich, das die Merkmale ‚Nützlichkeit‘ und ‚Neuartigkeit‘ als Achsen in einem Koordinatensystem verwendet, erweitern (Abb. 2).



Abb. 2: Achsendiagramm kreativer Produkte (Neuartigkeit und Nützlichkeit)

Wenn man nun die Achsen dieses Modells ins Negative verlängert, entstehen vier Quadranten und somit vier Arten der Produktion. Im ersten Quadranten sind Neuartigkeit und Nützlichkeit positiv belegt. Das heißt, dass es sich hierbei um den kreativen Gestaltungsprozess handelt, da beide Merkmale vorhanden sind. Im zweiten Quadranten fällt die Neuartigkeit weg. Somit handelt es sich lediglich um das ordnende Gestalten. In Quadrant drei ist kein Merkmal vorhanden. Er definiert eine Art der Produktion, in der chaotisch oder nutzlos Veraltetes oder bereits Bekanntes produziert wird. Der Quadrant vier weist lediglich das Merkmal der Neuartigkeit auf. Es kann sich hierbei jedoch nicht um eine kreative Produktion handeln, da nicht nur der kreative Gestaltungsprozess, sondern die Kreativität an sich das Merkmal der Nützlichkeit aufweisen muss. Es handelt sich somit um ein chaotisches Produzieren von Neuem. Diese Anwendung der Merkmale ermöglicht es nicht nur, den kreativen Gestaltungsprozess von den anderen Arten der Produktion abzugrenzen, sondern sie definiert die Merkmale zugleich als graduierbare Werte, die sowohl positiv als auch negativ sein können.

Man kann festhalten, dass sich der kreative Gestaltungsprozess durch die beiden Merkmale ‚Neuartigkeit‘ und ‚Nützlichkeit‘ von sämtlichen anderen Formen der Hervorbringung von Produkten unterscheidet. Diese Festlegung auf die zwei Merkmale sowie die modellhafte Einordnung in ein Koordinatensystem ist im Rahmen einer systemtheoretischen Studie äußerst nützlich, da die beiden Merkmale in dem Modell bereits als Werte verstanden werden.

## **Systemtheorie als Untersuchungsmethode**

In der kunstpädagogischen Forschung werden vornehmlich Theorien der Kreativitätsforschung benutzt, um den künstlerischen Gestaltungsprozess zu erklären. Besonders die Phasenmodelle des kreativen Prozesses sind in der Vergangenheit oft herangezogen worden, um den künstlerischen

Gestaltungsprozess in seine Abläufe und Mechanismen zu gliedern. Das wohl bekannteste ist das Fünf-Phasen-Modell von Csíkszentmihályi (vgl. Csíkszentmihályi 1997) mit der Vorbereitungs-, Inkubations-, Illuminations-, Verifikations- und Realisierungsphase. Mit Blick auf die Systemtheorie ist vor allem die Inkubationsphase interessant, da sich darin das Prinzip eines Blackbox-Modells widerspiegelt. Sie nimmt innerhalb des Phasenmodells eine wichtige Sonderstellung ein. Zum einen ist sie der spekulativste Abschnitt und wird von Hemmer-Junk gar als „faszinierendes Kuriosum“ (Hemmer-Junk 1995: 62) bezeichnet, zum anderen gilt sie für viele als der kreativste Teil des Prozesses (vgl. Csíkszentmihályi 1997).

Man muss sich das Blackbox-System wie einen uneinsichtigen Kasten vorstellen, in den man ein Element aus der Umwelt einspeist (vgl. Kowalski 1975). Dadurch verändert sich der Zustand im System und ein nicht näher bestimmbarer Mechanismus verarbeitet dieses neue Element. Nach der Verarbeitung erhält man ein Resultat. Die Transformation – das, was genau im Inneren passiert – kann und soll nicht berücksichtigt werden.

Im kreativen Prozess ist die Inkubation die Phase, in der, wie Csíkszentmihályi es nennt, die „Ideen unterhalb der Schwelle der bewußten Wahrnehmung in heftige Bewegung“ (Csíkszentmihályi 1997: 146) geraten. Nachdem in der Vorbereitungsphase eine Aufgabe zur Lösung eines Problems festgelegt worden ist, wird diese in der Inkubation einer eigenständigen und unbewussten Bearbeitung überlassen, um ungewöhnliche Verknüpfungen zwischen der Wahrnehmung und dem impliziten und expliziten Wissen zu erzeugen. So entsteht wie bei einer Blackbox ein intensiver Austausch zwischen inneren Mechanismen und äußeren Einflüssen.

Untersucht werden kann nur die Beziehung zwischen dem Reiz aus der Umwelt, dem ‚Input‘, und der darauffolgenden Reaktion, dem ‚Output‘. Auf Basis dieses Vergleichs können Rückschlüsse auf die Zuverlässigkeit des Systems, die Berechenbarkeit und die Vorhersehbarkeit gezogen werden (vgl. Fuchs-Wegner 1972). Jedoch macht es die Offenheit dieser



Systeme schwierig, eine interne und strukturelle Ordnung zu gewährleisten, da nicht geregelt ist, welche Elemente aus der Umwelt in das System eindringen können.

Matussek merkt an, dass durch den Fokus auf das Unbewusste die Natur der Inkubation schwer durchschaubar ist: „Es ist die einzige Phase des Kurationsprozesses, die dem bewussten Zugriff weitgehend entzogen ist“ (Matussek 1974: 264). Eine solche rational nicht nachvollziehbare Komponente in dieser Phase trägt auch in der aktuellen Kreativitätsforschung zu einer Mystifizierung des kreativen Prozesses bei (vgl. Matussek 1974).

Wie in einem Blackbox-System wird während der Inkubation im Austausch mit der Umwelt eine Dynamik entfaltet, welche die interne Organisation beeinflusst. Trotz dieser Flexibilität ist das Blackbox-Modell nicht geeignet, die Rolle der Kreativität innerhalb des künstlerischen Gestaltungsprozesses zu erklären, da die Mechanismen und Abläufe innerhalb des Systems unklar bleiben (vgl. Luhmann 2002). Die Tatsache, dass es innerhalb eines Erklärungsmodells eine Phase gibt, deren Wesen eine Erklärung unmöglich macht, berechtigt die Frage, ob man mit dem Phasenmodell überhaupt kreative Prozesse gewinnbringend beschreiben kann.

Neben den offenen Systemen wie dem Blackbox-Modell gibt es noch geschlossene Systeme, die nicht mit ihrer Umwelt interagieren. Sie können ihre internen Strukturen und Operationen nicht verändern und sind somit auch nicht lernfähig. Sie sind in sich stabil und zeigen nur eine stark eingeschränkte Wechselwirkung mit ihrer Umwelt. Das klassische Verständnis eines geschlossenen Systems stammt aus der Kybernetik, die man als Regelungs- oder Steuerungstheorie begreifen kann (vgl. Wiener 1966). Durch die strikte Trennung von Umwelt und System und das Fehlen einer Wechselwirkung sind kybernetische Modelle und Theorien hermetisch in sich geschlossen. Das ermöglicht, komplexe Mechanismen in einem System zu organisieren und eine interne Ordnung zu schaffen (vgl. Wiener 1966). Bertalanffy hat bereits Mitte des 20. Jahrhunderts erkannt, dass der mechanische Ansatz der Kybernetik

kaum in der Lage ist, lebendige Systeme oder soziale Phänomene adäquat zu beschreiben (vgl. Bertalanffy 1972). Aus diesem Grund hat sich die allgemeine Systemtheorie von der Kybernetik abgewendet und sich mit offenen Systemtheorien beschäftigt, die den dynamischen Mechanismen sozialer Interaktionen gerecht werden können.

Luhmann hat eine Systemtheorie entworfen, welche die Vorzüge aus geschlossenen und offenen Systemen vereint. Seine Systeme sind auf der einen Seite durch ihre operationale Geschlossenheit und Autopoiesis in der Lage, interne Strukturen und Mechanismen zu beschreiben, und auf der anderen Seite durch eine strukturelle Koppelung fähig, Umwelteinflüsse und Veränderungen der Umwelt zu berücksichtigen (vgl. Luhmann 1997). Aus diesem Grund dient Luhmanns Systemtheorie diesem Text als theoriebildendes Konstrukt, um einen Blick in die Blackbox zu werfen und Verbindungen und gegenseitige Abhängigkeiten unter den Bedingungen und Merkmalen zu analysieren. Mit ihr ist es möglich, die psychischen, physischen und sozialen Abläufe im künstlerischen Gestaltungsprozess darzulegen und die Bedingungen für das Zustandekommen von Kreativität zu strukturieren. Sie ist ein begriffsanalytisches Werkzeug, um Mechanismen, Beziehungen und Wechselwirkungen komplexer Sachverhalte darzustellen und zu beschreiben. Im Rahmen einer kunstpädagogischen Forschung kann die Systemtheorie helfen, Vorgänge im Gestaltungsprozess aufzuschlüsseln und zu konkretisieren. Dieses Vorgehen mag im Rahmen der kunstpädagogischen Forschung ungewöhnlich wirken, da nicht wie in der empirischen Forschung die Erfahrungen aus Beobachtungen der Umwelt zur Theoriebildung herangezogen werden, sondern in einer philosophischen Tradition Zusammenhänge, hierarchische Beziehungen und Ordnungen von Begriffen analysiert werden.

Als Systemtheoretiker steht Luhmann in der Tradition von Ludwig von Bertalanffy, der als einer der Ersten um 1950 Systeme als Interaktionszusammenhänge, die sich von ihrer Umwelt abgrenzen, definiert (vgl. Bertalanffy 1950). Das heißt, dass die Grenze, die ein System von seiner Umwelt trennt, das System

als solches markiert (vgl. Luhmann 2008a). Die abgegrenzte Umwelt besteht wiederum aus anderen Interaktionszusammenhängen. Sie ist die nicht erfassbare Komplexität aus der Summe aller anderen Systeme. Die Umwelt kann also lediglich aus dem Blickwinkel eines Systems definiert werden. Wechselt man das System, ändert sich auch die Umwelt. Wenn man beispielsweise den Gestaltungsprozess als System begreift, grenzt man jegliche Handlung und Aktivität, die nichts damit zu tun hat, als Umwelt aus.

In dieser universellen Systemtheorie setzt Luhmann voraus, dass jedes System operativ geschlossen, autopoietisch (vgl. Maturana 1981) und selbstreferenziell (vgl. Luhmann 2008a) ist. Jedes System prozessiert in dieser Theorie mit Operationen. Ein System entsteht nicht, wenn sich gleiche oder ähnliche Einheiten zusammenfinden und miteinander agieren, sondern wenn es aufeinanderfolgende, gleichartige Operationen gibt, die sich von andersartigen Operationen abgrenzen (vgl. Luhmann 2008a). Ein geschlossenes System nach Luhmann zeichnet sich dadurch aus, dass ein in sich geschlossener Fortlauf aus immer gleichartigen Operationen existiert (vgl. Luhmann 1997). Unterschiedliche Operationsarten können nicht in einem System existieren.

Ein Ablauf wie der künstlerische Gestaltungsprozess mit seinen vielfältigen „Formungs- und Entscheidungsprozessen“ (Luhmann 2008b: 308) ist so komplex, dass er aus Sicht der Systemtheorie aus verschiedenen Systemarten bestehen muss. Diese unterschiedlichen Systeme des Gestaltungsprozesses haben eigene Operationsweisen und damit eigene System-Umwelt-Grenzen ausgebildet. Günther Regel unterscheidet drei Grundaktivitäten in der künstlerischen Tätigkeit eines Menschen, die er als Erkennen (Wahrnehmen), Verändern und Kommunizieren bezeichnet (vgl. Regel 1986). Luhmann differenziert im künstlerischen Gestaltungsprozess ebenfalls drei Operationsweisen, die denen von Regel entsprechen: psychische, sensomotorische und soziale Operationen. Diese drei Grundformen des künstlerischen Agierens entsprechen jeweils einer eigenen Systemart.

- Das *psychische System* ist das Bewusstsein und operiert mit Gedanken, Vorstellungen, Gefühlen und Plänen (vgl. Luhmann 2008a).
- Das *sensomotorische System* ist der Körper und arbeitet mit Bewegungen und Reizen. Es operiert mit Nervenimpulsen und Bewegungsabläufen, ohne sich mit den Motivationen oder Absichten dahinter zu befassen (vgl. Luhmann 2008a).
- Das *soziale System* kommuniziert durch Mitteilung, Information und Verstehen ohne Zugriff auf die zwingend benötigten und permanent mitlaufenden psychischen und physischen Prozesse (vgl. Luhmann 1997).

Diese Systeme operieren in sich geschlossen. Das bedeutet zum einen, dass Operationen eines Systems keinen direkten Einfluss auf andere Systeme nehmen können. Zum anderen ist es den Elementen (Gedanken, Bewegungen oder Informationen) eines Systems nicht möglich, in einem anderen System verarbeitet zu werden. Das Prinzip der operativ geschlossenen Systeme scheint eine gegenseitige Beeinflussung der Systeme im Gestaltungsprozess zu verhindern. Dabei ist es für den künstlerischen Gestaltungsprozess zwingend notwendig, dass sich psychische, sensomotorische und soziale Systeme fortlaufend durchdringen und aufeinander beziehen.

Das Bewusstsein weiß zwar über die neuronalen und vegetativen Prozesse des Körpers Bescheid, kann sie jedoch nicht unmittelbar nachvollziehen. Ebenso wenig können Elemente der Umwelt in das Bewusstsein eindringen. Ein wahrgenommenes Objekt kann als Gedanke im Bewusstsein verarbeitet werden, jedoch kann es nicht in das Bewusstsein direkt gelangen. Ebenso verhält es sich mit der Kommunikation: „Psychische Systeme sind trotz Teilnahme an Kommunikation unerreichbar“ (Bautz/Stöger 2013: 25). Kommunikation existiert für das Bewusstsein lediglich als Umwelt, und trotzdem kann das eine ohne das andere nicht existieren.

Ihre operative Geschlossenheit macht es den einzelnen Systemen unmöglich, Elemente wie Gedanken, Informationen,

Impulse oder Reize untereinander auszutauschen. Da die unterschiedlichen Systeme jedoch unmittelbar voneinander abhängig sind, muss es einen Mechanismus geben, der sie miteinander in Verbindung bringt. Dafür hat Luhmann von Maturana den Begriff der Koppelung übernommen. Er bezeichnet eine überschneidungsfreie Verbindung zwischen zwei operativ geschlossenen Systemen (vgl. Maturana 1982), durch welche die Autonomie der Systeme nicht beeinträchtigt wird. Bautz und Stöger beschreiben die Koppelung folgendermaßen:

„Gekoppelte Systeme tauschen nichts aus, sie beobachten ihre Umwelt (und andere Systeme) in einem bestimmten wahrnehmbaren Medium und verarbeiten die Information auf eine für sie strukturbildende Weise“ (Bautz/Stöger 2013: 28).

Das bedeutet, dass Systeme sich gegenseitig lediglich als Teil der Umwelt betrachten und sich untereinander nur indirekt beeinflussen können. Die einzige Möglichkeit der Kontaktaufnahme eines Systems über die Systemgrenzen hinaus ist die gegenseitige Irritation. Luhmann bezeichnet dieses Phänomen als Resonanz. Ein System kann „durch [diverse] Faktoren der Umwelt irritiert [...] werden“ (Luhmann 2008a: 27). Ein System wird durch Resonanz immer dann irritiert, wenn es durch seine Umwelt angeregt wird. Ein wahrnehmendes oder beobachtendes System kann eine entsprechende Anregung registrieren und sie gemäß seiner Operationsweise als systeminternes Element verarbeiten und daraus Rückschlüsse auf die Umwelt ziehen (vgl. Luhmann 2008a). Da die Umwelt eines Systems immer auch aus sämtlichen anderen Systemen besteht, ist der Auslöser einer Irritation immer ein anderes System. Wenn solche Resonanzen eine gewisse Regelmäßigkeit aufweisen, kann man von einer Koppelung sprechen. Da der kreative Gestaltungsprozess unterschiedliche Systemarten einschließt und die Systeme sich nicht gegenseitig ersetzen können, begünstigen und belasten sie sich untereinander. Sie stehen in einem stetigen Spannungszustand zwischen

gleichzeitiger Unabhängigkeit und Abhängigkeit, der die beteiligten Systeme äußerst komplex macht (vgl. Luhmann 2008a). Im künstlerischen Gestaltungsprozess kümmert sich das Bewusstsein durch die Koppelung mit den sensomotorischen Systemen um die Realwerdung, die sozialen Systeme sorgen mithilfe der Kommunikation für die Kriterienbildung innerhalb des Werkprozesses.

## **Kreativität als Wert einer Form**

Sämtliche Systeme und Mechanismen des künstlerischen Gestaltungsprozesses laufen in einem Punkt zusammen: in der sinnlich wahrnehmbaren Differenzierung einer Form. Formen können auch rein psychisch als Gedanken differenziert werden. Der künstlerische Gestaltungsprozess erfordert jedoch das sinnlich wahrnehmbare Differenzieren einer Form. Diese Form wird von einem psychischen System unterschieden, von einem sensomotorischen System realisiert und als Information in einem sozialen System verstanden. Durch den operativen Charakter und die Geschlossenheit der beteiligten Systeme ist der künstlerische Gestaltungsprozess zeitabhängig und an einen Fachbereich oder eine Domäne gebunden. Das bedeutet, dass sämtliche Referenzen der Kreativität notwendig sind, damit im künstlerischen Gestaltungsprozess eine Form differenziert werden kann. Die Form selbst kann jedoch nicht ohne Weiteres als kreativ bezeichnet werden, da es ebenso Formen gibt, die nicht kreativ sind.

Der Formbegriff muss in Hinblick auf die kunstpädagogische Forschung genauer analysiert werden. Da eine intensive Untersuchung aller Bedeutungsvarianten des Formbegriffs an dieser Stelle zu weit führen würde, wird im Folgenden in erster Linie Luhmanns Formverständnis erläutert und auf seine Bezugstheorien verwiesen.

Luhmann orientiert sich bei seinem Formverständnis an den Erkenntnissen von Spencer-Brown (vgl. Luhmann 2008b). Spencer-Browns Theorie zur Form umfasst Aspekte der phi-

losophischen Logik, der Kybernetik sowie der Erkenntnistheorie und basiert in ihrem Kern auf einer konstruktivistischen Weltanschauung. Spencer-Brown geht davon aus, dass die Welt vollkommen inhaltslos wäre, wenn man die Dinge darin nicht bezeichnen würde. Eine solche Bezeichnung kann nur erfolgen, wenn man etwas von allem anderen differenziert: „We take as given the idea of distinction and the idea of indication, and that we cannot make an indication without drawing a distinction“ (Spencer-Brown 1969: 1). Die Form ist in dieser Theorie eine Differenzierung, bei der etwas zunächst Unbestimmtes mittels einer geschlossenen Grenze von der Umwelt abgetrennt wird. Die geschlossene Grenze umschließt das bezeichnete Objekt oder den bezeichneten Sachverhalt und markiert somit die Differenz von innen und außen.

Luhmann benutzt Spencers Formtheorie, um damit die grundlegende Operationsweise seiner psychischen und sozialen Systeme zu erklären. Wenn ein Bewusstsein keine Formen unterscheidet, hat es auch nichts zu beobachten (vgl. Luhmann 2008b). Jede Form ist aus Sicht des Bewusstseins ein Eingriff in seine Umwelt. Die in ihrer immensen Komplexität niemals vollständig fassbare Umwelt erfährt „einen Einschnitt, eine Verletzung eines unbestimmten Bereichs von Möglichkeiten durch eine Unterscheidung“ (Luhmann 2008b: 195). Das bedeutet, dass die Form als Unterscheidung einen Teil der Umwelt bestimmbar macht, indem sie festlegt, was innerhalb und was außerhalb ihrer Grenze liegt. Mit der Festlegung auf ein Innen und ein Außen hat das Bewusstsein eine Entscheidung gefällt und eine Form festgelegt.

Die Form ist in Luhmanns Verständnis nicht das tatsächliche Objekt oder ein bestimmter Sachverhalt. Sie ist kein Ding und auch kein Teil oder eine Eigenschaft eines Gegenstands. Die Form ist lediglich „das Einsetzen einer Markierung in einen zunächst leeren Raum“ (Luhmann 2008b: 194). Dieses Zitat darf nicht wörtlich verstanden werden. Die Markierung existiert nur für das System, das die Differenzierung vorgenommen hat. Außerdem ist der Raum nicht wirklich leer. Leer bedeutet, dass das System oder das Bewusstsein darin noch keine Form

gefunden hat (vgl. Luhmann 1990). Eine Form existiert nur für das System, das ebendiese differenziert hat. Selbst wenn jemand etwas sinnlich Wahrnehmbares formt, existiert die Form nur für das formende System. Ein anderes Bewusstsein würde an dem geformten, sinnlich wahrnehmbaren Objekt oder Ereignis eine andere Form differenzieren.

Dieses Verständnis von Form steht im Widerspruch zum Formbegriff, wie er in der bildenden Kunst verwendet wird. Aus der Perspektive der bildenden Kunst wird der Begriff ‚Form‘ mit der äußeren Gestalt oder dem Umriss umschrieben (vgl. Meyers kleines Lexikon Kunst 1986). Dementsprechend hat jede gestaltete Form eine tatsächliche Entsprechung in der Umwelt. Auch wenn in anderen philosophischen und kunstwissenschaftlichen Theorien die Form als gedankliches Konstrukt beschrieben wird, das aus dem Bewusstsein eines Subjekts in die sinnlich wahrnehmbare Welt überführt wird, kann in der bildenden Kunst die Form nicht losgelöst von der Materie gesehen werden.<sup>2</sup> Auch in Luhmanns Systemtheorie kann die Form im künstlerischen Gestaltungsprozess nicht ohne Verbindung zu einem sinnlich wahrnehmbaren Gegenstand oder Sachverhalt existieren. Jedoch bezeichnet die Form nicht das Kunstwerk selbst oder einen Teil davon, sondern ausschließlich die von einem System getroffene Differenzierung am Kunstwerk (vgl. Spencer-Brown 1969).

Dabei differenziert der\*die Gestaltende beim Gestalten andere Formen als der\*die Rezipient\*in. Wenn mehrere Rezipient\*innen beispielsweise ein Bild betrachten, kann nicht davon ausgegangen werden, dass alle das Gleiche sehen. Jede\*r Rezipient\*in findet zu ganz individuellen Formen im Kunstwerk. Das liegt unter anderem daran, dass jede\*r Rezipient\*in mit einer anderen Motivation oder Zielsetzung an ein Kunstwerk herantritt. Jedes Subjekt trägt die autonome Entscheidungsfreiheit, welche Formen es differenzieren will (vgl. Haseloff 1972).

Wenn Gestalter\*innen in ihren Werken Formen differenzieren, dann beobachten sie bereits getroffene Formentscheidungen und finden zu neuen. Formen werden in der Regel im



Bewusstsein unterschieden. Über die strukturelle Koppelung des Bewusstseins an die sensomotorischen Systeme finden diese Formen zu einer sinnlich wahrnehmbaren Ausführung. Die Form ist dabei nicht der tatsächliche runde, viereckige, große oder kleine Fleck, sondern die Produktion einer Differenz als Grenzlinie. Die Form ist aus Sicht des Bewusstseins ein bestimmter Fleck, eine bestimmte Farbe, eine bestimmte Bewegung. Sie ist demnach nicht das tatsächliche Erscheinungsbild eines Gegenstands oder einer Sache, sondern lediglich das Bild, das sich ein\*e Betrachter\*in davon macht. Sobald der\*die Betrachtende eine andere Form unterscheidet, ist die vorangegangene verschwunden. Das bedeutet, dass nach Luhmanns Verständnis nicht nur in performativen Gestaltungsprozessen, sondern auch in der Malerei, der Bildhauerei oder der Fotografie die Form ein flüchtiges Phänomen ist: „Die Einheit der Form verschwindet im Gebrauch oder in der Beobachtung“ (Luhmann/Huber 2009: 81).

Da die Form aus Luhmanns Sicht kein tatsächliches Merkmal eines Objekts ist, sondern lediglich von einem System an einem Objekt unterschieden wird, ist der Formbegriff an kein spezielles Medium gebunden. Maler differenzieren mit Farben und Flächen auf einer Leinwand Formen, Tänzer differenzieren mit ihren Körperbewegungen im Raum Formen und Musiker differenzieren mit Tönen in der Lautlosigkeit Formen. Die Form ist eine Unterscheidung im Medium, wobei das Medium die Art der Form vorgibt. Zwischen Form und Medium existiert sogar eine gegenseitige Abhängigkeit. Ohne ein Medium könnten daran keine Formen unterschieden werden und ohne eine differenzierte Form würde das Medium, zumindest aus der Perspektive eines Systems, nicht existieren (vgl. Luhmann 2008b). An einem Medium kann ein Bewusstsein bestimmte vergängliche Formen einzeichnen, um die Komplexität des Mediums auf eine Größe zu reduzieren, die das Bewusstsein verarbeiten kann.

Für Künstler\*innen ist ihr gestaltetes Kunstwerk ein Arrangement von Formen, die sie durch eine Koppelung an ihre sensomotorischen Systeme in das Werk hineinkomponieren.

Sie treffen im Medium Unterscheidungen, die sie physisch fixieren. Aus Sicht der Rezipient\*innen ist dasselbe Kunstwerk ebenfalls ein Arrangement von Formen. Jedoch sind es nicht die Formen der Künstler\*innen, sondern ihre eigenen, die sie am Kunstwerk differenzieren. An dieser Stelle erfolgt für den künstlerischen Gestaltungsprozess eine klare terminologische Trennung zwischen dem Form- und dem Gestaltbegriff. Diese Trennung ist in Bezug auf die bildende Kunst notwendig, da mit dem systemtheoretischen Formbegriff keine gestalteten, sinnlich wahrnehmbaren Objekte oder Elemente der Umwelt bezeichnet werden. Die physische Relation der beobachteten Formen wird im Rahmen dieses Textes als Gestalt bezeichnet. Während die Form eine Unterscheidung an einem Medium ist, ist die Gestalt die äußere Erscheinung des Mediums. Diese Gestalt kann nur beobachtet werden, wenn man daran Formen unterscheidet (vgl. Luhmann 2008b). Ein Kunstwerk ist nach Luhmann ein Medium mit einer Struktur, die die Möglichkeiten der daran zu vollziehenden Unterscheidungen einschränkt. Diese Struktur ist die Gestalt, welche von einem\*r Gestalter\*in realisiert wird. Jeder Pinselstrich beispielsweise verändert die Struktur und damit die äußere Erscheinung eines Bildes. Alleine für das Zustandekommen einer Gestalt ist es im künstlerischen Gestaltungsprozess nachrangig, ob eine Form bewusst oder unbewusst, geplant oder experimentell gesetzt wird. Die Form besitzt nur für das System, das diese Unterscheidung trifft, eine Bedeutung. Die Gestalt hingegen ist ein Komplex aller Markierungen und Unterscheidungen, die ein\*e Gestalter\*in vorgenommen hat. Selbst die Umwelt kann die Gestalt verändern.

Damit aus systemtheoretischer Sicht im künstlerischen Gestaltungsprozess eine Form entstehen kann, müssen sämtliche Referenzbedingungen der Kreativität erfüllt sein. Wäre die Kreativität jedoch lediglich von den einzelnen Referenzbedingungen abhängig, so wäre jede Form, die im künstlerischen Gestaltungsprozess differenziert wird, als kreativ zu klassifizieren. Das würde den Begriff der Kreativität aus systemtheoretischer Sicht für den künstlerischen Gestaltungsprozess

überflüssig machen. Die Kreativität ist jedoch nicht nur von ihren Referenzbedingungen abhängig, sondern auch von den Merkmalen ‚Neuartigkeit‘ und ‚Nützlichkeit‘. Diese Merkmale lassen sich ebenfalls an der Differenzierung einer Form beobachten.

## **Erwartbarkeit und Anschlussfähigkeit einer Form**

Jede Form, die in einem komplexen System nach Luhmann differenziert wird, ist an zwei Merkmale gebunden: Erwartbarkeit und Anschlussfähigkeit. Zum einen wird jede Formdifferenzierung über die Struktur für ein System zu einem bestimmten Grad erwartbar gemacht. Zum anderen weist jede Form über sich hinaus und bestimmt über ihren Grad der Anschlussfähigkeit, wie ein System weiter operieren kann. Beide Merkmale haben gemeinsam, dass sie im Wert variieren können. Eine Form kann durch die Anzahl an wiederholten Differenzierungen mehr oder weniger erwartbar sein. Ebenso kann eine Form mehr oder weniger Anschlussmöglichkeiten bieten (vgl. Luhmann 2008b).

Im Folgenden wird die Kreativität als der Wert einer differenzierten Form definiert. Um diese Definition systemtheoretisch zu stützen, wird gezeigt, dass die beiden Merkmale der Kreativität – Neuartigkeit und Nützlichkeit – von den Merkmalen einer differenzierten Form – Anschlussfähigkeit und Erwartbarkeit – abhängig sind. Die Anschlussfähigkeit bestimmt den Nutzen einer Form und die Erwartbarkeit gibt vor, wie neu eine Form für das jeweilige System ist.

Wie die beiden Merkmale der Form sind die Merkmale der Kreativität als Werte begreifbar. Schuler und Görlich verwenden die beiden Merkmale der Kreativität wie bereits beschrieben als skalierbare Achsen in einem Koordinatensystem. Nach diesem Modell hat das kreative Produkt einen kreativen Wert, der sich aus zwei Einzelwerten zusammensetzt. Je neuartiger und nützlicher etwas ist, desto kreativer ist es (vgl. Schuler/Görlich 2007). Diese beiden Merkmale fungieren nicht nur als Kriteri-

en, die dabei helfen, kreative Produkte zu erkennen, sondern auch als Werte, welche die kreative Güte einer differenzierten Form bestimmen.

### **Erwartbarkeit**

Wenn eine Form als kreativ bewertet werden soll, muss sie von dem System, welches diese Form differenziert, als neu eingestuft werden und dementsprechend unerwartet sein. Aber wie baut ein System Erwartungen auf und wie können diese erfüllt oder enttäuscht werden?

Eine Erwartung repräsentiert die Gliederung oder Strukturierung möglicher Formdifferenzierungen, die von einem psychischen System in einer kommunikativen Situation als mögliche Reaktion erachtet werden. Erwartungen dienen sämtlichen an einem sozialen System beteiligten Subjekten dazu, die Komplexität der Operationsmöglichkeiten zu reduzieren. Sie schaffen in einem sozialen System eine spontane und einzigartige Form der Ordnung. Die Ordnung in sozialen Systemen ist kein Zustand, der allmählich entsteht. Jede soziale Ordnung ist eine spontane und zugleich flüchtige Ordnung, die immer dann zustande kommt, wenn sich aus dem unüberschaubaren Möglichkeitsspielraum eines komplexen Systems eine bestimmte Art und Weise herauskristallisiert, wie das System sinnvoll weiter operieren kann (vgl. Jahraus 2001). Soziale Systeme bilden ihre Struktur über Erfahrungen aus, mit der sie über Erwartungen das zukünftige Operieren koordinieren.

Der künstlerische Gestaltungsprozess ist aus Sicht der Systemtheorie eine fortlaufende Transformation von Erwartungen in Realisierungen. Diese Realisierungen erfolgen über die Differenzierung von Formen. Die Erwartung einer bestimmten Form oder eines Formspektrums kommt dabei einer Bewertung gleich. Bei der Erwartung werden sowohl die Chancen für das Eintreten einer bestimmten Reaktion der Rezipient\*innen geprüft als auch die Größe der Chance, dass eine bestimmte Form die Erwartungen der Rezipient\*innen erfüllt. Das führt zu dem Schluss, dass ein\*e Gestalter\*in durch die Erwartung koordinieren kann, ob er\*sie durch seine\*ihre Formdifferen-

zierung die Erwartungen eines\*einer Rezipient\*in bestätigt oder enttäuscht. Wenn es sein\*ihr Ziel ist, die Erwartungen des Gegenübers zu enttäuschen, kann er\*sie es mit etwas Neuartigem überraschen. Nur wenn differenzierte Formen von externen Beobachter\*innen als unerwartet erkannt und bewertet werden, können sie von ebendiesen in Bezug auf ihre Erwartungsstandards als neu oder sogar kreativ erfahren werden (vgl. Schmidt 1988). Wenn ein Subjekt von einer Form überrascht wird, heißt das, dass die Form aus Sicht des Subjekts von den bekannten Formen abweicht und somit für das Subjekt neu ist. Die Neuartigkeit einer Form ist charakteristisch für das Überraschende, das Abweichende (vgl. Luhmann 2008b). Die Neuartigkeit ist damit eng an die Erwartbarkeit gebunden. Sie existiert in einem sozialen System als das Gegenteil des Erwartbaren. Neuartigkeit und Erwartbarkeit sind gegensätzliche Ausprägungen einer Formdifferenzierung. Die Neuartigkeit ist aber nicht einfach nur der negative Wert der Erwartbarkeit. Neuartigkeit ist immer etwas Wertvolles, das eine bestimmte Form hervorhebt und auszeichnet (vgl. Groys 1992).

Damit aus einer systemtheoretischen Sicht Kreativität zustande kommen kann, muss die Erwartbarkeit zugunsten der Neuartigkeit reduziert werden. Neuartigkeit ist ein Wert, der bei jeder Differenzierung im künstlerischen Gestaltungsprozess durch den Grad der Erwartbarkeit bestimmt werden kann. Gleichzeitig ist die Neuartigkeit ein zwingendes Merkmal der Kreativität.

### **Anschlussfähigkeit**

Damit ein System prozessieren kann, muss eine differenzierte Form nicht nur erwartbar, sondern auch anschlussfähig sein. Mit dem Begriff ‚Anschluss‘ wird in Luhmanns Systemtheorie eine künftige Selektion bezeichnet, die auf eine bereits stattgefundene Selektion folgt. Die Anschlussfähigkeit beschreibt in einem psychischen oder sozialen System das Potenzial einer selektierten Form, mit einer Auswahl an Folgeselektionen anknüpfen zu können. Jede Einheit eines Systems muss an-

schlussfähig sein. Wenn eine Selektion keine Anschlussfähigkeit besitzt, brechen die Operationen ab und das System hört auf zu existieren (vgl. Plönges 2012).

Wenn ein System aus ganz bestimmten Formdifferenzierungen besteht und diese Formen nur im Anschluss an vorangegangene selektiert werden können, muss das System dafür sorgen, dass genügend Selektionen bereitstehen, um weiterprozessieren zu können. Luhmann bezeichnet die Anschlussfähigkeit als einen Prozess, aber eigentlich ist sie der Wert einer Selektion, der das Reduzieren und Öffnen der Anschlussmöglichkeiten reguliert (vgl. Luhmann 1995). Ein System ist einem permanenten Anschlussproblem ausgesetzt, das es dadurch löst, dass die Anschlussstellen weder zu weit geöffnet noch zu weit geschlossen sein dürfen. Anschlussstellen sind künftige Formen, die vom System als möglich bzw. als sinnvoll akzeptiert werden. Differenzierte Formen können mehr oder weniger anschlussfähig sein. Gibt es zu viele Anschlussstellen, besteht die Gefahr, dass sich das System in seiner Komplexität verirrt und keine sinnvolle Folgeform differenzieren kann. Gibt es zu wenige, kann es passieren, dass die Möglichkeiten abebben und irgendwann gar keine Form mehr gefunden werden kann. Das hängt davon ab, wie viele Anschlussoptionen durch sie limitiert oder geöffnet werden.

Da für die Bestimmung von Kreativität das Merkmal der Neuartigkeit alleine nicht ausreicht, braucht die Kreativität „signifikante und hinreichend relevante Neuheit“ (Schmidt 1988: 47). Diese Relevanz wird über das zweite Merkmal der Kreativität, die Nützlichkeit, bestimmt. Die Nützlichkeit eines Ereignisses, eines Produkts oder einer Form hängt wiederum von dem Anschlusswert ab. Dieser entspricht dem Nutzen, den eine bestimmte Form in ein System einbringt. Je mehr sinnvolle Anschlusswerte eine Formdifferenzierung ermöglicht, desto nützlicher ist sie auch. Der hohe Nutzen einer Form schlägt sich darin nieder, dass die Kommunikationspartner unzählige Möglichkeiten bekommen, mit der informativen Form sinnvoll umzugehen.

## Ermittlung der Kreativität als Wert

Jede Formdifferenzierung in einem sozialen System ist zu einem bestimmten Grad anschlussfähig und neuartig. Das gilt für alle Formdifferenzierungen eines Bewusstseins, die gleichzeitig als Differenz zwischen Mitteilung und Information verstanden werden. Aus diesem Grund hat jede Form, die als Information in einem sozialen System relevant ist, das Potenzial, kreativ zu sein. Da aber nicht jeder formdifferenzierende Akt in einer kommunikativen Situation als kreativ gewertet wird, muss der Grad der Neuartigkeit und Anschlussfähigkeit ein bestimmtes Niveau erreichen, welches kreative Formdifferenzierungen von *normalen* Formdifferenzierungen unterscheidet. Das Zustandekommen von Kreativität hängt von zwei wertvariablen Merkmalen ab, die in einem sozialen System von mindestens einem Subjekt positiv beurteilt werden müssen. Diese Abhängigkeit der Kreativität von der systembezogenen Beurteilung und Bewertung einer kommunikativen Form führt zu dem Schluss, dass es sich bei der Kreativität selbst um einen Wert handeln muss. Dieser Wert bestimmt die Neuartigkeit und Nützlichkeit einer differenzierten Form. In der Differenzierung einer Form vereinen sich alle fünf Referenzbedingungen der Kreativität und durch die Merkmale ‚Neuartigkeit‘ und ‚Nützlichkeit‘ lassen sich normale Formen von kreativen Formen unterscheiden. Die Merkmale ‚Neuartigkeit‘ und ‚Nützlichkeit‘ sind notwendige Werte, die eine kreative Form in einem Mindestmaß aufweisen muss und die über die Erwartbarkeit und Anschlussfähigkeit der Form bestimmt werden können. Aus diesem Grund liegt es nahe, die Kreativität als einen Wert zu definieren, den eine Formdifferenzierung annehmen kann, wenn sie als neuartig und nützlich beurteilt wird.

Kreativität muss als Wert erkannt und entdeckt werden. Das Trägermedium der Kreativität ist die Form oder genauer die Formdifferenzierung. Die Form bezeichnet ausschließlich den Akt einer Grenzziehung, bei dem sich das ausführende System für eine der beiden entstandenen Seiten entscheidet

und damit die Form festlegt. Diese Form existiert nicht in der Umwelt, sondern ausschließlich für das System, das die Differenzierung vorgenommen hat. Das bedeutet, dass eine kreative Form keine physische Entsprechung in der Umwelt haben kann. Die Kreativität ist nicht der Wert einer tatsächlich geformten Gestalt, sondern der Wert einer Differenzierung, die daran vorgenommen werden kann. Kreativität existiert nur für das System, das sie beobachten kann. Sie ist keine beständige Eigenschaft eines Sachverhalts oder Objektes.

Die Auffassung einer zeitbeständigen Kreativität widerspricht grundlegend einem zeitreferenziellen Kreativitätsbegriff. Soziale und psychische Systeme verändern sich mit jeder Operation. Eine Form existiert lediglich aus der Perspektive des Subjekts, welches die zugrundeliegende Unterscheidung getroffen hat. Das bedeutet, dass die Kreativität den Wert eines Differenzierungsaktes beschreibt. Nur so kann eine Formdifferenzierung in einem System produktiv werden. Sie muss erkannt, ausgewertet und weiterbeurteilt werden, damit sie als Anlass für Umstrukturierungen und Neukombinationen im System genutzt werden kann. Die Kreativität besteht in der Veränderung der Systemstruktur. Ihre Größe oder ihr Wert bemessen sich aus der Verschiebung zwischen zwei Systemzuständen, einem Vorher und einem Nachher.

Heckhausen unterscheidet im kreativen Akt zwei Prozessschritte: „Der erste generiert kreative Einfälle, der zweite filtert kritisch die meisten wieder aus und verwirft sie“ (Heckhausen 1988: 24). Nach Matussek ist der zweite Schritt, die Bewertung kreativer Produkte, selbst schon ein eigenständiger kreativer Akt (vgl. Matussek 1974). Wenn die Kreativität ein Wert ist, besteht der kreative Akt nicht im Unterscheiden oder Gestalten einer Form, sondern im Erkennen und Erzeugen ihres Wertes. Kreativität existiert nicht als intrinsischer Wert einer Form, sie wird über einen zweiten Schritt retrospektiv der Form zugewiesen. Kreativität ist keine Fähigkeit, Neues und Nützliches aktiv zu generieren, sondern ein Wert, der retrospektiv in differenzierten Formen erkannt wird (vgl. Schuler/Görlich 2007). Eine differenzierte Form kann nicht kre-



ativ sein, wenn ihre Neuartigkeit und Anschlussfähigkeit nicht erkannt werden. Wenn die Kreativität ein Wert ist, liegt der kreative Akt hauptsächlich in der Bemessung dieses Wertes. Das bedeutet aus systemtheoretischer Sicht, dass ein\*e künstlerischer\*e Gestalter\*in, der\*die durch die Wahrnehmung und Beobachtung Formen differenziert, die er\*sie in einem Medium als Gestalt fixiert, erst in einem reflexiven Akt erkennen kann, ob eine bestimmte differenzierte Form tatsächlich kreativ ist. Er\*Sie kann durch eigene Erfahrungserwartungen abschätzen, ob die Differenzierung von den Rezipient\*innen als erwartbar oder als neuartig eingestuft wird. Zudem kann er\*sie über die in der Struktur gesammelten Erfahrungen abschätzen, wie viele Anschlussoperationen sich den Rezipient\*innen bieten. Je ausdifferenzierter die Struktur eines Bewusstseins ist und je enger seine Koppelung an das jeweilige soziale System ausfällt, desto zuverlässiger kann ein\*e Gestalter\*in eine solche Prognose treffen. Matussek schreibt: „Es ist ein langer, mühseliger Prozeß, bis man das eigene Werk beurteilen kann“ (Matussek 1974: 61). Dieser Prozess ist aus systemtheoretischer Perspektive die Zeit, in der ein\*e Gestalter\*in im eigenen Fachbereich Erfahrungen sammelt, indem er\*sie durch beständiges Gestalten die eigenen Beobachtungen ausdifferenziert und diese Beobachtungen über die strukturelle Koppelung an ein soziales System mit anderen Gestalter\*innen und Rezipient\*innen abgleicht. Nur wenn das Bewusstsein die aktuelle Differenzierung mit den Erfahrungen aus vergangenen Differenzierungen in Dialog bringt, kann der\*die Gestalter\*in eine Prognose für die Zukunft geben und bewerten, ob die Differenzierung kreativ ist oder nicht. Das Anliegen dieses Definitionsentwurfs besteht darin, den Begriff der Kreativität besser erklären zu können. Um Kreativität fördern zu können, muss erst bestimmt werden, was Kreativität überhaupt ist, welche Bedingungen notwendig sind und welche Mechanismen und Faktoren an ihrem Zustandekommen beteiligt sind. Ein fortführender Forschungsansatz besteht in der Frage, wie kreative Handlungen bewertet werden können. Wenn es sich bei der Kreativität um den Wert

von Formentscheidungen handelt, geht es beim Erkennen der Kreativität nicht um die Bewertung eines Individuums als mehr oder weniger kreativ, sondern vielmehr um das Bewerten von sinnlich wahrnehmbaren Handlungen, die von Subjekten getätigt werden. Solche Handlungen werden unter Berücksichtigung des aktuellen Gestaltungsanlasses und der Zusammensetzung der Gruppe auf ihre Neuartigkeit und Nützlichkeit geprüft. Die beiden Merkmale sind gebunden an die Erwartungen und die Anschlussmöglichkeiten, die man aus Sicht der jeweiligen Gruppe und des entsprechenden Fachbereichs in der Handlung erkennen kann. Das Problem bei der Bewertung kreativer Handlungen besteht in der Vorgabe der Norm. Wer legt fest, was in einer Gruppe als neuartig oder nützlich gilt? Die Kreativität ist kein objektivierbares, auf alle Gruppen anwendbares Merkmal einer Handlung oder eines Objekts, sondern ein sich stets aktualisierender Wert aus der Perspektive eines\* einer bestimmten Beobachtenden bzw. einer Gruppe. Die vorliegende Definition der Kreativität als Wert versteht sich als theoretische Grundlage, um im Rahmen empirischer Anschlussstudien die Frage nach der Bewertung von Kreativität oder die Möglichkeiten der Kreativitätsförderung zu untersuchen.

## Anmerkungen

<sup>1</sup> Neben dem Fachbereich der Psychologie, die den Grundstein für die Kreativitätsforschung gelegt hat, haben sich auch die Soziologie, die Pädagogik, die Mathematik sowie die Kunstwissenschaft am wissenschaftlichen Diskurs rund um die Kreativität beteiligt.

<sup>2</sup> Da in der bildenden Kunst mit dem Begriff ‚Form‘ unterschiedliche Bedeutungen und Konzepte bezeichnet werden, differenziert man in der Kunstwissenschaft unterschiedliche Arten von Formen. Hildebrand beispielsweise unterscheidet drei Arten von Formen: Die Daseinsform entspricht der physikalischen Form von Gegenständen, die Wirkungsform ist die Erscheinungsweise der Gegenstände und die Vorstellungsform ist die künstlerische Werkform, die aus Daseins- und Wirkungsform gewonnen wird (vgl. Hildebrand 1901).

## Literatur

- Bautz, Timo/Stöger, Bernhard (2013): Verstehen wir, wenn Kinder zeichnen? Der Prozess des Gestaltens aus systemtheoretischer Sicht. München: kopaed.
- Bertalanffy, Ludwig von (1950): An Outline of General Systems Theory. In: The British Journal for the Philosophy of Science. 1. Jg., Ausgabe 2, S. 134–165.
- Bertalanffy, Ludwig von (1972): Vorläufer und Begründer der Systemtheorie. In: Kurzrock, Ruprecht (Hrsg.): Systemtheorie. Berlin: Colloquium, S. 17–28.
- Brodbeck, Karl-Heinz (1995): Entscheidung zur Kreativität. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Csikszentmihályi, Mihály (1997): Kreativität. Wie Sie das Unmögliche schaffen und Ihre Grenzen überwinden. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Csikszentmihályi, Mihály (1999): Implications of a Systems Perspective for the Study of Creativity. In: Sternber Robert (Hrsg.): Handbook of Creativity. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Fuchs-Wegner, Gertrud (1972): Verfahren der Analyse von Systemen. In: Kurzrock, Ruprecht (Hrsg.): Systemtheorie. Berlin: Colloquium, S. 82–89.
- Groys, Boris (1992): Über das Neue. Versuch einer Kulturökonomie. München, Wien: Carl Hauser.
- Haseloff, Otto Walter (1972): Kommunikation, Transformation und Interaktion bei lernfähigen Systemen. In: Kurzrock, Ruprecht (Hrsg.): Systemtheorie. Berlin: Colloquium, S. 57–81.

- Heckhausen, Heinz (1988): Kreativität – ein verbrauchter Begriff? In: Gumbrecht, Hans-Ulrich (Hrsg.): Kreativität. Ein verbrauchter Begriff? München: Wilhelm Finke, S. 21–32.
- Hemmer-Junk, Karin (1995): Kreativität. Weg und Ziel. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Hildebrand, Adolf von (1901): Das Problem der Form in der bildenden Kunst. Straßburg: Heitz & Mündel.
- Jahraus, Oliver (2001): Zur Systemtheorie Niklas Luhmanns. In: ders. (Hrsg.): Niklas Luhmann. Aufsätze und Reden. Stuttgart: Reclam, S. 303–314.
- Jongmanns, Georg (2003): Bildkommunikation. Ansichten der Systemtheorie. Bielefeld: transcript.
- Kowalski, Klaus (1975): Die Wirkung visueller Zeichen. Analysen und Unterrichtsbeispiele für die Sekundarstufe 1. Stuttgart: Ernst Klett.
- Luhmann, Niklas (1990): Weltkunst. In: Luhmann, Niklas/Bunsen, Frederick D./Baecker, Dirk (Hrsg.): Unbeobachtbare Welt. Über Kunst und Architektur. Bielefeld: Cordula Haux, S. 7–45.
- Luhmann, Niklas (1995): Soziologische Aufklärung, Band 6: Die Soziologie und der Mensch. Opladen: Westdeutscher Verlag.
- Luhmann, Niklas (1997): Die Gesellschaft der Gesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas (2002): Einführung in die Systemtheorie. Heidelberg: Carl-Auer Systeme.
- Luhmann, Niklas (2008a): Ökologische Kommunikation. Kann die moderne Gesellschaft sich auf ökologische Gefährdungen einstellen? Wiesbaden: GWV Fachverlage.
- Luhmann, Niklas (2008b): Schriften zu Kunst und Literatur. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Luhmann, Niklas/Huber, Hans-Dieter (2009): Gibt es Kunst außerhalb der Kunst? In: Hagen, Wolfgang (Hrsg.): Was tun, Herr Luhmann? Vorletzte Gespräche mit Niklas Luhmann. Berlin: Kadmos, S. 80–98.
- Maturana, Humberto R. (1981): Autopoiesis. In: Zeleny, Milan (Hrsg.): Autopoiesis. A Theory of Living Organizations. New York: North Holland, S. 21–32.
- Maturana, Humberto R. (1982): Erkennen. Die Organisation und Verkörperung von Wirklichkeit. Braunschweig: Springer.
- Matussek, Paul (1974): Kreativität als Chance. Der schöpferische Mensch in psychodynamischer Sicht. München: Piper.

- Meyers kleines Lexikon. Kunst (1986). Hrsg.: Redaktion für Kunst des Bibliographischen Instituts. Mannheim, Wien, Zürich: Meyers Lexikonverlag, 1. Auflage.
- Plönges, Sebastian (2012): Anschlussfähigkeit. In: Heil, Christiane/Kolb, Gila/Meyer, Torsten (Hrsg.): Shift. #Globalisierung #Medienkulturen #Aktuelle Kunst. München: kopaed, S. 98–100.
- Reckwitz, Andreas (2012): Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung. Berlin: Suhrkamp.
- Regel, Günther (1986): Medium bildende Kunst. Bildnerischer Prozeß und Sprache der Formen und Farben. Berlin: Henschel.
- Schmidt, Siegfried J. (1988): Kreativität – aus der Beobachterperspektive. In: Gumbrecht, Hans-Ulrich (Hrsg.): Kreativität. Ein verbrauchter Begriff? München: Wilhelm Finke, S. 33–51.
- Schuler, Heinz/Görlich, Yvonne (2007): Kreativität. Ursachen, Messung, Förderung und Umsetzung in Innovation. Göttingen: Hogrefe.
- Spencer-Brown, George (1969): Laws of Form. London: Allen & Unwin.
- Wiener, Norbert (1966): Mensch und Menschmaschine. Kybernetik und Gesellschaft. Frankfurt am Main: Alfred Metzner.

## Abbildungen

Abb. 1 Referenzbedingungen und Merkmale der Kreativität

Abb. 2 Achsendiagramm kreativer Produkte (Neuartigkeit und Nützlichkeit)



## **Florian Pfab**

Dr. phil. M.A., geb. 1982, unterrichtet seit 2016 als Lehrer Kunst und Deutsch in Bayern und forscht an systemtheoretischen Zugängen zur bildenden Kunst. 2009 schloss er sein Magisterstudium in Germanistik und Kunst an der Universität Regensburg ab. Von 2010 bis 2016 arbeitete er als wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Kunsterziehung der Universität Regensburg, wo er im Bereich Bildende Kunst und Ästhetische Erziehung promovierte.

## **Bisher in dieser Reihe erschienen**

Ehmer, Hermann K.: Zwischen Kunst und Unterricht – Spots einer widersprüchlichen wie hedonistischen Berufsbiografie.

Heft 1. 2003. ISBN 978-3-9808985-4-6

Hartwig, Helmut: Phantasieren – im Bildungsprozess?

Heft 2. 2004. ISBN 978-3-937816-03-6

Selle, Gert: Ästhetische Erziehung oder Bildung in der zweiten Moderne? Über ein Kontinuitätsproblem didaktischen Denkens.

Heft 3. 2004. ISBN 978-3-937816-04-3

Wichelhaus, Barbara: Sonderpädagogische Aspekte der Kunstpädagogik – Normalisierung, Integration und Differenz.

Heft 4. 2004. ISBN 978-3-937816-06-7

Buschkühle, Carl–Peter: Kunstpädagogen müssen Künstler sein. Zum Konzept künstlerischer Bildung.

Heft 5. 2004. ISBN 978-3-937816-10-4

Legler, Wolfgang: Kunst und Kognition.

Heft 6. 2005. ISBN 978-3-937816-11-1

Sturm, Eva: Vom Schießen und vom Getroffen–Werden. Für eine Kunstpädagogik »Von Kunst aus«.

Heft 7. 2005. ISBN 978-3-937816-12-8

Pazzini, Karl–Josef: Kann Didaktik Kunst und Pädagogik zu einem Herz und einer Seele machen oder bleibt es bei ach zwei Seelen in der Brust?

Heft 8. 2005. ISBN 978-3-937816-13-5

Puritz, Ulrich: nAcKT: Wie Modell und Zeichner im Aktsaal verschwinden und was von ihnen übrig bleibt.

Heft 9. 2005. ISBN 978-3-937816-15-9



Maset, Pierangelo : Ästhetische Operationen und kunst- pädagogische Mentalitäten.

Heft 10. 2005. ISBN 978-3-937816-20-3

Peters, Maria: Performative Handlungen und biografische Spuren in Kunst und Pädagogik.

Heft 11. 2005. ISBN 978-3-937816-19-7

Balkenhol, Bernhard: art unrealized – künstlerische Praxis aus dem Blickwinkel der Documenta11.

Heft 12. 2006. ISBN 978-3-937816-21-0

Jentsch, Konrad: Brennpunkte und Entwicklungen der Fachdiskussion.

Heft 13. 2006. ISBN 978-3-937816-32-6

Zacharias, Wolfgang: Vermessungen – Im Lauf der Zeit und in subjektiver Verantwortung: Spannungen zwischen Kunst und Pädagogik, Kultur und Bildung, Bilderwelten und Lebenswelten.

Heft 14. 2006. ISBN 978-3-937816-33-3

Busse, Klaus-Peter: Kunstpädagogische Situationen kartieren.

Heft 15. 2007. ISBN 978-3-937816-38-8

Rech, Peter: Bin ich ein erfolgreicher Kunstpädagoge, wenn ich kein erfolgreicher Künstler bin?

Heft 16. 2007. ISBN 978-3-937816-39-5

Regel, Günther: Erinnerungen an Gunter Otto: Ästhetische Rationalität – Schlüssel zum Kunstverständnis?

Heft 17. 2008. ISBN 978-3-937816-50-0.

Münste-Goussar, Stephan: Norm der Abweichung. Über Kreativität.

Heft 18. 2008. ISBN 978-3-937816-51-7

Billmayer, Franz: Paradigmenwechsel übersehen. Eine Polemik gegen die Kunstorientierung der Kunstpädagogik.

Heft 19. 2008. ISBN 978-3-937816-57-9

Sabisch, Andrea: Aufzeichnung und ästhetische Erfahrung.

Heft 20. 2009. ISBN 978-3-937816-64-7

Wetzel, Tanja: »Das dreht einen richtig an ...« Über die Figur der Rotation in der aktuellen Kunst – und ihren Wert für die ästhetische Bildung

Heft 21. 2009. ISBN 978-3-937816-71-5

Aden, Maïke; Peters, Maria: ‚Standart‘ – Möglichkeiten, Grenzen und die produktive Erweiterung kompetenzorientierter Standards in performativen Prozessen der Kunstpädagogik

Heft 22. 2011. ISBN 978-3-943694-00-0

Balkenhol, Bernhard: in Kunst, um Kunst und um Kunst herum

Heft 23.2012. ISBN 978-3-943694-01-7

Pazzini, Karl-Josef: Sehnsucht der Berührung und Aggressivität des Blicks

Heft 24.2012. ISBN 978-3-943694-02-4

Heil, Christine: Beobachten, verschieben, provozieren. Feldzugänge in Ethnografie, Kunst und Schule

Heft 25.2012. ISBN 978-3-943694-03-1

Hartwig, Helmut: Visuelle Kommunikation im Kraftfeld des Zeitgeistes

Heft 26.2012. ISBN 978-3-943694-04-8

Maset, Pierangelo: Kunstvermittlung heute: Zwischen Anpassung und Widerständigkeit

Heft 27.2012. ISBN 978-3-943694-05-5

Lange, Marie-Luise: I'm here – ästhetische Bildung als Präsenz, Ereignis, Kommunikation, Aufmerksamkeit und Teilhabe

Heft 28.2013. ISBN 978-3-943694-06-2

Meyer, Torsten: Next Art Education

Heft 29.2013. ISBN 978-3-943694-07-9

Sternfeld, Nora: Verlernen vermitteln

Heft 30.2014. ISBN 978-3-943694-08-6

Ott, Michaela: Zurück auf Anfang: Bildung als Verwunderung

Heft 31.2014. ISBN 978-3-943694-09-3

Dobler, Judith: Spuren der Erkenntnis – Experimente zwischen Zeichnen und Denken

Heft 32.2014. ISBN 978-3-943694-10-9

Henke, Silvia: Was heißt „künstlerisches“ Denken?

Heft 33.2014. ISBN 978-3-943694-11-6

Bramkamp, Martina: Visual Animation: Methods of Practice and Teaching

Heft 34.2016. ISBN 978-3-943694-12-3

Mörsch, Carmen: Die Bildung der Anderen mit Kunst: Ein Beitrag zu einer postkolonialen Geschichte der Kulturellen Bildung

Heft 35.2017. ISBN 978-3-943694-16-1

Lüber, Heinrich: Was der Fall ist

Heft 36.2017. ISBN 978-3-943694-15-4

Bader, Nadja: Zeichnen – Reden. Formen der Artikulation in bildnerischen Prozessen

Heft 37.2017. ISBN 978-3-943694-13-0

Reeh, Ute: Behauptungen zu Kunst, Konzept und Welt – seitlich, von oben herab und zeitlich betrachtet

Heft 38.2017. ISBN 978-3-943694-17-8

Burkhardt, Sara: Objekte und Materialien – Zur Bedeutung des Zeigens in kunstpädagogischen Zusammenhängen

Heft 39.2018. ISBN 978-3-943694-14-7

Leeker, Martina: (Ästhetische) Vermittlung 2.0. Von Kunst-/Vermittlung und Kritik in digitalen Kulturen

Heft 40.2018. ISBN 978-3-943694-18-5

Kunz, Ruth: Zwischen Bildtheorie und Bildpraxis

Heft 41.2018. ISBN 978-3-943694-19-2

Schuhmacher-Chilla, Doris: Anthropologische Kunsttheorie Kunst – Theorie – Anthropologie

Heft 42.2018. ISBN 978-3-943694-20-8

Preuss, Rudolf: Lehrperformanz: Navigieren in offenen Lehr-Lernprozessen des Kunstunterrichts

Heft 43.2019. ISBN 978-3-943694-21-5

Juuso Tervo: Intimacy with a Stranger: Art, Education and the (Possible) Politics of Love

Heft 44.2019. ISBN 978-3-943694-22-2

Christina Griebel: Ungehorsam übersetzen. Kunstpädagogik als Poesie

Heft 45.2019. ISBN 978-3-943694-23-9

Georg Peez: Beobachten, Erheben, Aufbereiten und Interpretieren

Heft 46.2019. ISBN 978-3-943694-22-2

Andreas Brenne: „Künstlerisch-Ästhetische Forschung“  
– Kunstpädagogik im Kontext der frühen und mittleren  
Kindheit

Heft 47.2019. ISBN 978-3-943694-25-3

Alexander Henschel: Kunstpädagogische Komplexität – Logi-  
ken und Begriffe der Selbstbeschreibung

Heft 48.2019. ISBN 978-3-943694-26-0

Jan G. Grünwald: Der Zweifel als produktive Möglichkeit in der  
kunstpädagogischen Praxis

Heft 49.2020. ISBN 978-3-943694-27-7

Birgit Engel: Ästhetische Aufmerksamkeit – Movens einer  
reflexiv-offenen und kritisch-innovativen Praxis in Kunst und  
Pädagogik

Heft 50.2020. ISBN 978-3-943694-28-4

Fabian Ginsberg: Scripted Reality

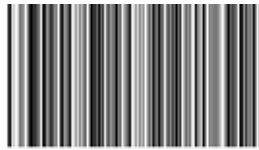
Heft 51.2020. ISBN 978-3-943694-29-1

Rahel Puffert: Umräumen statt aufräumen

Heft 52.2020. ISBN 978-3-943694-30-7







9 783943 694321