

Der kreative Prozess als Heldenreise

Diplomarbeit zur Erlangung des akademischen Grades
"Mag.a art." (Magistra artium)

in der Studienrichtung Design / Grafik und Werbung
eingereicht an der Universität für angewandte Kunst Wien
am Institut für Philosophie
bei Univ.-Prof. Dr. Marion Elias

vorgelegt von Marija Pletikapić
Wien, im Jänner 2016

*Here's to the crazy ones.
The misfits.
The rebels.
The troublemakers.
The round pegs in the square holes.
The ones who see things differently.
They're not fond of rules.
And they have no respect for the status quo.
You can quote them, disagree with them, glorify or vilify them.
About the only thing you can't do is ignore them.
Because they change things.
They push the human race forward.
And while some may see them as the crazy ones,
We see genius.
Because the people who are crazy enough to think
they can change the world,
Are the ones who do.*

(Text aus der Werbekampagne „Think different“
von Apple aus dem Jahr 1997)

Vorwort

Sie gilt als die größte Ressource auf dem Planeten, die wir noch nicht zur Gänze ausgebeutet haben – die menschliche Kreativität. Das kommt daher, dass sie immer noch ein Mysterium für uns darstellt, welches von einem Schleier aus Halb-Wahrheiten umgeben ist. Die Kreativität lässt sich nämlich weder durch erzieherische Maßnahmen herauskitzeln noch empirisch erforschen. Sicher ist nur, dass sie sich bei jedem Menschen *individuell* verhält, was die Sachlage nicht gerade einfacher macht.

Mein Zugang zu diesem Thema ist daher ein *philosophischer*, bei dem ich den *kreativen Prozess* in den Mittelpunkt rücke und ihn mit einer *Heldenreise* vergleiche. Dabei spielt der Mensch eine ebenso große Rolle wie die Gesetzmäßigkeiten, die diesem Prozess innewohnen.

Folgende Werke waren für diese Arbeit ausschlaggebend:

- „Kreativität und Flow“ von Csíkszentmihályi
- „Der Heros in tausend Gestalten“ von Joseph Campbell

Erst durch die Ausarbeitung der Parallelen zwischen dem kreativen Prozess und der Heldenreise habe ich mir einen zufriedenstellenden Zugang zur Kreativität verschafft. Daraus entstand eine Methode, welche den kreativen Prozess sowohl aus philosophischer und mythologischer als auch aus psychologischer Sicht betrachtet – ich nenne sie die *Kreative Reise*. Sie darf aber nicht als „Anleitung zu mehr Kreativität“ oder als eine weitere „Kreativitätstechnik“ missverstanden werden. Vielmehr ist sie eine Hilfestellung, die uns das Wesen der Kreativität näherbringen und erkennen lässt.

Die Arbeit ist so aufgebaut, dass ich mich zuerst mit der Kreativität befasse und anschließend mit dem Heldentum. Als dritten Schritt zeige ich die Gemeinsamkeiten beider Themen auf. Die abschließenden Kapitel sind einem tieferen Verständnis der Kreativen Reise gewidmet.

1. Was ist das – Kreativität?

Der Begriff *Kreativität*¹ erlebt seinen großen Boom mit der aufkommenden Kreativitätsforschung der USA in den 1950er Jahren. Es ist die Zeit des Kalten Krieges, als das Selbstverständnis der Amerikaner, eine der technologisch führenden Weltmächte zu sein, in seinen Grundfesten erschüttert wird. Der Auslöser dafür ist unter anderem ein Satellit namens „Sputnik“, welcher als erster künstlicher Erdsatellit von der Sowjetunion aus in die Atmosphäre geschickt wird.

Ausgehend von diesem Ereignis starten die USA große Programme, mit denen sie begabte Menschen zu identifizieren und zu fördern versuchen. Das Ziel ist es, die Kreativität des eigenen Landes als Ressource zu nutzen, um dem Gegner technisch überlegen zu sein. Es entstehen unterschiedliche Verfahren zur Erfassung und Förderung von Kreativität. Auch wenn es der Kreativitätsforschung dadurch gelingt, Teilespekte von ihr besser zu verstehen, merkt man schnell, dass sie empirisch schwer zu ermitteln ist und sich nicht einfach generieren lässt. Es wird ebenso deutlich, dass sich „kreative Einfälle“ nicht bewusst steuern lassen. Doch das Interesse am Phänomen der Kreativität verringert sich dadurch nicht um das Geringste. Ganz im Gegenteil: Nach und nach etabliert sie sich immer mehr als Modewort und Hoffnungsvokabel, mit dem alles möglich wird.

Heute gibt es eine Flut an Seminaren, Trainings, Büchern und neu entstandenen Begriffen wie *creative industries*, *creative director*, *creative capitalism* oder *creative cities*, die sich mit ihr schmücken. Dadurch verkommt sie allerdings zu einer Chiffre, deren Bedeutung immer beliebiger wird, was ein Ermüden des Kreativitäts-Booms absehbar macht. Was hat es aber wirklich mit der Kreativität auf sich? Ist sie eine Tugend, die uns helfen kann die Probleme unserer Zeit zu lösen oder nur ein Modewort mit Verfallsdatum? Eines steht jedenfalls fest – das Phänomen *Kreativität* ist viel älter als ihr Begriff und wahrscheinlich ist es sogar älter als die Menschheit selbst.

¹ Der Begriff „Kreativität“ stammt vom lateinischen *creare* und bedeutet „schöpfen“.

1.1. Kreativität – Historischer Teil

1.1.2. Überblick – Antike

Das Wort *Kreativität* kommt vom lateinischen *creare* und bedeutet „erzeugen, schöpfen, erschaffen“. Vor allem geht es um das Erschaffen von *genuin Neuem*. In der griechischen Mythologie erklären sich die Menschen in Schöpfungsmythen die Entstehung der Welt als die *Ordnung von Chaos*². Darin zeichnen sich die Götter vor allem durch ihre Eigenschaft aus, sowohl schöpferisch als auch zerstörerisch zu sein.

In der Antike gilt außerdem das Konzept, es sei nur den Göttern bestimmt, Neues hervorzubringen. Der Mensch könne nichts Neues erschaffen, sondern bestenfalls nur nachahmen (*Mimesis*)³. Wegbereiter für dieses Denken ist der Vorsokratiker Parmenides⁴, der um 500 v. Chr. das Werk „Über die Natur“ veröffentlicht. Darin behauptet er: „*Nötig ist dies zu sagen und zu denken, daß nur das Seiende existiert. Denn seine Existenz ist möglich, die des Nichtseienden dagegen nicht.*“⁵

Seiner Meinung nach kann alles was nicht ist auch nicht existieren, während das Seiende ein vollkommenes Ganzes darstellt und in sich nicht veränderbar bzw. zerstörbar ist. Durch diese Weltsicht beeinflusst er die abendländische Philosophie erheblich. Sowohl die Ideenlehre Platons⁶, welche das menschliche

² Das Wort „Chaos“ stammt vom griechischen Verb χαίνω ab, das „klaffen“ bzw. „gähnen“ bedeutet. Chaos heißt aus etymologischer Sicht also „klaffenden Raum“, „gähnende Leere“ oder das Nichts.

³ Mimesis, oder griechisch μίμησις, bedeutet Nachahmung. Es geht hier vor allem um die Nachahmung antiker Vorbilder. Das Ziel ist das Einsetzen von Gesten, um eine Wirkung zu erzeugen.

⁴ Parmenides lebte von 520 v. Chr. bis 455 v. Chr. und gehört zu den bedeutendsten Vorsokratikern. Er hat nur ein kurzes Werk verfasst, das „Über die Natur“ heißt.

⁵ Parmenides: Über die Natur. In: Die Fragmente der Vorsokratiker. Griechisch und Deutsch von Hermann Diels, Berlin: Weidmannsche Buchhandlung 1906, (Bd. 1) S. 105.

⁶ Platon (altgriechisch Πλάτων) ist ein bedeutender griechischer Philosoph der Antike. Er lebte von ca. 428 v. Chr. bis ca. 348 v. Chr. und war in Athen tätig. Er beschäftigte sich mit der Metaphysik, der Erkenntnistheorie, Ethik, Anthropologie, Staatstheorie, Kosmologie, Kunstdtheorie und Sprachphilosophie.

Schaffen als Nachahmung von Urbildern beschreibt, als auch die Lehre von Aristoteles⁷, welche die menschliche Kunstfertigkeit als bloße Nachahmung der Natur sieht, stützt sich auf dieses Denken.

Doch woher kommt die heutige Auffassung von Kreativität, dass „jeder Mensch kreativ“⁸ sei? Die Antwort zeigte einen langwierigen und subtilen Prozess, der sich über 2500 Jahre erstreckt. Daher möchte ich im Rahmen meiner Arbeit keinen Anspruch auf die Vollständigkeit einer Antwort erheben sondern die Personen erwähnen, die in meinen Augen essentiell für diesen Prozess waren.

1.1.2.1. Platons „Symposion“

Einer der wichtigsten Philosophen der Antike ist ohne Zweifel Platon. Seine Werke beinhalten Ideen, die unter genauerer Betrachtung ein maßgebliches Konzept zur modernen Kreativität aufweisen. Eines dieser Werke ist das „Symposion“⁹. In diesem fiktionalen, literarisch gestalteten Text werden bei einer Tischrunde der Reihe nach Lobreden über die Erotik gehalten um den Gott Eros¹⁰ zu würdigen.

⁷ Aristoteles (altgriechisch Ἀριστοτέλης) war Schüler von Platon und ebenfalls ein bedeutender griechischer Philosoph. Er lebte von 384 v. Chr. bis 322. V. Chr. und hat viele Disziplinen selbst entwickelt bzw. Platons Theorien nachhaltig beeinflusst. Seine Lehre umfasst die Logik, Psychologie, Ethik, Biologie, Physik, Dichtungstheorie und Wissenschaftstheorie. Das Wissenschaftssystem, das auf seinen Theorien beruht, nennt man Aristotelismus.

⁸ Guilford, Joy Paul: Über die Kreativität: Rede. Pennsylvania State College, 5.9.1950

⁹ Symposion (altgriechisch Συμπόσιον) heißt „Gastmahl“ oder „Trinkgelage“ und ist ein fiktionales, in Dialogform verfasstes Werk von Platon. Darin beschreibt er ein Gastmahl, dessen Teilnehmer sich über die Erotik unterhalten. Die Textüberlieferung des Werkes stammt aus dem 2. bzw. 3. Jahrhundert und wurde per Hand auf einer Papyrusrolle niedergeschrieben. Es ist das umfassendste aller Platon-Papyri und gehört heute zu den berühmtesten Werken der Weltliteratur.

¹⁰ In der Antike wird das Wort „Liebe“ in mehrere Begriffe unterteilt. Eros symbolisiert die begehrliche Liebe, Philia die freundschaftliche Liebe und Agape die göttliche bzw. uneigennützige Liebe.

Eine Person sticht dabei ganz klar hervor – Sokrates¹¹. In seiner Rede schildert er die Sicht seiner Lehrerin Diotima¹², welche unter anderem sagt, dass Eros gar kein Gott sei, sondern ein großer Dämon, ein Suchender bzw. Begehrnder, der zwischen den Göttern und den Menschen steht. Das erklärt Diotima mit folgendem Geburtsmythos:

Am Geburtstagsfest der Aphrodite, der Göttin der Schönheit, trinkt der Gott Poros (Wegfinder/Fülle) so viel Nektar, dass er sich berauscht in den Garten legt und einschläft. Da kommt die Göttin Penia (Armut/Mangel) an die Tür, um zu betteln. Als sie den Gott Poros sieht, legt sie sich zu ihm und empfängt ein Kind von ihm. Dieses Kind ist Eros, welcher somit die Frucht der Fülle und des Mangels bzw. Sohn der Not und des Wegfinders ist. Und da er am Geburtstag der Aphrodite gezeugt wird, ist er der Schönheit ständiger Begleiter.

Dieser Geburtsmythos zeigt deutlich, warum Eros kein Gott sein kann: Weil er den Mangel in sich trägt, welcher sich manifestiert in dem „*noch nicht Vorhandene(m) und nicht Fertige(m), was er nicht hat und nicht selbst ist und wessen er bedürftig ist*“¹³. Somit kann man sagen: Allein aus sich heraus entsteht nichts Neues. Man braucht den Mangel, um das Andere zu begehrn, dessen man bedürftig ist. Diese Bedingungen müssen gegeben sein, damit ein Zug entsteht bzw. ein „*Kraftfeld, wo man eine Chance sieht, sich zu übersteigen. Dies ist zugleich ein Zug in Richtung der versuchten Schließung dieser Kluft, versuchter Heilung.*“¹⁴

¹¹ Sokrates (altgriechisch Σωκράτης) lebte von 469 v. Chr. bis 399 v. Chr. in Athen und war ein bedeutender griechischer Philosoph. Er unterschied sich insofern von anderen Philosophen, als sein Interesse viel mehr dem Menschen galt als der Natur. Deshalb bezeichnet man die Philosophen vor ihm als „Vorsokratiker“. Er interessierte sich für die Ethik, das Leben und die Möglichkeiten der Erkenntnis. Von ihm stammt der Satz “Ich weiß, dass ich nichts weiß.“

¹² Diotima (altgriechisch Διοτίμα) ist eine historische Figur aus dem 5. Jahrhundert v. Chr., bei der nicht bekannt ist, ob ihre Gestalt erfunden ist, oder tatsächlich existierte. Sie soll eine weise Frau und die Lehrerin von Sokrates gewesen sein.

¹³ Platon: Symposion. In: Werke in acht Bänden, Griechisch und Deutsch, Hg. von Günther Eigler, übersetzt von Friedrich Schleiermacher, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1974, (Bd. 3) S. 200.

¹⁴ Mahrenholz, Simone: *Kreativität. Eine philosophische Analyse*, Berlin: Akademie Verlag 2011, S. 46.

Der Mangel ist somit Keim aller menschlichen Kreativität. Das Schöne spielt hierbei die Rolle des Attraktors, welcher den Raum erst entstehen lässt, in dem das Neue sich entfalten kann. Diotima erklärt weiter „*Denn die Liebe, o Sokrates, geht gar nicht auf das Schöne, wie du meinst. – Sondern worauf? – Auf die Erzeugung und Ausgeburt im Schönen.*“¹⁵

Diese *Ausgeburt im Schönen* ist der menschliche Wunsch etwas zu schaffen, das ihn unsterblich macht bzw. seinen Tod überdauert. Der grundlegendste Mangel, so Diotima, welcher die Menschen von den Göttern unterscheidet, ist nämlich ihre Sterblichkeit. Das ist auch das stärkste Motiv des Schaffens, da jedes Lebewesen mit der Kreativität seinen Tod überwinden möchte. Das Sich-selbst-Übersteigen um unsterblich zu werden geht aber mit dem Risiko einher ein *anderer* zu werden. Menschen, die dieses Risiko dennoch auf sich nehmen, nennt Diotima selbst *dämonisch*. Sie werden – wie Eros – zu Mittlern zwischen Göttern und Menschen.

Ihre Aufgabe ist „*zu verdolmetschen (έρμηνεύειν) und zu überbringen (διαπορθμεύω) den Göttern, was von den Menschen und den Menschen, was von den Göttern kommt. Den Göttern überbringen sie die Gebete und Opfer der Menschen und den Menschen die Gebote und Gnaden der Götter, und helfen überhaupt die Lücke zwischen beiden zu füllen, so dass das All fest in sich selbst geschlossen ist... Denn die Götter treten mit den Menschen nicht in Berührung, sondern aller Verkehr und alle Offenbarung der Götter an die Menschen... wird durch die Dämonen vermittelt.*“¹⁶ Eros symbolisiert in diesem Zusammenhang aber keine Vereinigung mit dem Göttlichen, sondern vielmehr die Dauer-Bewegung eines heimatlosen, ortlosen und ständigen Wanderers.

¹⁵ Platon: Symposion, S. 206.

¹⁶ Platon: Symposion, S. 202 – 203.

1.1.2.2. Platons *Mania* in „Phaidros“ und „Ion“

In den Dialogen „Phaidros“ und „Ion“ stellt Platon ein weiteres für diese Arbeit interessantes Konzept vor: Die *Mania*. In beiden Werken diskutiert sein Lehrer Sokrates über das menschliche Hervorbringen. Er bedient sich der Idee der *Mania*, durch die der Mensch zu einer Einsicht bzw. Eingebung kommt, die er nicht sich selbst sondern einer *höheren Macht* zuschreibt. Für Sokrates ist die *Mania* das Göttliche im Menschen, das seinen Horizont weit übersteigt und hinter dem sich die Energie des Hervorbringens verbirgt. Während im *Symposion* die Energie des Schaffens aus den Polen zwischen Mangel und Fülle besteht, ist es in der *Mania* das „Andere“ bzw. „Unbewusste“, welches das bewerkstellt. Sokrates sieht in der *Mania* außerdem das Gegen-stück zu den Handwerkskünsten¹⁷, da diese für den Menschen ständig zugänglich sind, während die *Mania* einem durch die Gunst zufallen muss. Sie ist also nicht steuerbar und genau deswegen ist sie für Sokrates etwas, das gravierende Probleme lösen kann.

Er sagt: „*Die größten Güter entstehen aber aus dem Wahnsinn, der jedoch durch göttliche Gunst verliehen wird. Denn die Prophetin zu Delphi und die Priesterinnen zu Dordone haben im Wahnsinn vieles Gute in besonderen und öffentlichen Angelegenheiten unserer Hellas zugewendet, bei Verstand aber Kümmerliches oder nichts... Um vieles vortrefflicher ist auch nach dem Zeugnis der Alten ein göttlicher Wahnsinn als eine bloß menschliche Verständigkeit.*“¹⁸

¹⁷ Das Handwerk oder die Handwerkskunst genoss zu Zeiten Homers (8.-7. Jhd. v. Chr.) hohes Ansehen in der Öffentlichkeit. Im antiken Griechenland änderte sich das und der Begriff wurde mit dem häuslichen Handwerk von Frauen verglichen. Nur das Weben als weibliches Handwerk brachte den Frauen Respekt ein. Mit der Entwicklung der Wissenschaft wurde das Handwerk jedoch immer mehr zu einer „männlichen“ Tätigkeit, weil man davon ausging, dass Männer durch ihre Muskelkraft und Intelligenz besser dafür geeignet wären. Nach Platon ist ein Handwerker immer von seinen Konsumenten abhängig und kann daher nicht frei sein. Deshalb hatten Handwerker auch einen sklavenähnlichen Status in der antiken Gesellschaft. Das Ziel eines Handwerkers war es die Tradition aufrechtzuerhalten und nicht seine individuelle Kreativität zum Ausdruck zu bringen.

¹⁸ Platon: Phaidros. In: Werke in acht Bänden, Griechisch und Deutsch, Hg. von Günther Eigler, übersetzt von Friedrich Schleiermacher, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1977, (Bd. 1) S. 244.

Die *Mania* markiert somit den Zustand, in dem man nicht mehr *denkt*, sondern *weiß*. Während das menschliche Denken etwas Endliches ist, ist der manische Funke jener, der uns etwas bislang noch nicht Existierendes offenbart.

Dennoch kommt das Potential der *Mania* nicht durch das Göttliche zum Ausdruck sondern erst durch das *Menschliche*. Der Mensch empfängt die *Mania* zwar von den Göttern, entfaltet sie aber erst durch seine *creative Tat*. In den Werken „Phaidros“ und „Ion“ sind es vor allem die Dichter, die diesem göttlichen Funken Ausdruck verleihen. Deshalb nannte man sie „Dolmetscher der Götter“, was auch der Charakteristik des *Daimon* im Werk *Symposion* entspricht.

1.1.2.3. Aristoteles' Phantasia

Platons Verlagern des Unendlichen in das Endliche durch die *Mania* war ein Wegbereiter für seinen Schüler Aristoteles und dessen Werk „Peri psychēs“ (De anima/Über die Seele). Darin wird die Idee der *Phantasia* vorgestellt, welche das Verständnis menschlicher Kreativität sowie das Genie-Konzept des 18. Jahrhunderts nachhaltig prägt.

Den Begriff Phantasia beschreibt Aristoteles als Einbildungskraft, Vorstellungskraft bzw. Imagination. Auf den ersten Blick scheint Phantasia als „erinnerte“ Wahrnehmung zwar nichts Schöpferisches an sich zu haben, aber bei genauerer Betrachtung wird deutlich, dass ihr sehr wohl ein kreatives Moment zugrunde liegt. Sie ist die herstellende bzw. bildende Kraft des Geistes zwischen Wahrnehmen und Denken, zwischen Sinnlichkeit und Intellekt. Dabei geht es Aristoteles vor allem um die Fragestellung *wie* der Mensch zu *Abstraktionen* gelangt und *wie* er aus den vielen aufgenommenen Einzelteilen *allgemeine Schlüsse* zieht.

Er schreibt: „Aus der Wahrnehmung nun entsteht Erinnerung...und aus der wiederholten Erinnerung über dasselbe Objekt entsteht Erfahrung, denn die zahlmäßig vielen Erinnerungen machen eine Erfahrung aus. Aus Erfahrung bzw. aus jedem Allgemeinen, das in der Seele verbleibt – als das Eine neben den vielen Einzeldingen, das immer allen jenen als eines und dasselbe innenwohnt – entsteht ein Prinzip von Kunst (*τέχνη*) und Wissenschaft“

(επιστήμη); von Kunst wenn auf Entstehung (Γένεσις) gerichtet, von Wissenschaft, wenn auf das Seiende.“¹⁹ Den Prozess, dass der Mensch zwar das Einzelne wahrnimmt, daraus aber Schlussfolgerungen zieht, die auf das Allgemeine gerichtet sind, nennt Aristoteles *Epagoge*²⁰. Dieser Prozess zeichnet sich nicht durch einen kontinuierlichen „Übergang“ aus, sondern vielmehr durch einen *Sprung*. Sowie bei Platon der Daimon bzw. die *Mania* als Verbindung zwischen Göttern und Menschen agiert, ist es hier dieser Sprung, der eine konkrete *Sinneswahrnehmung zu einer intellektuellen Anschauung transformiert*. Die Phantasia bereitet auf diese Art und Weise Wahrnehmungen für die Vernunft vor und macht sie greifbar. Wie schon bei Platon zeigt sich hier eine Spannung zwischen Aristoteles’ öffentlicher Leseart, dernach der Mensch nur nachahmt, und seiner Idee bezüglich schöpferischer Leistungen der Phantasia.

¹⁹ Aristoteles: Zweite Analytiken. Mit Einleitung, Übersetzung und Kommentar, Hg. von Horst Seidl, Würzburg: Editions Rodopi 1984, S. 195.

²⁰ Das Wort *Epagoge* kommt aus dem Altgriechischen ἐπαγωγή und bedeutet Herbeiführung. Nach Aristoteles ist es ein Erkenntnismittel, mit dem man vom Besonderen auf das Allgemeine schließen kann.

1.1.3. Überblick – Mittelalter bis Neuzeit

Im Mittelalter²¹ wird in Europa der menschliche Forschergeist größtenteils von der katholischen Kirche unterdrückt. Der Grund ist die Bildung²² von Ketzergruppen bzw. der neuen Kirchenbewegung, den „Reinen“²³. In ihnen sieht die katholische Kirche eine Bedrohung ihrer Existenz und reagiert mit einem neuen Prozessverfahren – der Inquisition²⁴. Sie bildet den Anfang der Kreuzzüge und die Blütezeit des mittelalterlichen Rittertums. Anfangs richten sich die Kreuzzüge nur gegen muslimische Staaten im Nahen Osten, um das Heilige Land Jerusalem zu erobern. Nach und nach werden sie aber zu Feldzügen gegen alle nicht christianisierten Völker ausgeweitet, manchmal sogar auch gegen die politischen Gegner des eigenen Landes. Mit der Inquisition unterdrückt die katholische Kirche lange Zeit sowohl neue Glaubensströmungen, als auch den menschlichen Forscherdrang.

²¹ Das Mittelalter ist eine Epoche, die sich vom 6.–15. Jahrhundert erstreckt. In ihr spielt der griechisch-römische Mittelmeerraum keine große Rolle mehr. Stattdessen entstehen auf dem Gebiet des heutigen Europa viele christlich geprägte Feudalstaaten, in denen sich unterschiedliche Gesellschaftsschichten bilden: Der Klerus, der Adel, die Mittelschicht und die unfreien Bauern. Die Epoche ist geprägt von Kreuzzügen der Inquisition, welche die christliche Religion verbreiten und das muslimische Osmanische Reich bekämpfen sollen. Aber auch Hungersnöte, Missernten und Viehseuchen prägen die Zeit des Mittelalters. Andererseits bringt das Mittelalter auch drei wichtige Dichter bzw. Schriftsteller hervor, die den Humanismus einleiteten, wie Dante, Petrarca und Boccaccio. Ihre Werke haben bis heute nichts an ihrer Gültigkeit verloren.

²² Bildung bedeutet im Mittelalter sich dem Bild Gottes zu nähern. Jedes andere Studium als das der Heiligen Schrift wird in dieser Epoche als Ketzerei betrachtet.

²³ Der Begriff „die Reinen“ bzw. „Katharer“ stammt vom griechischen Wort καθαρός (=rein) ab. Es handelt sich um eine christliche Glaubensbewegung aus dem 12.–14. Jahrhundert, die sich zuerst in Frankreich, dann in Italien, Spanien und Deutschland verbreitete. Ihre Lehre beinhaltet die Überzeugung, dass der Mensch ohne eine Institution in ein Verhältnis zu Gott treten kann. Die Katharer traten stets bescheiden auf und nannten sich „Freunde Gottes“ bzw. „gute Christen“. Sie glaubten an die Wiedergeburt, an die Selbsterkenntnis und an einen Lichtgott, der Jesus auf die Welt sandte. 1244 wurden die letzten Katharer von der Inquisition verbrannt.

²⁴ Der Begriff „Inquisition“ kommt aus dem lateinischen *inquirere*, was „untersuchen“ bedeutet. Sie ist ein mittelalterliches Gerichtsverfahren, das von der katholischen Kirche zur Verfolgung und Vernichtung von Häretikern eingesetzt wurde. Das Verfahren wirkte vom 13. bis ins 18. Jahrhundert.

Die Bildung liegt zu dieser Zeit in der Hand des Klerus und spielt sich meist in den Dom- und Klosterschulen der katholischen Kirche ab. Die Inhalte drehen sich dabei fast hauptsächlich um die katholische Glaubenslehre. Der Begriff „Bildung“ hat ursprünglich auch nichts mit „Wissen“ zu tun. Denn als der mittelalterliche Theologe Meister Eckhart den Begriff in die deutsche Sprache einführt, beschreibt er ihn als das „Erlernen von Gelassenheit“, „damit der Mensch Gott ähnlich werde“. Denn Gott hat den Menschen zwar nach seinem Bilde geschaffen, dieser durfte sich aber kein Bild von Gott machen.

Das darauffolgende Spätmittelalter ist eine Zeit der Hungersnöte, Seuchen und Volksaufstände. Zwischen Frankreich und England bricht der Hundertjährige Krieg aus. Das Papst-, Kaiser- und Rittertum sind durch die vielen Kreuzzüge geschwächt und eindeutig die Verlierer dieser Ära, während der Islam sich weiter nach Zentralasien ausweitet. Diese Umstände verändern die Gesellschaft nachhaltig. Die Schwächung der katholischen Kirche und der Austausch mit den arabischen Ländern durch die vielen Kreuzzüge begünstigen in Europa einen künstlerischen und wissenschaftlichen Aufschwung. Vor allem die fortgeschrittene Kenntnis der Astronomie und Medizin der arabischen Länder trägt zu diesem Aufschwung bei.

Die Wiederentdeckung der Antike leitet schließlich das Zeitalter der Renaissance²⁵ ein. Sie umfasst eine Phase innovativer Malerei, Architektur, Skulptur, Literatur, Philosophie, technischen Erfindungen und wissenschaftlicher Entdeckungen, welche lange Zeit auf sich warten lassen mussten. Die menschliche Kreativität erfährt eine neue Blütezeit. Johannes Gutenberg erfindet den Buchdruck und die Druckpresse, was die Verbreitung des neuen Gedankenguts erleichtert. Das führt dazu, dass Bücher auch vermehrt in den Regionalsprachen gedruckt werden und nicht mehr ausschließlich in lateinischer Sprache.

²⁵ Die Renaissance, französisch „Wiedergeburt“, ist eine europäische Kulturepoche des 15. und 16. Jahrhunderts, in der das Hauptanliegen war, sowohl die Antike als auch die Künste nach dem abklingenden Mittelalter neu zu beleben.

Die bildende Kunst erlebt ebenfalls eine Blütephase. Künstler wie Giotto²⁶ und Jan van Eyck²⁷ erforschen die Anatomie und Geometrie, Brunelleschi²⁸ rückt die Zentralperspektive in den Mittelpunkt seines Schaffens und ermöglicht dadurch bessere räumlich-realistische Darstellungen. Auf diesen Entdeckungen bauen die berühmten Künstler der Hochrenaissance wie Leonardo da Vinci²⁹, Michelangelo³⁰ und Raffael³¹ auf. Nicht minder wichtig sind die wissenschaftlichen Entdeckungen. Kepler³², Kopernikus³³ und Galilei³⁴ beschreiben das heliozentrische Weltbild³⁵.

²⁶ Giotto ist ein italienischer Maler und Wegbereiter der Renaissance, der von 1266 bis 1337 in Florenz lebte und arbeitete.

²⁷ Jan van Eyck ist ein berühmter Vertreter der altniederländischen Malerei der Spätmittelalters. Er lebte von 1390 bis 1441.

²⁸ Brunelleschi ist ein italienischer Architekt und Bildhauer der Frührenaissance. Sein Hauptwerk ist die Kuppel der Kathedrale von Florenz. Er lebte von 1377 bis 1446.

²⁹ Leonardo da Vinci ist ein italienischer Universalgelehrter, der von 1452 bis 1519 lebte und zu den wichtigsten Vertretern der Renaissance gehört.

³⁰ Michelangelo Buonarroti ist ein italienischer Maler, Bildhauer, Architekt und Dichter und zählt zu den wichtigsten Künstlern der Hochrenaissance. Er lebte von 1475 bis 1564.

³¹ Raffael bzw. Raffaello Sanzio da Urbino ist ein italienischer Maler und Architekt der Hochrenaissance. Sein bekanntestes Werk ist „Die Schule von Athen“. Er lebte von 1483 bis 1520.

³² Johannes Kepler ist ein deutscher Naturwissenschaftler, Mathematiker, Optiker, Philosoph und Theologe, der von 1671 bis 1630 lebte. Er befasste sich mit den Gesetzmäßigkeiten der Planeten, die sich um die Sonne bewegen.

³³ Nikolaus Kopernikus ist ein Domherr aus Preußen, der von 1473 bis 1543 lebte. Er beschäftigte sich in seiner Freizeit mit Astronomie, Mathematik und Kartographie. Er leitete die neuzeitliche Astronomie ein, indem er das heliozentrische Weltbild beschrieb. Dieses besagt, dass sich die Erde um die eigene Achse dreht und sich die Planeten um sie bewegen.

³⁴ Galileo Galilei ist ein italienischer Naturwissenschaftler und Philosoph, der von 1564 bis 1642 lebte. Er machte in den Naturwissenschaften bahnbrechende Entdeckungen. Wegen seinen Aussagen über das heliozentrische Weltbild hatte er lange Zeit mit der katholischen Kirche zu kämpfen.

³⁵ Das „heliozentrische Weltbild“ oder das „kopernikanische Weltbild“ vertritt die Annahme, dass sich die Planeten um die Sonne bewegen. Das widerspricht dem bis dahin vorherrschenden „geozentrischen Weltbild“, bei dem die Erde das Zentrum des Universums darstellt.

Man entwickelt mechanische Uhren³⁶, entdeckt das Schießpulver und die Destillation. Es rückt die Auffassung in den Vordergrund, die Natur sei eine von Gott unabhängige und selbstbewegende Kraft, die es zu erforschen gilt. Diese Auffassung erfährt ihren Höhepunkt in der Aufklärung³⁷. Hier stehen vor allem das rationale Denken und die Vernunft im Vordergrund. Man kämpft für mehr Handlungsfreiheit, Bildung und Menschenrechte und wendet sich vermehrt den Naturwissenschaften zu.

Das darauffolgende 19. Jahrhundert ist einerseits von Revolutionen, dem kapitalistischen Gedankengut und dem Imperialismus geprägt, andererseits gehen aus dieser Zeit ebenfalls bahnbrechende Entdeckungen und Erfindungen hervor. Einige davon sind das Dampfschiff, der Elektromagnetismus, die Eisenbahn, die Glühlampe, die Schreibmaschine, das Periodensystem, die Röntgenstrahlen sowie die Radioaktivität. Die Auffassung, dass die Natur eine selbstbewegende, von Gott unabhängige Kraft sei, findet ihre Bestätigung vor allem in der Darwin'schen Evolutionstheorie Mitte des 19. Jahrhunderts.

Ich möchte nun einige Persönlichkeiten vorstellen, die in der Zeit zwischen 1496 und 1950 den Begriff der „Kreativität“ nachhaltig geprägt und weiterentwickelt haben.

³⁶ Vor den mechanischen Uhren verwendete man Wasseruhren (Klepsydra) oder Sanduhren.

³⁷ Die Aufklärung ist eine soziale Reformbewegung, die von 1650 bis 1800 andauerte. Sie machte sich den Fortschritt durch rationales Denken zum Ziel. Man berief sich auf die Vernunft und die eigene Urteilskraft. Im Fokus lagen die Naturwissenschaften, die Menschenrechte und die Emanzipation.

1.1.3.1. Pico und der freie Mensch

Wenn es um die *Selbsterschaffung* des Menschen geht, dann gibt es einen Philosophen der Renaissance, der sich besonders hinaushebt – Giovanni Pico della Mirandola³⁸. 1496 wird seine Rede über die Würde des Menschen veröffentlicht, welche das ganze scholastische Denken auf den Kopf stellt. Die „*Oratio de hominis dignitate*“, wie er die Rede nennt, ist für das Menschenbild der Renaissance von einzigartiger Bedeutung, denn sie macht die Stellung des Menschen im Universum zu etwas *Besonderem*.

Laut Pico liegt der Mensch in der Mitte der Reihe aller Wesen – zwischen Gott und den Tieren, zwischen Ewigkeit und Zeit, zwischen dem Körperlichen und dem Geistigen. Das Besondere in Picos Rede ist jedoch, dass der Mensch in seiner Stellung sein Wesen selbst definieren kann, weil ihm Gott keinen festen Platz im Kosmos bzw. kein bestimmtes Aussehen gegeben hat. Alle anderen Wesen der Schöpfung sind von Gott definiert und seinem Naturgesetz unterworfen. Die menschliche Freiheit sich selbst zu gestalten, ist das, was die These Picos revolutionär macht.

Der Mensch ist nicht sterblich oder unsterblich geschaffen, so Gott zu Adam vor dem Sündenfall, sondern er kann sich seine Natur selbst machen – er kann sich zum Tier erniedrigen oder zu Gott erheben. Und diese Stellung wird, laut Pico, sogar von den überweltlichen Geistern beneidet. Das Ausschlaggebende ist aber, dass sie eine *Voraussetzung für die menschliche Kreativität* ist. Denn nur jemand, der zwischen zwei Welten steht, kann auch Neues erschaffen. Wir finden diesen Gedanken bereits bei Eros, der als Mittler zwischen den Göttern und Menschen agiert.

Zu seinen Lebzeiten werden Picos Thesen von der katholischen Kirche als häretisch angesehen und man ordnet daher ihre Verbrennung an. Als Pico sein Werk „*Apologia*“ dennoch drucken lässt, fasst der Papst das als Rebellion

³⁸ Giovanni Pico della Mirandola war ein außergewöhnlich gebildeter und beredter italienischer Philosoph aus der Renaissance, der von 1463 bis 1494 lebte. Seine Bekanntheit verdankt er vor allem seiner berühmten Rede „Über die Würde des Menschen“, in der er die besondere Stellung des Menschen in der Welt hervorhebt. Sein Hauptthema ist die Willensfreiheit.

gegen die Kriche auf und fordert seine Festnahme. Pico verlässt Rom und flieht nach Paris, wo er von König Karl VIII. geschützt wird. Später lässt man ihn jedoch wieder nach Florenz zurückkehren. Sein Schicksal zeigt deutlich, wie schwierig bzw. gefährlich es im Mittelalter war neues Gedankengut zu verbreiten, welches nicht der Heiligen Schrift entsprach.

1.1.3.2. Leibniz und die „möglichen Welten“

Leibniz³⁹ zählt zu den wichtigsten Philosophen der Aufklärung bzw. Wegbereitern der modernen Kreativitätstheorie. Als Philosoph, Mathematiker, Historiker, Diplomat und politischer Berater gilt er als der Universalgelehrte seiner Zeit. Leibniz ist der Annahme, dass der Mensch schon alle Informationen dieser Welt in seinem Geist besitze und er dieses Wissen nur durch Aufmerksamkeit bzw. Auseinandersetzung mit sich selbst „freischalten“ könne.

Er sagt: „*Wir können nichts lernen, von dem wir nicht schon im Geiste die Idee hätten, die gleichsam die Materie ist, aus der der Gedanke sich bildet... Das zeigt, daß unsere Seele all das der Möglichkeit nach weiß und nur der Aufmerksamkeit (animadversion) bedarf, um die Wahrheiten zu erkennen, und daß sie folglich zum mindesten die Idee besitzt, von denen diese Wahrheiten abhängen.*“⁴⁰ Damit stellt Leibniz gleich zwei Modelle menschlicher Geistesaktivität vor.

Das erste Modell ist das des „Unbewussten“. Nach Leibniz existieren im Menschen in jedem Augenblick unzählige Perzeptionen, die er nicht bewusst wahrnimmt und dessen Eindrücke so subtil sind, dass sie keine

³⁹ Gottfried Wilhelm Leibniz lebte von 1646 bis 1716 und war ein bedeutender Mathematiker, Diplomat, Historiker, politischer Berater und Philosoph der Aufklärung. Er wird auch als letzter Universalgelehrter bezeichnet, da er in vielen Bereichen forschte und zu wichtigen Entdeckungen kam. Er beschrieb das Dualsystem, entwickelte die Dezimalklassifikation, entwarf ein Gerät zur Messung der Windgeschwindigkeit, gründete Witwen- und Waisenkassen uvm. Sein Wirken ist großteils in Briefen dokumentiert, denn er führte einen regen Briefwechsel mit ca. 1100 Korrespondenten aus 16 verschiedenen Ländern.

⁴⁰ Leibniz, Gottfried Wilhelm: Metaphysische Abhandlungen. In: ders: Kleine Schriften zur Metaphysik, Hg. und übersetzt von Hans Heinz Holz, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1966/1684, (Bd. 1) S.133.

Unterscheidungsmerkmale aufweisen. Dennoch wirken sie auf den Menschen und bestimmen seine Erkenntnisse. Dieses Unbewusste ist ein wichtiges Fundament des Bewussten und Klaren und somit des kreativen Schaffens. Denn neue Vorstellungen wachsen immer aus den früheren heraus, welche davor verworren und unbewusst waren.

Das zweite Modell ist das der „ars inveniendi“, der Idee der Möglichkeit des Entdeckens bzw. Erfindens von Neuem. Dazu schreibt Leibniz: „*Der Geist hat nicht nur eine Perzeption von den Werken Gottes, sondern ist sogar in der Lage, etwas zu erzeugen, das ihnen, wenn auch im kleinen, ähnlich ist.*“⁴¹ Dieses Entdecken bzw. Erfinden von Neuem erklärt er mit der Idee der „ars combinatorica“. Sie beinhaltet den Gedanken, dass aus einer begrenzten Menge an Elementen unbegrenzte Kombinationen gebildet werden können. So ist jede Kombination auf einer Ursache aufgebaut. Mit dieser Sicht der Dinge schafft Leibniz einen soliden Boden für die „Erfindungskunst“ und der Möglichkeit durch Nachdenken zu neuen Wahrheiten über die Realität zu gelangen.

Für Leibniz ist außerdem alles in der Natur auf Harmonie aufgebaut. Statt aus toten Atomen besteht für ihn die Basis allen Seins aus „Monaden“, welche in unendlichen Kombinationen die „Zentralmonade der Welt“, also Gott, bilden. Jede Monade verkörpert die Wirklichkeit der Welt in einem bestimmten Entwicklungsgrad und beinhaltet so das ganze Universum in sich – als bloße Möglichkeit. Die menschliche Seele ist demnach auch eine Monade, die sich immer weiterentwickeln kann. Dafür muss sie sich nur selbst betrachten und über sich nachsinnen. Auf diese Weise kann sie zu neuen Wahrheiten über die Realität gelangen und sich selbst neu erfinden. Denn das Universelle und das Individuelle sind seiner Ansicht nach gleicher Natur. So kann das Universelle in unendlicher Abstufung zum Individuum herab-dekliniert werden und vice versa. Was vom Individuum neu erschaffen wird, verändert auf kreative Weise das ganze Universum.

⁴¹ Leibniz, Gottfried Wilhelm: Prinzipien der Natur und der Gnade. In: ders: Kleine Schriften zur Metaphysik, Hg. und übersetzt von Hans Heinz Holz, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1966/1714, (Bd. 1) S. 172.

Und umgekehrt spiegelt sich das Universum in den Kreationen seiner Individuen selbst wieder. Dieses Entwicklungspotential des Menschen macht für Leibniz diese Welt zur „*besten aller möglichen Welten*.“⁴²

1.1.3.3. Kant und das Genie

„*Habe Mut, dich deines eigenen Verstandes zu bedienen!*“⁴³

Noch wirkungskräftiger als Leibniz appelliert der etwas später geborene Philosoph Immanuel Kant⁴⁴ auf den menschlichen Verstand. Er stellt damit eine Schlüsselfigur für die Entwicklung der heutigen Erkenntnis- bzw. Kreativitätstheorie dar. Im Übergang vom 17. ins 18. Jahrhundert verbreitet er unter anderem das Konzept des *Genies*, worunter er die höchste Steigerung dessen versteht, zu dem der menschliche Geist fähig ist. Dazu gehört ein angeborenes Talent (Naturgabe), durch das das Genie Innovationen erschafft und die Natur nicht nur nachahmt, sondern *vervollständigt*.

Wie bei Aristoteles bedient sich Kant hier eines *vermittelnden Dritten* zwischen Sinnlichkeit und Verstand – der *Einbildungskraft*. Sie spielt sich einerseits im Bereich der Sinne ab und andererseits generiert sie Begriffe, was verstandestypisch ist. Ihre Aufgabe ist es passende Bilder bzw. Begriffe für das „Komplexe“ zu finden. Für Kant sind diese Begriffe das Ziel jeder sinnlichen

⁴² Leibniz, Gottfried Wilhelm: Die Theodicee. Übersetzt von J. H. von Kirchmann, Leipzig: Dürr, 1879 (Philosophische Bibliothek, Bd. 71) S. 101.

⁴³ Kant, Immanuel: „Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung“. In: *Berlinische Monatsschrift* (1784), H. 12, S. 481–494.

Zurückzuführen ist diese Aussage von Kant auf das lateinische Sprichwort „*Sapere aude*“, was bedeutet „wage es, weise zu sein“.

⁴⁴ Immanuel Kant lebte von 1724 bis 1804 in Preußen, war ein Philosoph der Aufklärung und ein bedeutender Vertreter der abendländischen Philosophie. Mit seinem Hauptwerk „*Kritik der reinen Vernunft*“ leitete er die moderne Philosophie ein. Er hatte zudem großen Einfluss auf die Erkenntnistheorie. Seine Werke beinhalteten aber auch Bereiche wie Ethik, Ästhetik, Religion, Recht, Geschichte, Astronomie und Geowissenschaften.

Tätigkeit, weil sie Bewusstsein schaffen. Dabei ist die Rolle des Genies „zu einem gegebenen Begriffe Ideen aufzufinden, und andererseits zu diesen den Ausdruck zu treffen, durch den die dadurch bewirkte subjektive Gemütsstimmung, als Begleitung eines Begriffs, anderen mitgeteilt werden kann. Das letztere Talent ist eigentlich dasjenige, was man Geist nennt...“⁴⁵

Die Kunst ist nach Kant daher nur als Produkt des Genies möglich. Dieser versteht es nämlich seine „ästhetische Idee“ in einen neuen „Begriff“ wie Sprache, Malerei oder Plastik so zu kleiden, dass man bei dessen Betrachtung unmittelbar eine „ästhetische Erfahrung“ erlebt. Auf diese Weise ist das Genie fähig, aus der Not eine Tugend, aus dem Mangel Fülle und aus dem Privaten etwas Öffentliches zu machen. Das Geschaffene zeichnet sich bei ihm dadurch aus, dass es allgemeine Gültigkeit hat und von anderen Menschen *zur Regel übernommen* wird. Kant qualifiziert auf diese Weise das Genie als die Fähigkeit Inkompatibles zu kombinieren und *Neues zu erschaffen*. Die menschliche Kreativität ist dabei stets an die Gesetzmäßigkeiten der Natur gebunden. Deshalb steht bei Kant die Natur über der Kunst. Ein Genie schafft es trotzdem frei in seinem Schaffen zu bleiben und bedient sich dabei seiner Einbildungskraft bzw. seines Verstandes.

1.1.3.4. Nietzsche und der Übermensch

Der Philosoph Friedrich Wilhelm Nietzsche⁴⁶, welcher mehr als ein Jahrhundert nach Kant wirkte, liefert uns in seinem Lebenswerk ein wichtiges anthropologisches Menschenideal, das mit seinen Eigenschaften zum Typus des Kreativen passt – den *Übermenschen*.

⁴⁵ Kant, Immanuel: Kritik der Urteilskraft. In: Werke, Hg. von Wilhelm Weischedel, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1968 (Bd. 8) S. 417.

⁴⁶ Friedrich Wilhelm Nietzsche (1844–1900) war zunächst ein klassischer Philologe. Erst seine philosophischen Schriften machten ihn posthum zu einem bekannten Philosophen. Ihr Kern beinhaltet vor allem eine radikale Lebensbejahung bzw. Kritik gegenüber der christlichen Moral. Seine Konzepte des „Willens zur Macht“, des „Übermenschen“ und der „ewigen Wiederkunft“ waren Wegbereiter der postmodernen Philosophie und gibt bis heute Anlass zu Diskussionen.

Doch bevor ich näher auf diesen Begriff eingehe, möchte ich zuerst seinen Vorgänger, den Freigeist, erörtern. Nietzsches Idee des Freigeistes ist fest mit der Bejahung und Akzeptanz des Lebens mit all seiner Fülle und Grausamkeit verbunden. Dabei hat er sich von Traditionen und gesellschaftlichen Konventionen befreit, während die Masse nur für den Egoismus, den Geschäftssinn oder den Staat lebt. Der Freigeist ist jedoch ein *Lebenskünstler*, da er zwei Prinzipien in sich vereint: das Apollinische und das Dionysische. Die Triebe des dionysischen Prinzips werden dabei durch das apollinische *verfeinert* statt einfach nur ausgelebt. Durch diese Zähmung der Triebe wird der „Freigeist“ einerseits zum Schöpfer, Künstler und Schaffenden und andererseits zum Kunstwerk selbst. Der Freigeist muss seine Natur nicht mehr verleugnen – aus Furcht oder Faulheit.

Durch diese Vereinigung wird er unabhängig vom Staat, vom Vaterland, von der Kirche sowie von anderen Menschen. Die Freiheit aber auch die Einsamkeit sind seine ständigen Begleiter. Wie ein Kind lebt der Freigeist also eher in der *Gegenwart* und nicht – wie die meisten Menschen – *historisch*, also an der Vergangenheit bzw. an den Erwartungen für die Zukunft festhaltend. Denn der Freigeist strebt nicht nach Vollkommenheit oder Vollendung, er besitzt diese Eigenschaften schon.

Um die Entwicklung zum Freigeist zu verdeutlichen entwickelt Nietzsche die Parabel der „Drei Verwandlungen des Geistes“. In der ersten Phase muss der Geist die „décadence“ bzw. den Verfall überwinden, welcher durch ein *Kamel* symbolisiert wird. Wenn er das schafft, wird er in einen *Löwen* verwandelt. In der zweiten Phase muss der Löwe gegen einen *Drachen* kämpfen, welcher die Tradition und die alten Werte verkörpert. Besiegt der Löwe auch diesen Gegner, kann er die höchste Stufe erreichen: die eines *Kindes*, welches den übermenschlichen Geist und das höchste Maß an Authentizität verkörpert. Der Entwurf des Freigeistes stellt Nietzsche jedoch in seiner späteren Lebensphase nicht mehr zufrieden. Er entwickelt einen neuen Typus, welcher als *Weiterentwicklung des Freigeistes* interpretiert werden kann.

„Ich lehre euch den Übermensch. Der Mensch ist etwas, das überwunden werden soll.“⁴⁷, schreibt Nietzsche in seinem Werk „Also sprach Zarathustra“. Damit meint er, dass der Mensch ein höheres, vernunftbegabtes Tier ist, welches sich selbst überwinden muss. Das schafft er durch die Ablegung der Ketten, welche für moralische und religiöse Irrtümer stehen und ihn erst zum Tier machen. Der Mensch wird durch diesen Befreiungsakt *authentisch* – und kann sich so zu einem *Übermenschen* entwickeln. Das wiederholte Motiv der Selbstüberwindung stellt Nietzsche hier als einen Drahtseilakt über einem tiefen Abgrund dar. In diesem erkennt der Mensch, dass *Gott tot ist*, dass es kein außerweltliches Glück gibt, welches nach dem Tod auf ihn wartet und dass er allein der *Erschaffer seiner Wirklichkeit* ist. Daran knüpft Nietzsche sein Postulat der *Ewigen Wiederkunft*, welches die Idee eines in alle Ewigkeit wiederkehrenden Schicksals beschreibt. Nur der Übermensch ist im Stande dieses Schicksal zu ertragen und es zu lieben.

Eine weitere Eigenschaft des Übermenschens ist *sein Wille zur Macht*. Dieser Wille entspringt dem Phänomen des *Erkennens der Wahrheit*. Er stellt das Gegenstück zum „Willen zur Ohnmacht“ dar, welches Schutz im christlichen Glauben sucht und somit seinen natürlichen Trieb nach Überlegenheit und Überwältigung leugnet. Der Übermensch hingegen verbindet sich durch den Willen zur Macht mit dem Leben und – was am schwierigsten ist – integriert auch das Schreckliche, das ihm wiederfährt, in diesen Prozess. Durch die integrative Lebensinterpretation gewinnt der Übermensch an Freiheit und verabschiedet sich von seiner Ohnmacht.

Auch die Kreativität ist bei Nietzsche ein Thema. Seiner Meinung nach fehle sie in der Philosophie gänzlich. Denn das Ziel der Kreativität ist es, dem eigenen Leben und Handeln eine tiefere Bedeutung zu geben. So müsste die Philosophie schöpferischer werden und die Welt nicht nur durch die Vernunft erklären wollen. Als Philosoph müsste man mehr aus seiner eigenen Naivität heraus handeln anstatt sich nur auf die kritische Analyse zu verlassen.

⁴⁷ Nietzsche, Friedrich: Also sprach Zarathustra. In: Werke in drei Bänden, Hg. von Karl Schlechta, Frankfurt am Main: Carl Hanser Verlag 1963, (Bd. 2) S. 553.

1.1.3.5. Guilford und der Kreativitätsboom der 1950er

„Jeder Mensch ist von Natur aus kreativ!“⁴⁸

Das Konzept des Genies beeinflusst die Auffassung von Kreativität bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts. Erst durch den amerikanischen Psychologen und Intelligenzforscher Joy Paul Guilford⁴⁹ wird Kants vorherrschende Genieästhetik abgelöst und die Kreativität rückt in den Bereich der psychologischen Forschung. Mit seinem Credo, dass jeder Mensch kreativ sei, leitet er die moderne Kreativitätsforschung ein.

Für Guilford ist Kreativität eine spezielle Art zu *denken*. Er bezeichnet sie als „divergentes Denken“ und beschreibt sie als Fähigkeit von einem Punkt aus die Gedanken in alle möglichen Richtungen ausschweifen zu lassen. Für ihn ist das divergente Denken das wichtigste Kriterium für Kreativität. Im Gegensatz dazu steht das „konvergente Denken“, bei dem man durch logische Schlussfolgerungen gezielt auf eine Lösung zusteuernt.

Guilford entwickelt im Laufe seiner Karriere diverse Kreativitätstests, die das divergente Denken messen sollen. Dadurch fördert er ein breiteres Kreativitätsverständnis und löst 1950 mit seiner bekannten Rede über die Kreativität⁵⁰ einen Boom empirischer Forschungen aus. Die Menschen beginnen zu glauben, dass man Kreativität endlich messen und steuern kann.

Heute sind Guilfords Messungsmethoden der Kreativität jedoch umstritten. Einerseits fließt sehr viel Subjektives der Probanden und bei der Fragebogengestaltung mit ein. Andererseits ist jemand, der laut dieser Tests alle

⁴⁸ Guilford, Joy Paul: Über die Kreativität: Rede. Pennsylvania State College, 5.9.1950

⁴⁹ Joy Paul Guilford war ein amerikanischer Persönlichkeits- und Intelligenzforscher. Er wurde 1897 in Nebraska geboren. Mit nur 22 Jahren wurde er 1919 zum Direktor der „Psychology Clinic“ gewählt. 1949 wurde er Präsident der APA, der wichtigsten Psychologen-Organisation in den USA. Seine Errungenschaft war es das Thema „Kreativität“ wieder in den Blickpunkt psychologischer Forschung zu rücken. 1950 löste er mit seinem Credo „Jeder Mensch ist kreativ“ einen Kreativitätsboom aus, der bis in die heutige Zeit andauert.

Fähigkeiten zur Kreativität besitzt deshalb noch lange nicht in der Lage ein kreatives Produkt hervorzubringen. Ein weiterer Kritikpunkt ist, dass sich mit Guilfords Test höchstens die „alltägliche Kreativität“ von Personen untersuchen lässt, nicht aber die „außergewöhnliche Kreativität“. Die außergewöhnliche Kreativität ist es nämlich, die Ideen schafft, welche nicht nur für die eigene Person, sondern auch für andere Menschen bedeutsam sind. Und diese werden oft erst nach geraumer Zeit erkannt und anerkannt. In den folgenden Kapiteln gehe ich näher auf die Begriffe „alltägliche Kreativität“ und „außergewöhnliche Kreativität“ ein.

1.2. Kreativität – heute

Unter den zahlreichen Kreativitätstheorien, die nach dem Boom von 1950 entstanden sind, liefert die interessanteste der Wissenschaftler und Psychologe Mihály Csíkszentmihályi⁵⁰. Seine umfangreiche Studie über kreative Menschen und seine daraus hervorgegangenen Thesen haben den kreativen Prozess auf vielen Ebenen greifbarer gemacht und sind ein wichtiger Bestandteil dieser Arbeit.

1.2.1. Systemmodell der Kreativität

Dass Kreativität nicht nur in den Köpfen einzelner Menschen stattfindet, ist klar. Wie Kant schon behauptet hat, muss eine Idee erst in Begriffe gekleidet werden, damit sie für andere verständlich wird. Diese Begriffe werden dann von Experten eines bestimmten Feldes beurteilt und im Idealfall anerkannt. Danach wird die Idee in die dafür bestimmte Kultur bzw. Domäne aufgenommen.

⁵⁰ Mihály Csíkszentmihályi ist 1934 in Rijeka, das damals zu Italien gehörte, geboren. Derzeit lebt und arbeitet er in den USA, wo er als Professor für Psychologie an der University of Chicago arbeitet. Das Kernthema seiner Forschungen ist das „Flow-Erleben“ und, obwohl er das Konzept nicht entdeckte, gehört er zu den herausragendsten Wissenschaftlern in diesem Gebiet.

Die Kreativität steht also immer in einer *Wechselbeziehung* zwischen mehreren Faktoren. Csíkszentmihályi entwickelt hierfür ein Systemmodell⁵¹, bestehend aus drei Hauptelementen, welche aufzeigen wo Kreativität in Erscheinung tritt.

1. *Domäne*
2. *Feld*
3. *Individuum*

Die *Domäne* bezeichnet ein Gebiet mit festgesetzten Regeln und Verfahrensweisen, z.B. die Physik, und ist in der menschlichen Kultur fest verankert. Diese Kultur besteht aus einem symbolischen Wissen, welches von einer bestimmten Gesellschaft oder von der ganzen Menschheit geteilt wird.

Das *Feld* umfasst alle Personen, die mit der Domäne zu tun haben, sie aufrechterhalten und deren Zugang überwachen. Diese Personen entscheiden, ob eine neue Idee bzw. Erkenntnis der Domäne hinzugefügt wird oder nicht.

Das *Individuum*, als dritte Komponente des Systemmodells, ist ein Mensch, der mit den Symbolen einer bestehenden Domäne arbeitet und neue Ideen entwickelt. Wenn seine Ideen geprüft und vom Feld akzeptiert werden, nimmt man sie in die dafür bestimmte Domäne auf. Diese Neuheit wird dann fester Bestandteil der Domäne und irgendwann von den nächsten kreativen Individuen weiterentwickelt.

Csíkszentmihálys Definition von Kreativität ist somit folgende: „*Kreativität ist jede Handlung, Idee oder Sache, die eine bestehende Domäne verändert, oder eine bestehende Domäne in eine neue verwandelt. Und ein kreativer Mensch ist eine Person, deren Denken oder Handeln eine Domäne verändert oder eine neue Domäne begründet.*“⁵²

⁵¹ Csíkszentmihályi, Mihály: Flow und Kreativität. Wie sie Ihre Grenzen überwinden und das Unmögliche schaffen. Übersetzt von Maren Klostermann, Stuttgart: Klett-Cotta² 1997, S. 46–52.

⁵² Csíkszentmihályi, Mihály: Flow und Kreativität, S. 48.

1.2.2. Arten von Kreativität

Csíkszentmihályi hat aber nicht nur definiert, wo Kreativität in Erscheinung tritt, sondern auch welche Arten von kreativen Menschen es gibt.

1. Menschen, die klug sind, ein vielfältiges Interesse haben und interessante Gesprächspartner sind, bezeichnet er als *brillant*.
2. Menschen, welche die Welt auf ungewöhnliche Weise erleben und zu neuen Perspektiven und Einsichten gelangen, von denen nur sie selbst wissen, bezeichnet er als *persönlich kreativ*.
3. Und Menschen, die unsere Kultur auf einem Gebiet verändert haben, wie Leonardo, Picasso oder Einstein, bezeichnet er ohne jede Einschränkung als *kreativ*.

Nicht nur Csíkszentmihályi teilt Kreativität in Kategorien ein. Auch die Wissenschaftlerin Margaret Ann Boden⁵³ unterscheidet in ihrem Buch „*Die Flügel des Geistes. Kreativität und Künstliche Intelligenz*“ zwischen persönlicher Kreativität (P-creativity) und historischer Kreativität (H-creativity).

Sie schreibt: “*P-creativity involves coming up with a surprising, valuable idea that's new to the person who comes up with it. It doesn't matter how many people have had that idea before. But if a new idea is H-creative, that means that (so far as we know) no-one else has had it before: it has arisen for the first time in human history.*”⁵⁴ Bei der persönlichen Kreativität geht es also um Ideen, die für den einzelnen Geist als neuartig gelten, während bei der historischen bzw. außergewöhnlichen Kreativität von Ideen die Rede ist, welche für die ganze Menschheitsgeschichte neuartig und wertvoll sind.

⁵³ Margaret Ann Boden ist eine 1936 geborene Professorin der Kognitionswissenschaften an der University of Sussex. Ihre Forschungsarbeit erstreckt sich über die Gebiete der Künstlichen Intelligenz, Psychologie, Philosophie und Informatik.

⁵⁴ Boden, Margaret Ann: *The Creative Mind. Myths and Mechanisms*. London: Routledge² 2004, S. 2.

Interessant ist ebenfalls die Aufteilung in eine „*schwache, moderate und starke Kreativität*“⁵⁵, welche von Günter Abel⁵⁶ entwickelt wurde. Von schwacher Kreativität ist die Rede, wenn man bestehende Teile neu kombiniert. Eine moderate Kreativität geht über die schwache hinaus, weil sie nicht nur vorhandene Elemente kombiniert, sondern durch die menschliche Imagination bereichert wird. Dadurch integriert sie nicht real vorhandene Aspekte mit ein. Radikale Kreativität ist die dritte Form von Kreativität, welche die Transformation bestehender Prinzipien bzw. das Durchbrechen alter Konventionen darstellt. Als Beispiel nennt Günter Abel hier die Zwölftonmusik von Arnold Schönberg, den Kubismus von Picasso oder die Relativitätstheorie Albert Einsteins.

In der Kulturgeschichte ist der Fokus größtenteils auf die schöpferischen Leistungen der historischen, außergewöhnlichen oder radikalen Kreativität gerichtet. Auch in der Philosophie haben sich vor allem ästhetische Theorien diesem Phänomen zugewandt und versuchen ihn mit dem Begriff des „Genies“ bzw. des „schöpferischen Geistes“ angemessen zu deuten. In meiner Arbeit fokussiere ich mich ebenfalls auf diese Art von Kreativität. Während bei der persönlichen Kreativität die Veränderung einer Domäne fehlt, ist sie bei der radikalen bzw. historischen Kreativität vorhanden, was für den späteren Vergleich mit der Heldenreise von Bedeutung ist.

⁵⁵ Abel, Günter: *Kreativität. XX. Deutscher Kongreß für Philosophie. 26.–30. September 2005 an der Technischen Universität Berlin, Kolloquienbeiträge*. Hamburg: Felix Meiner Verlag 2006, S. 4.

⁵⁶ Günter Abel ist ein 1947 geborener deutscher Philosoph und Professor an der Technischen Universität Berlin. Seine Publikationen umfassen unter anderem den Bereich der Kreativitätstheorie, Kunstphilosophie und Ästhetik. Er gilt zudem als renommierter Nietzschekenner.

1.2.3. Gemeinsamkeiten kreativer Menschen

Csíkszentmihályi hat sich während seiner Studie auch mit den *Gemeinsamkeiten kreativer Menschen* auseinandergesetzt. Er wollte wissen, ob es trotz Unterschieden an Umständen und Persönlichkeiten etwas gibt, das sie alle verbindet. Denn Raffael war eine extrovertierte Frohnatur, während man von Michelangelo behauptet, ein introvertierter Griesgram gewesen zu sein. Trotzdem haben beide die Domäne der Malerei verändert, auch wenn ihre Charaktereigenschaften nicht unterschiedlicher hätten sein können.

Csíkszentmihályi fand tatsächlich folgende Merkmale:

Das früheste Merkmal eines kreativen Menschen ist seine *außergewöhnliche Neugierde bzw. Veranlagung* in Verbindung mit einer bestimmten Domäne. Menschen, die gerne mit Zahlen spielen, haben auch die nötige Portion Neugier, um mathematische Aufgabenstellungen zu lösen. Oder Menschen, die ein Gespür für Farben haben, experimentieren gerne mit künstlerischen Techniken.

Das nächste Merkmal ist, dass sich Kreative irgendwie einen *Zugang zur Domäne* gebahnt haben. Ein Talent kann sich nämlich erst dann richtig entfalten, wenn es gefördert wird, sei es durch gute Schulen, Mentoren, Lehrer oder Eltern. Manche müssen sich diesen Zugang hart erkämpfen, während er anderen in die Wiege gelegt wird.

Nicht minder wichtig ist der *Zugang zum Feld*. Der Erfolg vieler Kreativer ist nicht zuletzt auch den Menschen zu verdanken, die ihn gefördert haben. Es handelt sich hierbei um einflussreiche und anerkannte Menschen einer Domäne. Wenn man es schafft ihre Aufmerksamkeit auf sich zu lenken und sie von den eigenen Begabungen zu überzeugen, unterstützen und fördern sie einen mit allen Mitteln.

Noch ein Merkmal, welches sich in Csíkszentmihálys Studie herauskristallisiert hat, ist die *Komplexität der Persönlichkeit*. Kreative Menschen zeigen Denk- und Handlungstendenzen auf, die bei den meisten Menschen getrennt sind. So vereinen sie widersprüchliche Extreme in sich, wo andere nur einen Pol

des Widersprüchlichen ausbilden. Nach Carl Gustav Jung⁵⁷ haben die meisten Menschen neben einer stark ausgeprägten Persönlichkeitseigenschaft eine verdrängte „Schattenseite“. Sie fördern nur das, was sie für gut befinden. Gegen die „Schattenseiten“ kämpfen sie an. Dadurch entsteht ein verzerrtes Bild des wahren Wesens. Unter den kreativen Menschen passiert das seltener. Diese haben zum Beispiel neben ihrer aggressiven und wettbewerbsorientierten Art auch eine kooperative Seite, die sie zum Ausdruck bringen können.

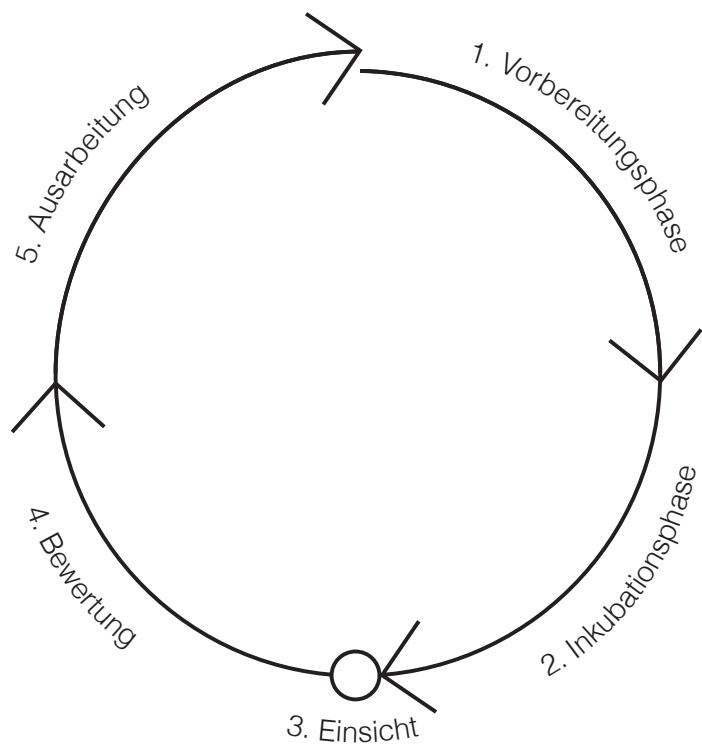
C.G. Jung bezeichnet solche Menschen als „reife Persönlichkeiten“, da sich ihre Charaktereigenschaften gleichmäßig entfalten und keine bevorzugt bzw. vernachlässigt wird. Keinesfalls ist hier aber die Rede davon, dass kreative Menschen nicht Farbe bekennen können bzw. keine ausgeprägten Charaktereigenschaften besitzen. Viel mehr sind sie in der Lage von einem Extrem zum anderen zu wechseln, wenn es die Situation erfordert.

⁵⁷ Carl Gustav Jung (1875-1961) war ein Schweizer Psychiater und gehört neben Sigmund Freud und Alfred Adler zu den drei Wegbereitern der Tiefenpsychologie. Nach seinem Kontaktabbruch mit dem Arzt Sigmund Freud gründete er 1913 die Schule der „Analytischen Psychologie“. Sein Anliegen ist es das Verständnis für das Unbewusste zu erweitern. Dazu verfasst er das Werk „Der Mensch und seine Symbole“, in dem er über die Entwicklungsprozesse der menschlichen Seele schreibt.

1.3. Der kreative Prozess

Ein weiterer großer Forschungsbereich war für Csíkszentmihályi der kreative Prozess. Wenn man die Unterschiedlichkeiten von Domänen, Aufgaben oder Persönlichkeiten betrachtet, ist es auf den ersten Blick unwahrscheinlich, dass alle Kreativen auf die gleiche Weise zu ihren Ideen kommen. Dennoch hat Csíkszentmihályi eine Grundstruktur entdeckt und basierend darauf eine Formel des kreativen Prozesses geschaffen, die folgende fünf *Phasen* beinhaltet:

1. *Vorbereitungsphase*
2. *Inkubations- oder Reifungsphase*
3. *Einsicht /Aha-Erlebnis*
4. *Bewertung*
5. *Ausarbeitung*



Skizze des kreativen Prozesses nach Csíkszentmihályi

In der *Vorbereitungsphase* beschäftigt man sich innerhalb einer Domäne bewusst oder unbewusst mit einer Fragestellung bzw. einem Problem. Man kann entweder durch Zufall auf dieses Problem stoßen, oder indem man lange und intensiv über etwas nachdenkt. Nach Csíkszentmihályi gibt es drei Hauptgründe für neue Fragenstellungen: Persönliche Erfahrung, Anforderung bzw. sozialer Druck. In der Regel treten alle drei Hauptgründe in unterschiedlicher Intensität gleichzeitig auf und beeinflussen sich gegenseitig. Es muss aber davor schon ein *natürliches Interesse* für ein Thema bestehen, welches nicht nur intellektueller Natur ist, sondern auch in tiefen Gefühlen wurzelt. Wer nur Ruhm bzw. Reichtum als Antriebsfeder hat, wird nämlich nicht so sehr über das notwendige Maß hinaus arbeiten und sich ins Unbekannte vorwagen.

In der *Inkubationsphase* entstehen ungewöhnliche Gedankenkombinationen, weil man nicht mehr linear bzw. logisch über ein Problem nachdenkt, sondern die Gedanken frei im Kopf herumschwirren lässt – so können ganz neue Lösungsvorschläge entstehen. Es ist eine sehr „geheimnisvolle“ Phase, denn alles spielt sich im *Unterbewussten* ab. Häufig wird diese Phase auch mit dem „Musenkuss“ in Zusammenhang gebracht und für den kreativsten Teil des gesamten Prozesses gehalten. Müßiggang ist in dieser Phase sehr wichtig, weil man mit ihm Platz für Erkenntnisse schafft. Man geht hier oft banalen Handlungen nach, die nichts mit der Problemstellung zu tun haben. Z.B.: Autofahren oder Rasenmähen. Je nach Art des Problems kann die Inkubationsphase von einigen Stunden bis zu mehreren Wochen dauern, wenn nicht länger.

Die *Einsicht* oder das *Aha-Erlebnis* ist jener Moment, in dem die Puzzleteile plötzlich ein Ganzes ergeben. Die Einsicht taucht meistens dann auf, wenn eine passende Gedankenverknüpfung gefunden ist und dann ins Bewusstsein vordringt. Es können in einem kreativen Prozess mehrere solche Aha-Erlebnisse eintreten. Ein bekanntes Beispiel dafür ist der „Heureka-Ausruf“ von Archimedes, als er in der Badewanne liegend das „Archimedische Prinzip“ entdeckte. Im Nachhinein erinnert man sich meist sehr gut an diesen Moment.

Im vierten Stadium, der *Bewertung*, entscheidet die Person, ob es sich um wertvolle Einsichten handelt. Sie bewertet, ob die Idee wirklich neuartig ist bzw. ob sie Sinn ergibt. Dies ist die Phase der Selbstprüfung und Selbtkritik, in der viele Ideen nicht „überleben“. Diese Bewertung ist – vor allem in der Musik und bildenden Kunst – den Schwankungen des eigenen Gemüts stark unterworfen. An manchen Tagen findet man seine Ideen einfach schlecht, während sie von anderen als sehr erfrischend und positiv beurteilt werden.

Anschließend kommt die Phase der *Ausarbeitung*, was häufig eine mechanische und langatmige Angelegenheit ist. Csíkszentmihályi zufolge sind in diesem Stadium drei Aspekte wichtig, damit die Ausarbeitung produktiv verläuft. *Erstens* muss man die Entwicklung der Arbeit sehr sorgfältig beobachten, damit man bemerkt, wenn neue Probleme oder Einsichten auftauchen. *Zweitens* muss man auf die eigenen Gefühle und Ziele achten, damit man erkennt, ob die Richtung stimmt. Und *drittens* ist es wichtig die Meinungen anderer Personen aus demselben Feld einzuholen. Oft kommt man im Gespräch mit anderen auf zusätzliche Lösungen und Verbesserungen.

Diese fünf vorgestellten Phasen des kreativen Prozesses verhalten sich nicht linear, sondern *rekursiv*. Während der Ausarbeitungsphase kann man beispielsweise immer wieder Inkubationsphasen durchleben, die wiederum viele kleine Einsichten hervorbringen. Und je nach Schwierigkeit des Themas kann man mehrere Wiederholungen des kreativen Prozesses durchleben bis er abgeschlossen ist. Für Csíkszentmihályi stellen diese fünf Phasen ein einfaches Ordnungsmuster für einen komplexen Prozess dar und dürfen nur als *grobe Vereinfachung* verstanden werden. Wie diese fünf Phasen im Konkreten aussehen, werde ich anhand der folgenden drei Beispiele näherbringen, die ich dem Buch „Imagine!: Wie das kreative Gehirn funktioniert“ von Jonah Lehrer entnommen habe.

1.3.1. Beispiele und Analyse des kreativen Prozesses

1.3.1.1. Bob Dylan Beispiel

Es ist Mai 1965. Bob Dylan⁵⁸ tourt seit vier Monaten durch den Nordosten der USA. Er hetzt von einem Pressetermin zum nächsten, nimmt zu viele Drogen und leidet unter Schlafmangel. Auf seiner England-Tour wird ihm klar, dass er seinen Lebensstil nicht mehr lange aushalten wird. Eine Lebensmittelvergiftung während eines Kurzurlaubes in Portugal fesselt ihn eine Woche lang ans Bett. In dieser Woche entschließt er sich, seine Karriere als Musiker zu beenden. Nach seinen letzten Konzerten in London verkündet er seinem Manager, dass er sich aus dem Musikgeschäft zurückziehen wird. Er will einen Roman schreiben, heißt es. Dylan lässt seine Gitarre zurück, denn er hat als Songwriter nichts mehr zu sagen. Stattdessen nimmt er nur ein Notizbuch mit und zieht sich in eine Waldhütte in Woodstock zurück.

In der Hütte angekommen muss sich Dylan zuerst an die Stille gewöhnen. Vor ein paar Tagen wimmelte es nur so von Menschen um ihn herum, jetzt sitzt er mit seinem Notizbuch allein im Wald. Und gerade an diesem stillen Ort spürt er seit langem wieder das Kribbeln einer Eingebung. Er fängt also an zu schreiben. Wie besessen schreibt er eine Geschichte nieder, die zwanzig Seiten lang ist. Es ist ein unkontrollierbarer Strom an schöpferischer Intuition. Er weiß gar nicht woher dieser Strom kommt, sondern nur, dass er ihm Platz schaffen will. Dylan wird dabei klar, dass er genau so schreiben möchte.

Nach einer Woche geht Dylan in das Studio A der Columbia Records in New York. „Like a rolling stone“ ist nach nur vier Aufnahmen fertig und wird zur Debüt-Single des Studioalbums „Highway 61 Revisited“. Es ist ein seltsamer Song voller Unbestimmtheiten, der Avantgarde und Country-Western miteinander verbindet. Viele Musiker, darunter Bruce Springsteen und John Lennon, können sich noch an den Augenblick erinnern, als sie den Song zum ersten Mal im Radio hörten und darüber staunen mussten.

⁵⁸ Bob Dylan ist ein im Jahr 1941 geborener US-amerikanischer Folk- und Rockmusiker und gehört zu den einflussreichsten Musikern des 20. Jahrhunderts.

1.3.1.2. Bob Dylan Analyse

1. Vorbereitungsphase

Bob Dylan tourt durch die USA, hetzt von einem Pressetermin zum nächsten, nimmt zu viele Drogen und leidet unter Schlafmangel. Er hat keine Privatsphäre und was am schlimmsten für ihn ist – er verliert den Spaß an der eigenen Musik.

2. Inkubations- oder Reifungsphase

Als er an einer Lebensmittelvergiftung erkrankt, lässt er das Musikgeschäft hinter sich und zieht nach Woodstock in eine abgelegene Waldhütte. Dort sieht er sich mit der Einsamkeit konfrontiert und muss sich erst an die Stille gewöhnen.

3. Einsicht /Aha-Erlebnis

Nach einer Zeit spürt Bob das Kribbeln einer Idee und fängt sofort an sich Notizen zu machen. Bald entsteht eine 20-seitige Kurzgeschichte, die er zu einem Songtext umschreibt.

4. Bewertung

Er fühlt, dass er genau so und nicht anders seine Songtexte schreiben möchte und nach nur einer Woche kehrt er in das Studio A der Columbia Records in New York zurück, um den Song aufzunehmen.

5. Ausarbeitung

„Like a rolling stone“ ist nach nur vier Aufnahmen fertig und wird zur Debüt-Single des Studioalbums „Highway 61 Revisited“. Mit diesem Song erlangt Bob Dylan Weltruhm.

1.3.1.3. Don Lee Beispiel

Don Lee⁵⁹ arbeitet als Computerprogrammierer für einen großen Versicherungskonzern. Er verbringt neun Stunden am Tag in einem Wolkenkratzer vor einem Bildschirm und schreibt Programme. Am Abend kümmert er sich um seine Katze und sitzt mit seiner Freundin vor dem Fernseher. Er findet sein Leben angenehm. Eines Tages jedoch beendet seine Freundin die Beziehung, verlässt ihn und nimmt sogar die Katze mit. Seine Wohnung erscheint ihm plötzlich so leer und er weiß nicht was er mit der ganzen Freizeit anfangen soll.

Also verbringt Don seine Abende immer mehr in den Bars von New York und widmet sich einem neuen Hobby: dem Alkohol. Ihm geht es dabei aber nicht ums Betrinken, sondern darum unter Leuten zu sein. Eine dieser Bars, die Don oft besucht, heißt *Pegu Club* und ist für ihre klassischen Cocktails bekannt. Manchmal redet er mit den Barkeepern, oder er schaut ihnen einfach nur beim Mixen zu. Dabei lässt er sich jeden bestellten Drink auf der Zunge zergehen und versucht sich die Aromen zu merken. Sechs Monate lang dauert diese Phase an.

Obwohl er keine Erfahrung als Barkeeper hat, bekommt er bald ein Angebot in einer neuen Kneipe namens *Death and Company*. Dons Begeisterung für Cocktails hat den dortigen Chef-Barkeeper Brian Miller beeindruckt. Zuerst arbeitet er nur an ein paar wenigen Abenden. Nach ein paar Monaten sind es schon fünf Abende pro Woche. Doch sein Tagesablauf ist kräftezehrrend: Nach einem ganzen Tag in der Versicherungsfirma fährt er in das Stadtzentrum, um bis zwei Uhr Drinks auszuschenken, abzurechnen, die Bar zuzusperren und um vier Uhr morgens ins Bett zu fallen.

⁵⁹ Don Lee ist ein US-amerikanischer Mixologe, der für seine ausgefallenen Cocktail-Kreationen bekannt ist und für die er schon etliche Preise abgeräumt hat. Seine bekannteste Kreation ist der Bacon-Infused Old Fashioned.

So vergehen einige Monate bis er eines Tages gefragt wird, ob er eine Bar namens *PDT* mitbetreiben wolle. *PDT* steht für „*Please Don't Tell*“ und ist eine angesagte Kellerbar, in die man nur durch eine Telefonzelle an der Hinterseite einer Hotdog-Bude gelangt. Don nimmt sofort das Angebot an. Zuerst ist die Bar nur wegen des Eingangs bekannt, doch Don möchte den Fokus mehr auf die Drinks legen. Durch sein Engagement werden hier bald die besten Cocktails der Stadt gemixt und die Leute stehen Schlange vor der Telefonzelle.

Dons Ruf als Barkeeper verbreitet sich in der Stadt. Eines Tages reicht es Don aber nicht mehr, nur Cocktails zu mixen. Denn es sind immer dieselben Drinks und sie müssen immer nach Vorschrift gemacht werden. Doch dann hat Don eine Idee: Er könnte einen neuen Drink kreieren. Er ist begeistert von der Idee und setzt sein neues Projekt sofort in die Tat um. Montags und dienstags testet er neue Getränke-Kreationen an mutigen Gästen. Die meisten Versuche taugen nichts, wie zum Beispiel eine mit Kohlensäure geimpfte Kirsche oder eine Kapsel in U-Boot-Form, die ständig in den Drink taucht, damit er gut gemischt bleibt. Die Kirsche explodiert bei jedem Versuch und die Kapsel hinterlässt einen Backnatron-Nachgeschmack im Cocktail. Don lässt sich davon aber nicht entmutigen. Er sucht immer wieder nach neuen Techniken. Dazu verbindet er sein Interesse und sein Wissen der Chemie mit seinem neuen Hobby des Cocktailmixens. Im Gegensatz zu echten Barkeepern fehlt ihm zwar das Hintergrundwissen über Spirituosen, das verschafft ihm aber eine ganz andere Zugangsweise.

Eines Tages entwickelt Don eine Technik, mit der er dem Alkohol den Geschmack von Schinkenspeck hinzufügen kann. Don braucht mehrere Wochen um auf das richtige Mischungsverhältnis zu kommen. Das Ergebnis ist ein interessanter Cocktail mit dem Geschmack von Eichenholz des Bourbons und dem von salzigem Schinkenspeck. Jedoch fehlt dem Getränk noch die süße Note. Zuerst versucht Don es mit Magenbitter, doch es passt nicht so richtig.

Die Lösung kommt ihm eines Tages beim Frühstück, als er Pfannkuchen mit Ahornsirup isst. Er denkt zurück an die Male, als das Ahornsirup versehentlich auf seinen Frühstücksspeck getropft ist. Diese Kombination schmeckte ihm immer sehr gut. Also beschließt Don die neue Idee gleich auszuprobieren.

Das Ergebnis war richtig gut. Bald darauf setzt er den neuen Drink auf die Karte des PDT und schenkt ihn montags und dienstags aus. Die Leute sind begeistert und er wird sofort zum Renner. Der „Bacon-Infused Old-Fashion“ ist Dons erste erfolgreiche Kreation und wird bald zum Markenzeichen des Clubs. Zeitschriften wie *Gourmet*, *Saveurs* und *New York* berichten von ihm.

Heute ist Don Lee angesehener Chef-Mixologe der New Yorker Momofuku-Restaurants und nach wie vor bekannt für seine ausgefallenen Kreationen. Er behauptet von sich, er kreiere gerne Dinge, die so schräg sind, dass man ins Grübeln gerät. Das Geheimnis seines Erfolges sei dabei die Tatsache, dass er es einfach nicht besser wusste.

1.3.1.4. Don Lee Analyse

1. Vorbereitungsphase

Don lernt zuerst die verschiedenen Aromen von Cocktails kennen und wie man die Drinks selber zubereitet. Bald darauf möchte er einen eigenen Cocktail kreieren und erfindet den Bacon infused Old Fashion. Doch noch fehlt dem Cocktail die passende süße Note.

2. Inkubations- oder Reifungsphase

Er grübelt länger über die letzte Zutat nach, doch keine scheint zu passen. Eines Tages sitzt Don beim Frühstück und isst Pfannkuchen mit Ahornsirup.

3. Einsicht /Aha-Erlebnis

Plötzlich fällt ihm die Kombination des Ahornsirups mit Schinkenspeck ein, als es eines Tages beim Frühstück versehentlich auf seinen Speck tropfte. Diese Kombination schmeckte ihm damals sehr gut, also muss das Ahornsirup auch zu seinem Bacon infused Old Fashion passen.

4. Bewertung

Don beschließt die neue Idee gleich auszuprobieren.

Das Ergebnis schmeckt ihm.

5. Ausarbeitung

Bald darauf setzt er den neuen Drink auf die Karte und die Leute sind begeistert. Sein Drink wird zum Markenzeichen des Clubs. Zeitschriften wie *Gourmet*, *Saveurs* und *New York* loben Dons neue Kreation. Das ist der Anfang Dons steilen Karriere als anerkannter Chef-Mixologe, der für seine ausgefallenen Ideen bekannt ist.

1.3.1.5. Continuum Beispiel

In den 1980ern verdient der Konsumgüterkonzern „Procter & Gamble“⁶⁰ viel Geld mit Entwicklung und Verkauf von Produkten wie Papierwindeln, Antischuppen-Shampoos und Taschentüchern mit mehr Saugkraft. Im Jahr 1994 steht der Konzern vor der nächsten großen Aufgabe: ein neuer Bodenreiniger soll den Haushaltsmarkt erobern. Seine Verbraucher kehren ihre Küchen nämlich noch immer mit Besen und Metallschaufel bzw. benutzen immer denselben Zitrus-Reiniger mit Putzlappen aus Stoff. Es werden Millionen Dollar in die Entwicklung neuer Seifen gesteckt, doch die meisten Seifen erweisen sich als ungeeignet, weil sie die Holzböden angreifen bzw. empfindliche Hände reizen.

Die Möglichkeiten des Konzerns sind erschöpft und so beauftragt er eine kleine Produktentwicklungsfirm namens Continuum, um dieses Problem zu lösen. Als Continuum den Auftrag annimmt, beschäftigt sich die Firma gar nicht erst

⁶⁰ „Procter & Gamble“ ist ein 1837 gegründeter Konsumgüter-Konzern mit Hauptsitz in Ohio.

Vor allem durch die innovativen Entwicklungen von Konsumgütern und die auffälligen Werbekampagnen hat er sich nach und nach einen Namen gemacht.

mit den Seifen, sondern besucht Dutzende von Menschen in ihren Häusern und Wohnungen, um sie bei der eintönigen Putzarbeit zu beobachten. Dabei notieren sich die Mitarbeiter alle Einzelheiten von den routinierten Putztätigkeiten. Doch das reicht der Firma nicht aus, also lässt sie Kameras in die Küchen und Wohnzimmer der Leute installieren.

Es vergehen mehrere Monate der Beobachtung von langweiligem Videomaterial bis das Team zu seiner ersten Erkenntnis kommt: Die Menschen brauchen mehr Zeit für die Reinigung des Schrubbers als für die Reinigung der Böden. Harry West, CEO von Continuum, ist seit dem Zeitpunkt davon überzeugt, dass man einen *Kompletterset* für den Schrubber braucht. Doch das Team kommt nicht auf die Idee, wie dieser aussehen könnte.

Eines Tages, als ein Teammitglied von Continuum eine Frau dabei beobachtet, wie sie Kaffeesatz vom Küchenboden entfernt, kommt es zum Aha-Erlebnis. Zuerst fegt sie den Kaffeesud nämlich mit Besen und Schaufel weg und wischt dann den Rest mit einem *feuchten Papiertuch* vom Boden. Obwohl das Continuum Team etwas dergleichen schon etliche Male gesehen hat, führt die Beobachtung des Teammitglieds dieses Mal zur Erkenntnis: das feuchte Tuch muss die Lösung sein. Die Idee der Einweglappen ist geboren und Continuum entwickelt einen Bodenwischer, den man einfach wegwerfen kann. Damit spart man sich nämlich das aufwändige Reinigen des Schrubbers und des Eimers.

Wenige Wochen später ist der erste Prototyp fertig. Er besteht aus einem Plastikstiel, an dem sich auf der unteren Seite ein flaches Rechteck befindet. An diesem befestigt das Team Einwegtücher mit Klettverschluss. Für den Duft und das Befeuchten des Bodens wird eine integrierte Sprühvorrichtung am Stiel befestigt. Als das Ergebnis bei Procter & Gamble vorgestellt wird, überzeugt es anfangs gar nicht. Der Großkonzern möchte lieber weiterhin Milliarden mit dem Verkauf von Putzlappen und Seife verdienen und keine Marktanteile riskieren. Außerdem ist die Fokusgruppe ebenfalls skeptisch, als man ihr das neue Putzgerät in Form einer Illustration präsentiert. Niemand kann sich vorstellen, wie man mit einem Stück Papier den ganzen Boden sauber machen soll. Das Projekt wird auf Eis gelegt.

Doch Continuum ist weiterhin überzeugt von der Idee des Einweglappens. Ein Jahr lang kämpft das Team bei Procter & Gamble um eine zweite Chance. Schließlich dürfen sie ihre Idee erneut der Fokusgruppe zeigen. Nur diesmal hat Continuum aber ein Versuchsmodell

gebaut, mit dem die Leute den Boden wischen können. Die Reaktionen fallen viel positiver aus, die Fokusgruppe ist begeistert und jeder will das Gerät sofort mit nach Hause nehmen. Weitere Tests zeigen, dass der neue Bodenwischer sogar viel effektiver reinigt als andere Schrubber. 1997 beantragt Procter & Gamble ein US-Patent für das Produkt. 1999 kommt der „Swiffer Bodenwischer“ auf den Markt und bringt dem Konzern einen Umsatz von über 500 Millionen US-Dollar ein.

1.3.1.6. Continuum Analyse

1. Vorbereitungsphase

Das Team Continuum beobachtet monatelang die Putzvorgänge von Menschen im Haushalt und versucht auf eine Lösung zu kommen.

2. Erste Einsicht

Das Team erkennt, dass man für das Putzen des Wischmops länger braucht als für das Putzen des Bodens. Harry West, CEO von Continuum, ist davon überzeugt dass man einen Komplettersatz für den Schrubber braucht.

3. Zweite Einsicht

Die zweite Einsicht taucht auf, als ein anderes Teammitglied erkennt, dass ein feuchtes Tuch die Lösung sein könnte. Continuum entwickelt die Idee des Einweglappens.

4. Bewertung

Continuum ist überzeugt von der neuen Kreation und bald darauf wird das Ergebnis von einer Fokusgruppe getestet. Beim zweiten Mal wird der neue Bodenwischer endlich positiv bewertet, weil die Menschen das Versuchsmodell in den Händen halten und selbst testen können.

5. Ausarbeitung

Zwei Jahre später kommt der „Swiffer Bodenwischer“ endlich auf den Markt und bringt dem Konzern einen Umsatz von über 500 Millionen US-Dollar ein.

Hiermit möchte ich den ersten Teil der Diplomarbeit abschließen. In den bisherigen Kapiteln habe ich mich vordergründig mit der Entwicklung der Kreativität aus philosophischer Sicht befasst. Das war notwendig, um die Verschiebung von einer „göttlichen“ zu einer „menschlichen Kreativität“ sichtbar zu machen. Danach habe ich Beispiele von kreativen Prozessen nach der Formel von Csíkszentmihályi analysiert. Diese Analyse aus der modernen Kreativitätsforschung soll aufzeigen, wie radikal sich der Anspruch auf die eigene Kreativität im Laufe der Zeit verändert hat, denn heute möchte man einfach verstehen, wie die menschliche Kreativität funktioniert. Eine Weiterentwicklung dieser Kreativitätsanalyse ist meine Methode der „Kreativen Reise“, welche ich später ausführlich beschreiben werde.

Davor möchte ich mich aber mit einem anderen großen Thema auseinandersetzen, welches ausschlaggebend für meine Arbeit ist – dem Heldenhumor. Dieser Schritt ist notwendig, um ein tieferes Verständnis für die Heldenreise zu gewinnen, welche letztendlich auch meine Methode der „Kreativen Reise“ ausmacht.

2. Was ist das – Heldenstum?

„Denn der Held ist als Inkarnation Gottes eigentlich selbst der Weltnabel, der Mittelpunkt, durch den die Energien der Ewigkeit in die Zeit einbrechen.“⁶¹

2.1. Zum Begriff des Helden

Ein Held ist ein Mensch, der mindestens einmal in seinem Leben eine außergewöhnliche Tat vollbringt und dabei über sich selbst hinauswächst. Dabei setzt er nicht selten sein Leben aufs Spiel. Das können Taten sein, wie jemandem das Leben zu retten, sich im Job durchzusetzen oder ein Kind zur Welt zu bringen. Neben solchen „Alltags-Heldentaten“ gibt es aber auch „komplexe Heldentaten“, die außergewöhnlicher erscheinen, weil sie nicht einige wenige Leben verändern, sondern die einer ganzen Kultur oder Menschheit. Als Helden werden auch Personen mit herausragenden Fähigkeiten bezeichnet, die sie zu besonderen Leistungen befähigen – den sogenannten Heldentaten. Diese Helden können sowohl realer als auch fiktiver Natur sein.

Im möchte außerdem hervorheben, dass der Begriff des Helden in meiner Arbeit für beide Geschlechter gilt und ich in diesem Punkt keinen Unterschied mache. Obwohl der männliche Held in der Geschichtsschreibung häufiger behandelt wird, gab es sehr wohl auch Heldinnen, deren Taten nicht minder heldenhaft waren.

Der Begriff des Helden stammt vom altgriechischem Wort ἥρως ab, welches einen „Kulturheros“ bezeichnet, also den Helden einer Mythologie, welcher häufig als Gründer von griechischen Städten, Staaten und Ländern dargestellt wird. Der Kulturheros tritt oft als Gegenspieler der Götter auf, als ein Schelm, der ihnen durch einen Trick etwas Wertvolles entwendet, um es den Menschen zu bringen.

⁶¹ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 54

Ein bekanntes Beispiel hierfür ist Prometheus, der von den Göttern das Feuer stiehlt um es den Menschen zu bringen. Meist wird so ein Held von Wahrsagern angekündigt oder in eine Familie von Helden hineingeboren. Doch bevor die Figur zum Heros wird, muss er sich erst beweisen und eine heroische Tat vollbringen. Diese beinhaltet meist den Kampf mit einem Ungeheuer, einem Riesen oder einem anderen Feind, um das eigene Volk bzw. eine Jungfrau zu retten. In der Antike nimmt die Figur des Heros eine wichtige Rolle ein. Sie hat eine Vorbildfunktion, in der der Held einen götterähnlichen Status annimmt. Viele Heroen waren sogar Halbgötter bzw. Nachkommen von Göttern und Menschen. Der Religionsphilosoph Hermann Usener geht sogar davon aus, „...daß *alle Heroen, deren Geschichtlichkeit nicht nachweisbar oder wahrscheinlich ist, ursprünglich Götter waren.*“⁶²

2.3. Heldenarten

2.3.1. Das Heroische Zeitalter

Das Heldenalter oder Heroische Zeitalter bezeichnet jene Periode, in der eine Kultur bzw. ihre Sagen und Mythen entstehen. Diese Mythen haben die Aufgabe Ursprung und Identifikation der Kultur zu bestimmen und aufrechtzuerhalten. Die in den Mythen vorkommenden Helden repräsentieren den *vorherrschenden Zeitgeist* und ermöglichen eine mythologische Legitimation der jeweiligen historischen und gesellschaftlichen Denkformen. Einige dieser Helden bzw. Heldenepen möchte ich hier kurz anführen.

2.3.1.1. Gilgamesch

Der älteste bekannte Heldenepos ist der Gilgamesch-Epos aus dem 3. Jahrtausend v. Chr., in dem das Wirken des sumerischen Königs Gilgamesch beschrieben wird. Vor seinem irdischen Dasein wird Gilgamesch als Totengott

⁶² Usener, Hermann: *Götternamen. Versuch einer Lehre von der religiösen Begriffsbildung.*

Frankfurt am Main: Klostermann, Vittorio⁴ 2000, S. 255.

in der Unterwelt verehrt. Dann kommt er als Sohn einer Göttin und eines König gewordenen Gottes zur Welt. Unter seiner Herrschaft baut Gilgamesch um seine Stadt Uruk die erste Stadtmauer, welche 11 km lang und 9 m hoch ist. Ihr verdankt die Stadt ihre bedeutende Rolle im Süden Mesopotamiens. Gilgamesch wird deshalb als großer Held gefeiert.

2.3.1.2. Odysseus

Ein wichtiges Heldenepos der griechischen Antike ist Homers⁶³ Odysseus⁶⁴. Der Held der Geschichte ist der griechische Krieger Odysseus, der für seine Klugheit, Tatkraftigkeit, Listigkeit und Redegewandtheit bekannt ist. Eines Tages bricht er auf, um mit seinen Gefährten im Kampf gegen Troja anzutreten. Doch bevor er sich auf den Weg macht, weissagt ihm das Orakel, dass er erst nach zwanzig Jahren nach Hause kehren wird. Odysseus hört nicht darauf und macht sich trotzdem auf den Weg zum Krieg gegen Troja. Dieser dauert zehn Jahre an und Odysseus macht sich dort einen Namen als Kriegsheld. Unter anderem wird ihm der Hinterhalt mit dem Trojanischen Pferd⁶⁵ zugeschrieben, welcher die Trojaner letztendlich in die Knie zwingt.

⁶³ Homer gilt als einer der frühesten Dichter des Abendlandes. Seine bekanntesten Werke sind „Ilias“ und „Odysee“. Seine Existenz ist kontrovers diskutiert. Die heutige Forschung gibt an, dass er etwas in der zweiten Hälfte des 8. Jahrhunderts oder in der ersten Hälfte des 7. Jahrhunderts v. Chr. gelebt haben muss.

⁶⁴ Odysseus ist ein Held der griechischen Mythologie. Er soll ein Nachfahre von Zeus und Hermes gewesen sein. Seinen Ruhm hat er seinen Heldentaten im Trojanischen Krieg zu verdanken. Dort sticht er vor allem durch seine List hervor. Wegen einem Fluch von Poseidon muss er nach dem Krieg eine lange und beschwerliche Reise auf sich nehmen, um endlich nach Hause zu kommen. Diese wird vor allem in Homers Werk „Odysee“ behandelt.

⁶⁵ Das Trojanische Pferd war in der griechischen Mythologie eine Waffe der Griechen gegen die Trojaner im Trojanischen Krieg. Es war ein hölzernes Pferd, das als Sieges-Geschenk an die Trojaner übergeben wurde und in dessen Bauch sich griechischen Soldaten versteckten. Als das Pferd nach Troja gebracht wurde, mussten die Griechen nur noch die Nacht abwarten, in der sich die Trojaner feierlich berauschten, und dann angreifen. Dieser Angriff besiegelte das Ende des Trojanischen Krieges.

Als der Krieg zu Ende ist, macht Odysseus sich auf den Heimweg. Doch am Weg begegnet er dem Kyklopen Polyphem auf einer Insel. Dieser erweist sich als lebensbedrohlich, da er ihn und seine Männer fressen will. Also blendet Odysseus ihn. Zu diesem Zeitpunkt weiß er aber noch nicht, dass Polyphem der Sohn des Meeresgottes Poseidon ist.

Dieser verflucht Odysseus aus Zorn für seine Tat, sodass er nie wieder nach Hause kehren kann. Und wenn er es doch schaffen sollte, dann erst nach sehr langer Zeit, allein und unglücklich. Die *Odyssee* beginnt.

Jedes Mal, wenn sich Odysseus mit seinem Schiff in Richtung Heimat begibt, bläst der Wind ihn weiter fort. Wo auch immer sein Schiff anlegt, begegnet er unbekannten Völkern und mythischen Kreaturen, die seine List auf die Probe stellen. Nach und nach verliert er wirklich all seine Männer und letztendlich auch sein Schiff.

Am Ende strandet er mit einem selbstgebauten Floß auf der Insel Scheria – der letzten Station seiner langen Irrfahrt. Dort erzählt er den Bewohnern, was ihm widerfahren ist. Diese bringen ihn nach Ithaka zurück.

Als er endlich Heim kehrt, muss er noch gegen 88 Freier kämpfen, die in der Zwischenzeit seine Frau umwerben. Durch seine List tötet er auch diese und für kurze Zeit haben seine Frau und er Ruhe gefunden. Doch bald schon protestiert das Volk gegen die Ermordung der Freier. Mit Hilfe der Göttin Athene wird der Streit endgültig geschlichtet und dauerhafter Frieden kehrt ein.

2.3.1.3. Siegfried

In der germanischen Tradition ist es die mittelalterliche Heldendichtung, welche die damalige Kultur und ihre Helden wiederspiegelt. Eines der bekanntesten Werke aus der Zeit der Völkerwanderung ist das Nibelungenlied, welches zu Beginn des 13. Jahrhunderts entsteht. Es erzählt von dem jungen abenteuerlustigen Königssohn namens Siegfried aus Xanten, der, nachdem er einen Drachen tötet und in seinem Blut badet, unverwundbar wird. Jedoch bleibt eine Stelle an Siegfrieds Körper vom Blut des Drachen unberührt, da während des Badens ein Blatt eines Baumes auf ihn fällt.

Siegfried beachtet das nicht weiter. Nach dem Bad holt er sich den Nibelungen-Schatz, welcher vom Drachen bewacht wurde, und wird dadurch sehr wohlhabend.

Eines Tages besucht Siegfried den Burgunderkönig auf seinem Schloss und verliebt sich sofort in dessen Schwester Kriemhild. Diese erwiderst seine Gefühle und bald darauf heiraten sie. Bis dahin läuft alles gut für Siegfried.

Doch eines Tages geraten Kriemhild und die Burgunderkönigin Brunhild in einen Streit. In diesem geht es darum, wer den besseren Mann geheiratet hat. Es stellt sich heraus, dass Kriemhild und Siegfried dem Burgunderkönig geholfen haben das Herz der Burgunderkönigin zu erobern. Brunhild ist so erzürnt, dass sie mit Hilfe von Hagen von Tronje, dem Onkel des Burgunderkönigs, Siegfried in einen Hinterhalt lockt und ihn aufgrund seiner verwundbaren Stelle von Hagen töten lässt. Krimhild wird nun zur Hauptfigur des Nibelungenliedes. Entsetzt über den Tod ihres Mannes, will sie sich an Hagen rächen. Doch ihre Situation ist ungünstig und der Drachenschatz, der ihr nach Siegfrieds Tod zugestanden hätte, wird im Rhein versenkt.

Also verlässt sie das Burgunderland und heiratet den mächtigen Hunnenkönig, der ihr nach dem Tod von Siegfried einen Antrag macht. Dreizehn Jahre lebt sie mit dem Hunnenkönig im Hunnenland und gebiert ihm sogar einen Sohn.

Trotzdem hat sie nicht vergessen, was Hagen ihr und Siegfried damals angetan hat und so schmiedet sie einen Racheplan. Kurz darauf lädt sie die Burgunder ins Hunnenland zu einem Hoffest ein. Es kommt, wie erwartet, zu heftigen Auseinandersetzungen, bei denen Kriemhilds Sohn getötet wird. Daraufhin folgt ein Blutbad, bei dem viele Burgunder sterben.

Am Ende köpft Kriemhild Hagen um endlich Rache an Siegfried zu nehmen. Doch als der Waffenmeister des Hunnenkönigs das sieht, erschlägt er sie, um dem Ganzen ein Ende zu bereiten.

Die Quelle dieser Version des Niebelungenliedes ist der Text von Karl Bartsch und Helmut de Boor. Das Werk ist eine Übersetzung des Mittelhochdeutschen ins Neuhochdeutsche und wird von Siegfried Grosse kommentiert.

2.3.1.4. Die Ritter der Tafelrunde

Ein weiteres mittelalterliches Großepos aus der altenglischen Tradition ist die Artus- bzw. die Gralssage. Auch wenn es sehr viele Versionen von ihr gibt, möchte ich die Handlung dennoch in groben Zügen zusammenfassen. Alles beginnt mit der Geschichte eines vaterlosen Jünglings namens Merlin, der durch seine hellsichtige Gabe der Berater vieler Könige wurde.

Als er eines Tages König Uther bei einem Vorhaben hilft, verspricht ihm dieser seinen erstgeborenen Sohn. Nach der Geburt des Kindes, welchem sie den Namen Artus geben, nimmt Merlin den Jungen mit und bringt ihn zu Pflegeeltern. Er will ihn nämlich vor den vielen Feinden beschützen, die der König trotz seiner meist friedlichen Regentschaft hat. Eines Tages vergiften sie schließlich die Quelle, aus der der König stets trinkt, und er stirbt.

Niemand weiß zu dieser Zeit, dass der König einen Sohn hat. Merlin ruft eine Versammlung aus und verkündet, dass Artus der rechtmäßige Thronfolger ist, doch die Edelleute glauben ihm nicht. Es kann außerdem nur derjenige der rechtmäßige König Britanniens werden, der das bekannte Schwert Excalibur aus dem harten Stein zieht. Also wird ein Treffen einberufen, bei dem viele Ritter ihr Glück versuchen, der Reihe nach aber scheitern. Dann ist Artus an der Reihe und schafft es tatsächlich das Schwert aus dem Stein zu ziehen. So wird Artus – wie Merlin es vorausgesagt hatte – zum König von Britannien gekrönt.

Merlin rät dem jungen König, einen Rat der Ritter zu gründen, da er jetzt schon von Feinden umgeben ist. Artus folgt diesem Rat und die Mitglieder dieses Rates gehen als „Die Ritter der Tafelrunde“ in die Geschichte ein. Sie stehen dem König ab diesem Zeitpunkt beratend zur Seite, unterstützen ihn und kämpfen für ihn. Bald entstehen jedoch Konkurrenzkämpfe zwischen einigen Rittern und dem König. Dazu kommt, dass Artus' Gemahlin Guinevere sich in den Ritter Lancelot verliebt. Das verliebte Paar wird jedoch verraten und durch diese ehebrecherische Liebe wird Lancelot von der Suche nach dem

Heiligen Gral⁶⁶ ausgeschlossen, eine der Hauptaufgaben der Ritter der Tafelrunde. Eines Tages muss König Arthur nach Rom aufbrechen, um einen Krieg zu führen. In der Zwischenzeit verbreitet sein Neffe Mordred das Gerücht, dass er in der Schlacht umgekommen sei und ehelicht die Königin Guinevere um über das Reich zu regieren. Als Artus davon erfährt, eilt er nach Hause und löst einen Bürgerkrieg aus. Am Ende kämpfen Artus und Mordred gegeneinander um die Herrschaft des Reiches und verletzen sich gegenseitig tödlich. Artus wird sterbend in ein Boot getragen und zur Insel Avalon gebracht.

Der Gral spielt in der Artussage eine bedeutende Rolle. Er stellt eine weiterentwickelte christlich-spirituelle Rittergesellschaft dar, wo die Motive des Arturhofes (Ehre und Minne) durch die Motive der Gralsgesellschaft ersetzt werden (Selbstaufgabe, Zurückhaltung, Enthaltsamkeit). Parzival, ein junger Ritter der Tafelrunde, der sich im Gegensatz zu den anderen Rittern sowohl durch seine Reinheit, als auch durch seine Naivität auszeichnet, wird hier zur zentralen Figur. Seine Geschichte erzählt vom Übergang von der Rittergesellschaft zur Gralsgesellschaft. Am Ende verlässt er den Artushof und wird zum Gralskönig gekrönt.

2.3.2. Historische Personen als Helden

In vielen Kulturkreisen werden historische Personen, die eine Veränderung der Gesellschaft eingeleitet haben, als Volks- bzw. Nationalhelden gefeiert. Um diese bildet sich ein starker Personenkult, der sie unnahbar und mythisch erscheinen lässt. Dieser knüpft oft an spezifische Eigenschaften der jeweiligen Person an und entwickelt – basierend auf diesen – eine charismatische Aura.

⁶⁶ Der Heilige Gral ist eine Legende der Artussage aus dem späten 12. Jahrhundert. Die Herkunft des Wortes „Gral“ ist nicht gänzlich aufgeklärt. Verbreitet ist die Herleitung aus dem Okzitanischen „grazal“, was „Gefäß“ bzw. „Schüssel“ bedeutet. In der Artussage ist der Heilige Gral ein Gefäß, das Glückseligkeit und ewige Jugend verspricht. Im Gralsmythos laufen viele Traditionen aus den keltischen, christlichen und orientalischen Sagen zusammen. In der christlichen Tradition wird der Gral zum Beispiel als Kelch des letzten Abendmals verstanden, in dem auch das Blut Christi unter dem Kreuz aufgefangen wurde.

Dieser Vorgang wird durch die Massenmedien zusätzlich unterstützt. Vor allem in Zeiten sozialer Umwälzungen verstärkt sich das Bedürfnis nach historischen Helden.

2.3.2.1. Jeanne d'Arc

Jeanne d'Arc oder Johanna von Orléans ist eine französische Nationalheldin. Sie wird von der römisch-katholischen Kirche als Jungfrau, Märtyrin und Heilige verehrt. Jeanne kommt in der zweiten Hälfte des Hundertjährigen Krieges als Bauernkind zur Welt. Mit 13 Jahren hat sie Visionen, in denen sie die Stimme der heiligen Katharina, des Erzengels Michael und der heiligen Margareta hört. Von ihnen erhält sie den Auftrag Frankreich von den Engländern zu befreien und den Grafen Guigues IV. von Albon⁶⁷ zum Thron zu führen. Diese Erscheinungen wiederholten sich immer wieder, bis sie ihr Elternhaus verlässt und sich auf den Weg macht, ihre Aufgabe zu erfüllen.

Mit der Zeit entwickelt sich Jeanne zu einer erfolgreichen und tapferen Feldherrin und Königsmacherin, die die politischen Umstände verändert. Wie es die Prophezeiung voraussagte, rettet sie Frankreich schließlich vor dem Untergang. Doch nach seiner Krönung braucht Karl VII. die Unterstützung von Jeanne d'Arc nicht mehr. Sie wird von verbündeten Burgundern gefangen genommen und für 10.000 Franken an England verkauft. Bald darauf wird sie der Ketzerei angeklagt. Karl VII. unternimmt jedoch nichts, da er nicht mit einer „Hexe“ in Verbindung gebracht werden möchte. Sie wird nach einem langen Prozess für schuldig gesprochen und am 30. Mai 1431 auf dem Marktplatz in Rouen lebendig verbrannt.

⁶⁷ Guigues IV. von Albon war ein Graf aus dem Haus Albon und lebte im 12. Jahrhundert. Guigues IV. gab sich selbst den Namen „Delfin“, was unter seinen Nachkommen zur Titulierung avancierte und dann auch als Wappentier verwendet wurde. Der Titel der französischen Thronfolger ab dem späten Mittelalter geht auf diese Bezeichnung zurück.

2.3.3. Heldenorden

In vielen Ländern werden Menschen, die dem Land gedient und dabei ihr Leben gelassen haben, als „Helden“ bezeichnet. Dabei scheint der Begriff obsolet zu werden, denn in Kriegs- und Notzeiten zogen viele Soldaten und Gefallene, die heute als „Kriegshelden“ bezeichnet werden, gar nicht aus Überzeugung in den Krieg, sondern aus gesellschaftlichem Zwang heraus. Es gibt ebenso andere staatliche Auszeichnungen, die den Begriff des Helden inflationär verwendeten, wie den „Held der Arbeit“ in der DDR oder den „Held der Sowjetunion“.

Dabei wurden Werktätige belohnt, welche nach sowjetischem Vorbild überdurchschnittlich gute Ergebnisse erzielten. Die Verwendung des Begriffs reduziert sich in Deutschland und Österreich erst nach dem Zweiten Weltkrieg. Auch die 68er-Bewegung distanziert sich erst von ihm, als er mit den Kriegsverbrechen des Vietnamkrieges in Verbindung gebracht wird.

2.3.4. Comic-Helden

Die jüngste Entwicklung des Helden ist der *Comic-Held*. Er entsteht gemeinsam mit der Comic-Heft-Bewegung, welche ihre Ursprünge in den 1930er Jahren hat und ihren Boom in den 1990er Jahren erlebt. Das Comic-Heft wird erstmals 1993 vom Künstler Scott McCloud definiert als „*zu räumlichen Sequenzen angeordnete, bildliche oder andere Zeichen, die Informationen vermitteln und/oder eine ästhetische Wirkung beim Betrachter erzeugen*“⁶⁸.

Der Comic-Held spielt dabei die tragende Rolle einer Geschichte. Er ist meist eine fiktive Figur, die übermenschliche Kräfte oder High-Tech-Waffen besitzt, um damit seine Gegner zu besiegen. Er steht im Dienste der Menschheit, hat einen edlen Charakter und hält seine Identität geheim, indem er eine Maske trägt bzw. im Alltag ein Pseudonym verwendet.

⁶⁸ McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Übersetzt von Heinrich Anders, Hamburg: Carlsen Verlag 2001, S. 12–17.

2.3.4.1. Superman

Superman gilt als der erste Superheld der Comicgeschichte und zählt zu den fiktiven Charakteren mit dem größten Wiedererkennungswert. Er wird 1930 von zwei US-amerikanischen Science-Fiction-Fans geschaffen. Nach jahrelangen gescheiterten Versuchen die Geschichte des Superman zu veröffentlichen, finden sie endlich den Verlag *National Publication*, welcher Superman in ihr Magazin *Action Comics* aufnehmen will. Die Ausgabe mit Superman wird zu einem durchschlagenden Verkaufserfolg. Daraufhin wird Superman zum festen Bestandteil der *Action Comics*. Bis in die 1940er Jahre führen Siegel und Shuster die Superman-Geschichte fort. In ihr geht es um folgendes:

Supermans Vater Jor-El lebt auf dem fernen Planeten Krypton als Wissenschaftler. Er erkennt eines Tages, dass Krypton eine Katastrophe bevorsteht, welche die Zivilisation zerstören wird. Um seinen dreijährigen Sohn Kal-El zu retten, der später zu Superman wird, schickt er ihn in einem Raumschiff zur Erde. Kal-El landet im amerikanischen Bundesstaat Kansas, wo er von einem kinderlosen Farmerehepaar namens Kent gefunden, aufgenommen und großgezogen wird. Sie geben ihm den Namen Clark Kent. Bald merkt Clark, dass er viel stärker ist als andere Menschen. Und nicht nur das, er kann sogar fliegen. Nach seiner Schulzeit geht er auf Reisen, wo er beschließt, das Böse in der Welt zu bekämpfen.

Dafür erschafft er eine neue Identität – *Superman, den Mann aus Stahl*. Doch im Alltag ist er immer noch Clark Kent, der bei Daily Planet, einer Zeitung in seiner Heimatstadt, arbeitet. So erfährt er am schnellsten, wo er das Verbrechen bekämpfen muss. Doch bevor Superman zu Superman wird, muss er noch eine Reise antreten. Und zwar die Reise in sich selbst. Er muss sich mit seiner Vergangenheit befassen, mit seiner wahren Herkunft, und er muss sich bewusst werden, wer er wirklich ist. Nur so kann er seine Kräfte richtig einsetzen und lernen mit seinen Schwächen umzugehen (Kryptonite). Der englische Begriff „Superman“ heißt im deutschen „Übermensch“. Viele sehen darin eine Verbindung zum Übermenschen des Philosophen Nietzsche.

2.3.5. Religiöse Helden

Religiöse Helden bzw. *Erlöser* begegnen uns in nahezu jeder Religion. Solche Helden widmen ihr Leben der Spiritualität und erfüllen bei ihren Mitmenschen eine große Vorbildfunktion. Sie haben meist einen so großen Einfluss auf die Gesellschaft, dass sie oft zu Begründer einer neuen Religion werden. Ein gutes Beispiel dafür ist die Geschichte Buddhas.

2.3.5.1. Buddha

Siddhartha Gautama⁶⁹ wird als Prinz des Königs einer kleinen Adelsrepublik namens „Shakya“ geboren. Bei seiner Geburt wird vorausgesagt, dass er entweder ein großer Weltenherrscher werden würde oder „jemand, der die Weisheit in die Welt bringt“. Sein Vater sieht in ihm den idealen Nachfolger und möchte mit allen Mitteln verhindern, dass sich sein Sohn von seinem Reich abwendet. So verbringt Siddhartha seine Kindheit in Wohlstand und Fülle und alles weltliche Elend wird von ihm ferngehalten.

Eines Tages jedoch wird der junge Prinz durch den Willen der Götter mit dem Leid der Menschheit konfrontiert und so erkennt Siddhartha die Sinnlosigkeit seines bisherigen Lebens. Der junge Prinz Gautama Sakyamuni beschließt den Palast seines Vaters heimlich zu verlassen. Er schafft es die Wachen zu passieren, überquert einen großen Fluss und legte sich Mönchskleidung an. Von da an durchwandert er als Bettler das Land und erreicht in der Zeit die achts Stadien der Meditation. Dann zieht er sich in eine Einsiedelei zurück und kämpft die nächsten sechs Jahre gegen die Genügsamkeit. Schließlich bricht er zusammen, was dazu führt, dass er wieder das weniger strenge Leben eines wandernden Asketen aufnimmt.

⁶⁹ Siddharta Gautama ist um 563 v. Chr. in Nepal geboren und um 483 v. Chr. in Indien gestorben. Er stammt vom Adelsgeschlecht des nordindischen Volkes der Shakya ab. Als Buddha, der „Erwachte“, verbreitet er seine Lehre vom Pfad der Erleuchtung und gilt somit er als Begründer des Buddhismus.

Eines Tages, als er unter einem Baum sitzt, kommt ein junges Mädchen und bietet ihm eine goldene Schüssel mit Milchreis an. Er isst davon, wirft die Schüssel in einen Fluss und merkt, dass diese stromaufwärts schwimmt. Das ist das Zeichen, das sein Ziel nahe ist. Er steht auf und geht die Straße entlang bis zu einem Baum. „*Die Schlangen und Vögel und die Gottheiten der Wälder und Felder feierten ihn mit Blumen und himmlischen Düften, von himmlischen Chören ertönte Musik, die zehntausend Welten waren erfüllt von Wohlgerüchen, Girlanden, Wohlklängen und Hochrufen; denn er war auf dem Weg zu dem großen Baum der Erleuchtung, dem Bo-Baum, unter dem er das Universum erlösen sollte.*“⁷⁰

Als er dort ankommt, erwartet ihn Kama-Mara, der Gott der Liebe und des Todes. Er sitzt auf einem Elefanten, ist bewaffnet und von einem gewaltigen Heer umgeben. Als Gautama sich unter den Baum setzt, greift ihn Kama-Mara an, um seine Konzentration zu brechen. Er schickt Wirbelwinde, Felsen, Donner und Flammen los, aber alles wurde durch die Vollkommenheit Buddhas in himmlische Blumen verwandelt.

Darauf hin schickt Kama-Mara seine Töchter vor, die Wollust, die Üppigkeit und die Begehrlichkeit, aber auch diese lenken Buddha nicht ab. Schließlich fordert der Kama-Mara sein Recht ein, auf Buddhas Stelle zu sitzen. Gautama berührt mit einem Finger den Boden, um so die Göttin Erde um sein Recht zu bitten, dort sitzen bleiben zu dürfen. Die Erde antwortet ihm „*mit hundert, tausend, hunderttausend Donnern, so daß der Elefant des Widersachers in die Knie fiel in Verehrung vor dem werdenden Buddha*“⁷¹. Das Heer des Kama-Mara verstreut sich und alle Götter feiern den besonderen Augenblick.

In dieser Nacht gewinnt der werdende Buddha das Wissen von seinen früheren Existenz. Dann wird ihm das göttliche Auge der allwissenden Schau offenbahrt und schließlich das Wissen von der Kette der Verursachung. Bei Tagesanbruch erlangt Gautama die vollkommene Erleuchtung.

⁷⁰ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Übersetzt von Karl Koehne, Berlin: Insel Verlag² 2011, S. 44.

⁷¹ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 45.

Nun ist er Buddha, der Erleuchtete, und bleibt voller Verzückung sieben Tage unbeweglich unter dem Bo-Baum sitzen. Er besucht all die Orte, an denen er zuvor war, meditiert und erfreut sich der Süßigkeit der Befreiung. Doch dann gerät Buddha in Zweifel, ob jemand ihn überhaupt verstehen könnte und spielt mit dem Gedanken seine Weisheit und Erkenntnis nur für sich zu behalten. Darauf hin steigt der Gott Brahma vom Zenith herab um ihn zu bitten, seine Lehre den Menschen weiterzugeben und seinen Weg zu verkünden. Buddha willigt ein und kehrt zurück in die Stadt.

2.3.6. Der Antiheld

Der Antiheld zeichnet sich im Gegensatz zum Helden der Geschichte durch seine Schwächen aus. Er wird oft ambivalent dargestellt – einerseits ist er einfühlsam und hilflos, andererseits kann sich diese Seite schnell in zerstörerischen Hass bzw. in unberechenbare Wut verwandeln. Der Antiheld ist durch seine Herkunft zwar Teil der Gesellschaft, wendet sich aber im Laufe der Geschichte oft gegen sie, da er sich missverstanden fühlt. Auf diese Weise stellt der Antiheld einen Charakter dar, der kein Interesse an der von ihm erwarteten Tugendhaftigkeit hat. Merkmale eines Antihelden sind:

- Isolierung (Außenseiter-Dasein)
- Passivität
- Kritik an der Gesellschaft
- Melancholie und Resignation
- Scheitern der Verwirklichung von Träumen bzw. Idealen

Der Antiheld ist jedoch nicht mit einem „Bösewicht“ zu vergleichen. Er kann zwar Protagonist oder Nebenfigur einer Geschichte sein, jedoch niemals Antagonist. Seine Schwächen lassen ihn oft sympathisch wirken, weil sie ihn menschlich erscheint lassen und man sich besser mit ihm identifizieren kann.

2.3.6.1. Goethe's Werther

Während der Sturm und Drang⁷² Epoche entsteht der Briefroman „Die Leiden des jungen Werthers“ von Johann Wolfgang von Goethe. Die Erstausgabe erscheint im Jahr 1774 und wird über Nacht zum Bestseller. Bald darauf ist das Werk in ganz Europa populär.

Die Hauptfigur ist ein typischer Antiheld, durch den der junge Goethe seine platonische Beziehung zu der bereits verlobten Charlotte Buff⁷³ literarisch verarbeitet. Es handelt sich um einen jungen Mann namens Werther, der seinen Heimatort verlässt, um für seine Mutter eine Erbschaftsangelegenheit zu regeln und eine unglückliche Liebesgeschichte zu verarbeiten. Er zieht in das Dorf „Wahlheim“ und genießt es, die Zeit in der Natur zu verbringen. Eines Tages lernt er den Amtmann S. kennen, welcher Witwer und Vater von neun Kindern ist. Dieser lädt ihn zu sich nach Hause ein, doch Werther schiebt den Besuch auf und vergisst darauf.

Eines Tages fährt er mit jungen Leuten zu einem Tanzvergnügen. Auf dem Weg bleibt die Kutschgesellschaft beim Haus des Amtmanns S. stehen, um dessen Tochter Lotte abzuholen. Werther ist beeindruckt von der jungen Dame und lernt sie während des Abends besser kennen. Er erfährt auch, dass sie so gut wie verlobt ist – mit einem gewissen Albert. Plötzlich zieht ein Gewitter auf. Werther und Lotte stehen am Fenster und betrachten die regenfeuchte Natur. Beide denken zur selben Zeit an das Gedicht „Frühlingsfeier“ von Klopstock und unterhalten sich darüber. Für Werther ist dies das Zeichen ihrer Seelenverwandtschaft.

⁷² Sturm und Drang ist eine literarische Strömung der deutschen Literatur von 1765 bis 1785, die hauptsächlich von jungen Autoren des Mittel- und Kleinbürgertums getragen wird. Sie wendet sich gegen die Autorität und Tradition. Goethe und Schiller waren in ihren jungen Jahren Anhänger dieser Strömung.

⁷³ Charlotte Buff war eine Bekannte Goethes und das Vorbild der Figur „Lotte“ in seinem Werk „Die Leiden des jungen Werthers“. Sie lebte von 1753 bis 1828 in Deutschland.

Ab diesem Zeitpunkt verbringt er viel Zeit mit Lotte bis eines Tages ihr Verlobter, Albert, von seiner Geschäftsreise zurückkehrt. Dadurch verändert sich Werthers Stimmung. Er freundet sich mit Albert an und zu Lotte pflegt er nur mehr Gefühle der platonischen Liebe. Für ihn wird sie zu einer „Heiligen“. Werther bemerkt aber schnell, dass seine Liebesgefühle für Lotte zu stark sind und die Freundschaft zu Albert gefährden könnten. Als Lotte ihm eines Tages erzählt, dass sie ihrer Mutter am Sterbebett versprochen hat Albert zu ehelichen, wühlt ihn das so sehr auf, dass er das Paar fluchtartig verlässt.

Danach arbeitet er eine Zeit lang bei einem Gesandten am Hofe. Doch er kommt mit der höfischen Etikette und seinem Vorgesetzten einfach nicht zurecht und muss erkennen, dass er die Rolle eines Außenseiters eingenommen hat. Durch seine übermütige Art verstört er eines Tages eine adelige Runde so sehr, dass ihn eine Dame an seinen bürgerlichen Stand erinnert und er gebeten wird zu gehen. Als er auch noch von Lottes und Alberts Hochzeit erfährt, ist er am Boden zerstört. Bald darauf bittet er um seine Entlassung am Hof und kehrt nach Wahlheim zurück.

Dort beginnt er wieder Lotte regelmäßig zu besuchen. Das Dorf bemerkt das und beginnt zu reden. Lotte fühlt sich bedrängt und bittet ihn, sich vier Tage lang nicht zu melden. Doch Werther hält sich nicht an die Abmachung, sucht sie wieder auf und trägt ihr „Die Gesänge von Selma“ vor, welche Lottes Gefühle wieder hochkommen lassen. Er beginnt sie zu umarmen und zu küssen, doch sie reißt sich los von ihm und sperrt sich verzweifelt in ein Zimmer ein.

Um ihre Ehre und Ehe nicht weiter zu beschmutzen, beschließt Werther sich das Leben zu nehmen. In seinem Abschiedsbrief an Lotte schreibt er, dass er voller Zuversicht ist, dass sie sich im nächsten Leben wiedersehen werden. Daraufhin schießt er sich mit einer Pistole in den Kopf, welche er sich von Albert ausgeliehen hat. Am nächsten Morgen wird er verwundet aufgefunden, neben ihm liegt das Werk „Emili Galotti“ von Gotthold Ephraim Lessing. Gegen Mittag erliegt er den schweren Verletzungen, doch ein christliches Begräbnis bleibt ihm verwehrt.

Das Werk gilt als erster „Bestseller der deutschen Literatur“ und ist eine Antwort auf die unvermeidlichen Konflikte zwischen Staat, Gesellschaft und Individuum. Mit ihm drückt Goethe seine Gesellschafts- bzw. Zivilisationskritik aus und spricht damit das Klein- und Mittelbürgertum an. Der Antiheld Werther emanzipiert sich in dieser Geschichte als untugendhafte Figur gegen vermeintliche Tugenden und Heuchelei der Adeligen, da sich diese meist nur an staatlichen und ökonomischen Maßgaben orientieren.

Dennoch wurde das Werk auch von vielen Lesern bzw. von der katholischen Kirche kritisiert. Es wird dem Buch vorgeworfen, dass es die Jugend zum Selbstmord verleite. Doch Goethe selbst meint, es sei legitim, sich seinen Kummer von der Seele zu schreiben. Was er auf jeden Fall geschaffen hat, ist ein Antiheld, mit dem sich viele identifizieren konnten, und zwar so sehr, dass sie sogar ihr eigenes Leben beendeten.

2.4. Die Heldenreise nach Joseph Campbell

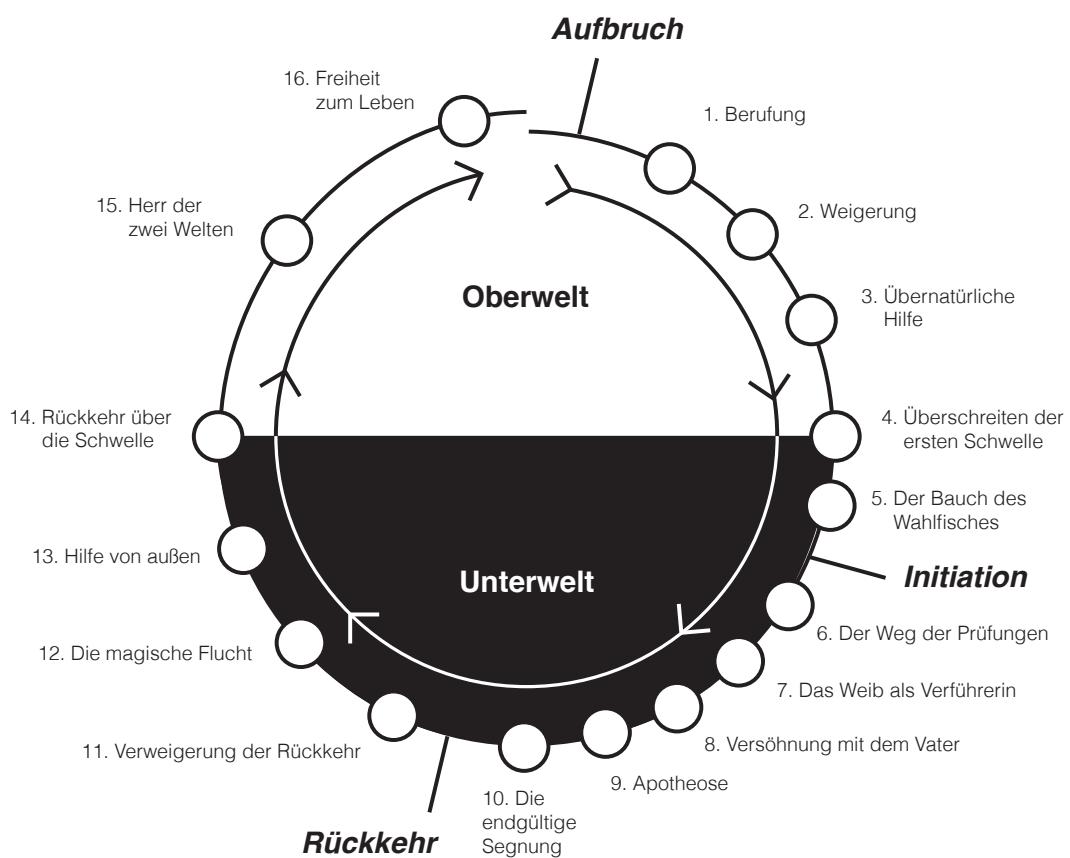
„Ohne Übertreibung lässt sich sagen, dass der Mythos der geheime Zufluß ist, durch den die unerschöpflichen Energien des Kosmos in die Erscheinungen der menschlichen Kultur einströmen. Religionen, Philosophien, Künste, primitive und zivilierte Gesellschaftsformen, die Urentdeckungen der Wissenschaft und Technik, selbst die Träume, die den Schlaf erfüllen, all das gärt empor aus dem magischen Grundklang des Mythos.“⁷⁴

Der grobe Querschnitt über die Heldengeschichten zeigt uns, wie unterschiedlich die Protagonisten, ihre Hintergründe und Aufgaben sein können. Jeder Held bringt seine persönliche Vorgeschichte mit, verkörpert besondere Stärken und Talente und trägt eine unbezwingbare Überzeugung mit sich. Doch all diese Heldengeschichten haben etwas gemeinsam, ein *Grundmuster*, das vom Mythenforscher *Joseph Campbell* 1949 erstmals entdeckt und in seinem Buch „Der Heros in tausend Gestalten“ veröffentlicht wurde.

⁷⁴ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 18.

Er nennt dieses Grundmuster den *Mythos* bzw. *Monomythos*. Darin beschreibt er drei Hauptstadien: den *Aufbruch*, die *Initiation* und die *Rückkehr*. Jedes dieser drei Stadien beinhaltet wiederum mehrere „Unter-Stadien“, durch die der Helden wandern muss, bevor er die nächste Stufe erreicht. Das Durchschreiten aller dieser Phasen macht letztendlich einen Menschen zum Helden.

Die folgende Skizze zeigt die Heldenreise mit den einzelnen Phasen, auf die ich nun genauer eingehen werde.



Skizze der Heldenreise nach Joseph Campbell

2.4.1. Die Phasen der Heldenreise

2.4.1.1. Aufbruch

Berufung

Der Held nimmt seine Bestimmung wahr, welche jetzt seinen ganzen Geist zu okkupieren beginnt. Dieses Stadium wird meist durch eine Fehlleistung bzw. einen „Zufall“ hervorgerufen. Laut Freud sind solche Fehlleistungen Resultate verdrängter Wünsche und Konflikte aus dem Unterbewussten, welche sich einen Weg ins Bewusstsein bahnen. Deshalb darf man sie nicht als etwas Zufälliges fehlinterpretieren.

„Wie verborgene Zuflüsse die Oberfläche eines Gewässers nur kräuseln, so können die Ursachen einer Fehlleistung so weit hinabreichen wie die Seele selbst. Ein Versehen kann sich zum Schicksal entwickeln.“⁷⁵ Das erste Stadium der Berufung wird auch als das „Erwachen des Selbst“ bezeichnet. Es kann leise oder laut erfolgen und ist in jedem Lebensalter möglich. Hier geht es um den Augenblick geistigen Wandels, der einem Sterben und Wiedergeborenwerden gleichkommt. Dieses Stadium tritt dann in Kraft, wenn die vertraute Weltanschauung zu eng geworden ist und die alten Verhaltensweisen und Ideale nicht mehr zur eigenen Person passen.

Oft wird die Berufung durch einen Boten signalisiert. Meist ist es eine dunkle, geheimnisvolle oder schreckenerregende Gestalt. In diesem Boten zeigt sich, was ins Auge gefasst werden muss und, obwohl es noch befremdlich wirkt, ist es dem Unbewussten schon sehr vertraut. Alles, was vor diesem Boten sinnvoll war, kann sich in fremdartige Leere verwandeln und die gewohnte Beschäftigung ergibt keinen Sinn mehr, bis man die Botschaft nicht mehr ignorieren kann. Der Held entschließt sich, das Abenteuer zu bestehen.

⁷⁵ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 65.

Weigerung

Eine natürliche Reaktion auf den Ruf der Berufung ist die Verweigerung. Der Held fühlt sich noch nicht bereit, den ersten Schritt zu tun und ignoriert den Boten. Dadurch verkehrt sich das Abenteuer in sein Negativ: man vergräbt sich in Langeweile, Geschäftigkeit und sogenannte Kultur. Die Fähigkeit und heldenhaften Leistungen verkümmern. Die Zukunft scheint dann eine Bedrohung des gegenwärtigen Systems von Idealen, Tugenden und persönlichen Vorteilen zu sein, die es um jeden Preis festzuhalten und zu sichern gilt.

Campbell schreibt über dieses Stadium: „*Tag und Nacht wird man gejagt von dem Gott, der nichts ist als das Bild des lebendigen Selbst in dem versperrten Labyrinth der eigenen Ziellosigkeit. Man ist abgeirrt von den Wegen, die ins Freie führen könnten, und es gibt kein Entrinnen vor der Wahl, entweder sich fanatisch ans eigene Ich zu klammern wie Satan, und in der Hölle zu sein, oder in Gott zu zerbrechen und schließlich aufzugehen.*“⁷⁶

In der psychoanalytischen Literatur gibt es hierfür unzählige Beispiele, welche von Menschen handeln, die das Kindheits-Ich bzw. dessen Gefühlsbindungen und Ideale nicht verabschieden können. Man ist sozusagen in seiner eigenen Kindheit gefangen. Oft erweist sich die Not, die mit der hartnäckigen Weigerung entsteht, als die Gelegenheit zur Befreiung. Diese Befreiung äußert sich dann in einem freiwilligen schweren Verzicht der gegebenen Lebensbedingungen, der das Problem auf eine höhere Ebene hebt und eine Lösung sichtbar wird.

Übernatürliche Hilfe

Wer sich der Berufung nicht verschließt, begegnet auf seinem Abenteuer meist einem Mentor bzw. Lehrer, der eine schützende und beratende Funktion hat. Dieser übergibt dem Helden oft ein Amulett, welches den Helden mit den notwendigen Kräften versieht.

⁷⁶ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 74.

Diese Kräfte sind von da an in jedem Stadium der Heldenreise gegenwärtig, man braucht nur zu wissen und zu vertrauen. Wenn der Held seinem Ruf also gefolgt ist, sind auch alle Mächte des Unbewussten auf seiner Seite.

„Als Mutter hilft die Natur selbst bei der gewaltigen Aufgabe. Und wenn die Tat des Helden sich trifft mit dem, wofür seine Gruppe bereits ist, scheint er vom großen Rhythmus des Geschichtsprozesses getragen zu werden.“⁷⁷
In manchen Fällen kann die übernatürliche Hilfe auch dann erscheinen, wenn ein Held vom Weg abgekommen ist.

Überschreiten der ersten Schwelle

Der Held gelangt schließlich zum ersten Schwellenhüter, der den Eingang zur Unterwelt bewacht, in der größere Kräfte am Werk sind. Der Schwellenhüter symbolisiert die Grenze der gegenwärtigen Lebenssphäre. Er beschützt diese Welt von der Gefahr des Unbekannten, genau wie die Eltern ihr Kind oder der Stammesführer seinen Stamm. Oft ist der Schwellenhüter ein wichtiger Aspekt unter gewöhnlichen Sterblichen, da sie erst durch ihn zufrieden innerhalb der etablierten Grenzen leben können.

Der Held muss den Schwellenhüter besiegen, um zur anderen Welt zu gelangen. Die Kräfte, die die Grenze bewachen, sind aber bedrohlich und der Kampf gegen sie riskant. Der Glaube an die eigene Berufung und der Mut können dem Helden in diesem Kampf von großer Hilfe sein. „Wie der aufsteigende Rauch eines Opfers durch die Sonnenpforte, so geht der Heros, von seinem Ich befreit, durch die Mauern der Welt – sein an Klebhaar haftendes Ich zurücklassend und weiterschreitend.“⁷⁸

⁷⁷ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 87.

⁷⁸ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 104.

Der Bauch des Walfisches

Der Held, der die Schwelle überschreitet, befindet sich nun im Bauch des Walfisches, welcher an den Mutterschoß erinnert. Denn das Übertreten der Schwelle kommt einer Selbstvernichtung gleich, der Held wendet sich nach innen um neu geboren zu werden. Das Inne-gehen gleicht einem Frommen, der in den Tempel geht, um zu erkennen wer bzw. was er ist. Der Schwellenhüter soll alle von diesem Tempel fernhalten, die für diese Stille nicht geeignet sind. Der Held erfährt hier eine Wandlung, während sein weltlicher Charakter draußen bleiben muss. Im Tempel, wo Zeit keine Rolle mehr spielt, ist er im irdischen Paradies angelangt. Und derjenige, der nicht für diesen Tempel bereit ist, ist in Wahrheit gar nicht in den Tempel gekommen, sondern draußen geblieben.

Campbell schreibt, dass jeder, der es nicht versteht den Gott als Gott zu sehen, ihn als Teufel sieht und dadurch von ihm ferngehalten wird. Deshalb ist der Eintritt in den Tempel und der Sprung des Helden durch die Kiefer des Walfisches das gleiche Abenteuer, die gleiche Verwandlung.

2.4.1.2. Initiation

Der Weg der Prüfungen

In diesem Teil des Abenteuers befindet sich der Held im Traumland und muss jetzt eine Reihe von Prüfungen bestehen. Die Mythenerzählungen sind voll von Handlungen über diese Phase der Heldenreise. Der Held wird dabei von den Kräften des Amulets gelenkt und beschützt. Manchmal entdeckt er auch erst in diesem Stadium, dass eine Macht über ihn wacht. Es ist das Stadium, in dem man vom Selbst gereinigt wird und sich die Aufmerksamkeit auf jenseitige Dinge zu konzentrieren beginnt.

Psychologisch betrachtet löst sich die infantile Bilderwelt unserer Vergangenheit in dieser Phase auf und transzendierte sich. Nach und nach entdecken wir unsere gegenwärtige Gesamtverfassung und damit auch den Schlüssel für die eigene Rettung. Campbell erwähnt in diesem Zusammenhang, dass der

moderne Mensch seinen Kontakt zu den Mythen seiner früheren Generationen wegrationalisiert hat, die Verbindung aber wieder aufbauen kann. Man muss sich davor jedoch in irgendeiner Art und Weise der Reinigung und Hingabe unterwerfen.

„Der erste Schritt in die Landschaft der Prüfungen stellt nur den Anfang eines langen und im Ernst gefahrvollen Weges von Eroberungen und Augenblicken der Erleuchtung dar.“⁷⁹

Begegnung mit der Göttin

Das letzte und höchste Abenteuer nach all den Überwindungen von Ungeheuern und Schranken ist oft einer mystischen Hochzeit gleichzusetzen.

Der Held begegnet der Weltenmutter, der Göttin. Sie symbolisiert das Allerheiligste im Tempel oder in der tiefsten Kammer des Herzens. Diese Göttin ist der Inbegriff der Schönheit, die Antwort auf alles Begehrten, das Ziel jeder Heldenreise. Sie verspricht Vollkommenheit und Gewissheit der Seele.

Meist wird sie wie eine schöne, zärtliche, nährende Mutter dargestellt, die uns an die frühesten Kindheitstage erinnert.

„In der Bildersprache der Mythen stellt das Weib den Inbegriff des Wissbaren dar. Der Held ist derjenige, der zum Wissen gelangt... Sie lockt, leitet und bitte ihn, seine Fesseln zu sprengen. Und wenn er ihrem Drängen entsprechen kann, können beide, der Wissende und das Gewusste, über alle Grenzen hinauswachsen.“⁸⁰ Wenn der Held eine Frau ist, so Campbell, dann wird sie zur Geliebten eines Unsterblichen berufen, der vom Himmel hinabsteigt und sie in sein Lager führt. Dadurch wird Ihre Sehnsucht gestillt.

⁷⁹ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S 120.

⁸⁰ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 127–128.

Das Weib als Verführerin

Wie schon erwähnt, ist der Sieg des Helden die Vollziehung der mystischen Vereinigung mit der göttlichen Weltkönigin. Das Weib steht für das Leben und der Held für den Menschen, der das Leben erkennt und meistert. Der Held erkennt, dass er und der Vater eins sind und so nimmt er den Platz des Vaters ein und kommt in den Besitz der Mutter und Zerstörerin. Jedes Versagen in der Meisterung einer Lebenssituation hat somit mit der *Eingeengtheit des Bewusstseins* zu tun. „*Wo dieses Abgestoßensein des Oedipus und Hamlet die Seele nicht loslässt, dort wird die Welt, der Körper und das Weib vor allem zum Symbol nicht mehr des Sieges sondern der Niederlage.*“⁸¹

Versöhnung mit dem Vater

In dieser Phase streift der Held sowohl das Über-Ich ab, das bis dahin für Gott gehalten wird, als auch den Teil der Persönlichkeit, der für die Sünde gehalten wird. Durch diesen Akt trennt er die Verbindung mit dem Ego, was für jeden Menschen ein schwieriger Schritt ist. „*Man muss das Vertrauen haben, dass der Vater voll Erbarmen ist, und diesem sich anheimgeben. Damit entwindet sich das Zentrum des Glaubens der Umschlingung des falschen Gottes, und die drohenden Ungetüme sinken vor ihr zusammen.*“⁸²

Sobald ein Kind reif wird für die Tätigkeiten der Erwachsenen, verlässt es geistig die Mutter und dringt in die Sphäre des Vaters ein. Der Vater repräsentiert hier die künftige Aufgabe des Sohnes bzw. den künftigen Gatten der Tochter. Er wird zum Initiationspriester, der das Kind in eine andere bzw. größere Welt einführt. Denn am Anfang war die Mutter die erste und einzige Bezugsperson, die das Gute und das Böse verkörperte. Jetzt übernimmt der Vater diese Rolle, nur dass das Element der Rivalität dazukommt.

⁸¹ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 136.

⁸² Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 143.

Der Sohn kämpft gegen den Vater um die Meisterung der Welt, die Tochter gegen die Mutter, um die gemeisterte Welt zu sein. Der Held sollte bei diesem Schritt frei von allen infantilen Bindungen sein.

*„Im Idealfall ist der Eingekleidete entkleidet von seiner bloßen Menschlichkeit und steht nur noch für eine unpersönliche kosmische Kraft. Er ist der Doppelgeborene, ist selber der Vater geworden.“*⁸³ Der Held überwindet mit diesem Schritt das Leben und sein Nichtwissen darüber und öffnet sich dem neuen Wissen. Er erkennt dabei die Vaterfigur und beide sind versöhnt. Psychologisch gesehen wird der Held in dieser Phase erwachsen.

Apotheose

Vor der Apotheose ist der Held noch immer in der *Dualität* gefangen und erkennt dadurch nicht die ganze Schöpfung. In der Apotheose überwindet er diese und durchbricht die Paradiesmauer, die den Menschen vom Himmel trennt: Der Held erkennt, dass alles eins ist. In dieser Phase werden auch die Eltern-Bilder der Kindheit bzw. die Vorstellung von Gut und Böse überwunden. „*Damit treffen die beiden dem Anschein nach entgegengesetzten Abenteuer des Mythos zusammen: die Begegnung mit der Göttin und die Versöhnung mit dem Vater... Und in beiden Fällen macht er die Entdeckung, oder genauer die Wiederentdeckung, dass er selbst das ist, was er nun gefunden hat.*“⁸⁴

In der Phase der Apotheose wird der Held von seinen egozentrischen Wünschen bzw. seinen Aggressionstrieben befreit. Wenn er noch weitergehen will, kann er sich vom allgemeinen Wahn loslösen indem er seine Triebe bis in die Wurzel auslöscht, gemäß der buddhistischen Methode des achtfachen Pfades: Rechter Glaube, rechte Absichten, Rechte Worte, rechte Taten, rechter Lebensunterhalt, rechtes Wagen, rechte Besonnenheit, rechte Konzentration. Wenn er das geschafft hat, ruht sein Geist in seinem wahren Zustand – bis zum Zeitpunkt des Todes.

⁸³ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 152.

⁸⁴ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 176.

Die endgültige Segnung

„Hier ist die Linie, über die hinaus das Denken nicht geht und jenseits deren alles Gefühl wahrhaft tot ist: wie die letzte Station einer Bergbahn, von der Bergsteiger aufbrechen und zu der sie zurückkehren, um sich mit denen zu unterhalten, die die Bergluft lieben, sich aber nicht in die Höhe wagen können.“⁸⁵

In dieser Phase überwindet der Held die Verbindung mit allen Namen und Symbolen, die für ihn das Leben beschreiben. Die meisten Menschen bleiben bei diesen Symbolen hängen, denn ihre Gefühle kommen darin zur Ruhe. Nur die wenigsten wollen über sie hinausgehen. Während die Menschen Götter und Göttinnen anbeten, erkennt der Held, dass er in seinem Verkehr mit ihnen eigentlich die Gnade bzw. Macht der Substanz sucht, nicht sie selber. Diese Substanz, so Campbell, ist das Unvergängliche, während die Namen und Formen der Gottheiten kommen und gehen.

In diesem Verschwinden aller Form liegt der *Tod des Helden*, aber auch der seines *Gottes*. Sohn und Vater lösen sich als Symbole auf als Personifikationen des Namenlosen. Dieses Namenlose bildet das Zentrum des Helden und ist ihm zugänglich, wenn er es schafft seinen eigenen inneren Schleier wegzureißen. In dieser Phase erhält der Held seinen Segen, sein Elixier, die Trophäe, die Lösung für das Problem.

2.4.1.3. Rückkehr

„Die Rückkehr und Wiedervereinigung mit der Gesellschaft, die für den ununterbrochenen Zufluss geistiger Energie in die Welt unerlässlich und vom Standpunkt der Gemeinschaft die Rechtfertigung der langen Abkehr ist, dürfte dem Helden selbst als die schwerste Anforderung von allen erscheinen.“⁸⁶

⁸⁵ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 192–193.

⁸⁶ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 50.

Verweigerung der Rückkehr

Der Held hat nun seine Aufgabe gelöst, ist zur Quelle vorgedrungen und hält die Trophäe in seiner Hand. Jetzt muss er aber den Rückweg antreten und die Trophäe den anderen Menschen überbringen, um auch ihr Leben zu bereichern. Erst wenn er das geschafft hat, schließt sich der Kreis der Heldenreise, wie es auf der Skizze dargestellt wird. Oft wird dieser Schritt als der schwierigste bezeichnet, und viele Helden wollen auch nicht mehr zurück, nachdem sie sich im unsterblichen Sein niedergelassen haben.

Die magische Flucht

Manchmal werden Helden bei ihrem Vorhaben zurückzukehren von den Gottheiten nicht gesegnet und die Unterstützung des Schutzherrn fällt aus. Dann muss der Held gegen den Widerstand der Wächter ankämpfen, die Trophäe an sich reißen und vor dem Zorn der Götter bzw. Dämonen fliehen. Es entsteht eine Hatz voller Überraschungen und Hindernissen. Häufig helfen ihm die Objekte, die der Held auf der Flucht zurücklässt, die Verfolgung aufzuhalten bzw. schneller voranzukommen.

Der Tribut dieser Jagd ist für viele sehr groß und wenige schaffen den Schritt über die Schwelle zurück in die Oberwelt. Die Mythen, in denen der Held versagt, erinnern uns an die Tragik des wirklichen Lebens während ihr Erfolg einen unglaublich Nachgeschmack mit sich bringt. „*Und doch, soll der Monomythos sein Versprechen einlösen, ist nicht menschliches Versagen oder übermenschlicher Erfolg das, was uns gezeigt werden muss, sondern menschlicher Erfolg. Ebendarin liegt das Problem dieser kritischen zweiten Überquerung der Schwelle.*“⁸⁷

⁸⁷ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 224.

Rettung von Außen

Manchmal muss die Welt den Helden von seinem jenseitigen Abenteuer zurückholen, da er die Welt abgeworfen hat und nicht gewillt ist zurückzukehren. Doch solange er ein lebendes Wesen ist, wird das Leben ihn rufen. Da sein Bewusstsein unterworfen wurde, stellt sein Unterbewusstes nun wieder das Gleichgewicht her. Die bisherige Heldenreise durch das Land der Wunder gilt eigentlich nur als Vorspiel für die Rückkehr des Helden aus dem Jenseits in den banalen Alltag. Dort erwartet ihn der Zusammenprall mit der Gesellschaft, die glaubt vollkommen zu sein, um ihr das erlösende Elixier zu übergeben. Auf diesem Weg dorthin muss der Held viele Rückschläge auf sich nehmen, vor allem in Form von vernünftigem Bedenken, boshaftem Widerstand und von Menschen, deren Begreifen ihm gegenüber versagt.

Rückkehr über die Schwelle

Die letzte abschließende Aufgabe des Helden ist es die alten Wahrheiten neu und in seinen Worten wiederzugeben. Die Schwierigkeit liegt darin, etwas Unaussprechliches in Sprache zu kleiden, eine dreidimensionale Form auf einer zweidimensionaler Fläche darzustellen.

Das nächste Problem ist es die Banalitäten des Alltags, die Freuden und Leiden wieder als real zu betrachten. „*Wie Träume, die in der Nacht bedeutungsschwer waren, bei Tageslicht einfach läppisch erscheinen, so können Dichter und Propheten merken, dass sie vor einem Gremium von nüchternen Augen den Narren spielen.*“⁸⁸ Deshalb geben viele Helden bei diesem Schritt auf und wollen ins Jenseits zurückkehren. Wenn der Zugang von Wächtern jedoch wieder versperrt wurde, bleibt dem Helden nichts anderes übrig, als sich seiner Rückkehr zu stellen.

⁸⁸ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 235.

Herr der zwei Welten

Die zwei Welten, also das Jenseits und das Diesseits, zu verbinden, ist die Gabe des Meisters. Wenn dieser Übergang in Mythen vorkommt, so wird er durch ein Symbol mit starker Kraft dargestellt und zum Gegenstand der Meditation und Betrachtung. Doch man darf dieses Symbol nicht als die wahre Substanz sehen, denn es ist nur ein Medium, das eine tiefere Botschaft kommuniziert, dem möglichen Verständnis der Menschen angepasst. Deshalb sollte man Personen oder Vertreter von Gottheiten nicht als das Höchste deuten.

Der Held, der dieses Stadium meistert, gibt sich dem Zustand namenloser Gegenwart hin. „*Manchmal ein Narr, manchmal ein Weiser, manchmal in königlichem Glanze; manchmal wandernd, manchmal bewegungslos wie eine Python, manchmal gütigen Ausdruck zeigend; manchmal geschrägt, manchmal unbekannt – also lebt der Mensch der Erleuchtung, immer glücklich in höchster Seligkeit.*“⁸⁹

Freiheit zum Leben

Der letzte Wille des Mythos ist die *Versöhnung* des individuellen *Bewusstseins* des Helden mit dem *Weltwillen*. Dieser Schritt wird erreicht, indem der Held die wahre Beziehung zwischen den vergehenden Erscheinungen und dem unvergänglichen Leben erkennt. Gelangt er zu diesem Stadium, opfert er sein Handeln und dessen Früchte an das Höchste. Er macht sich keine Sorgen mehr um den nächsten Augenblick und hängt auch keinen Dingen mehr nach. Er führt den Willen Gottes aus.

⁸⁹ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 256.

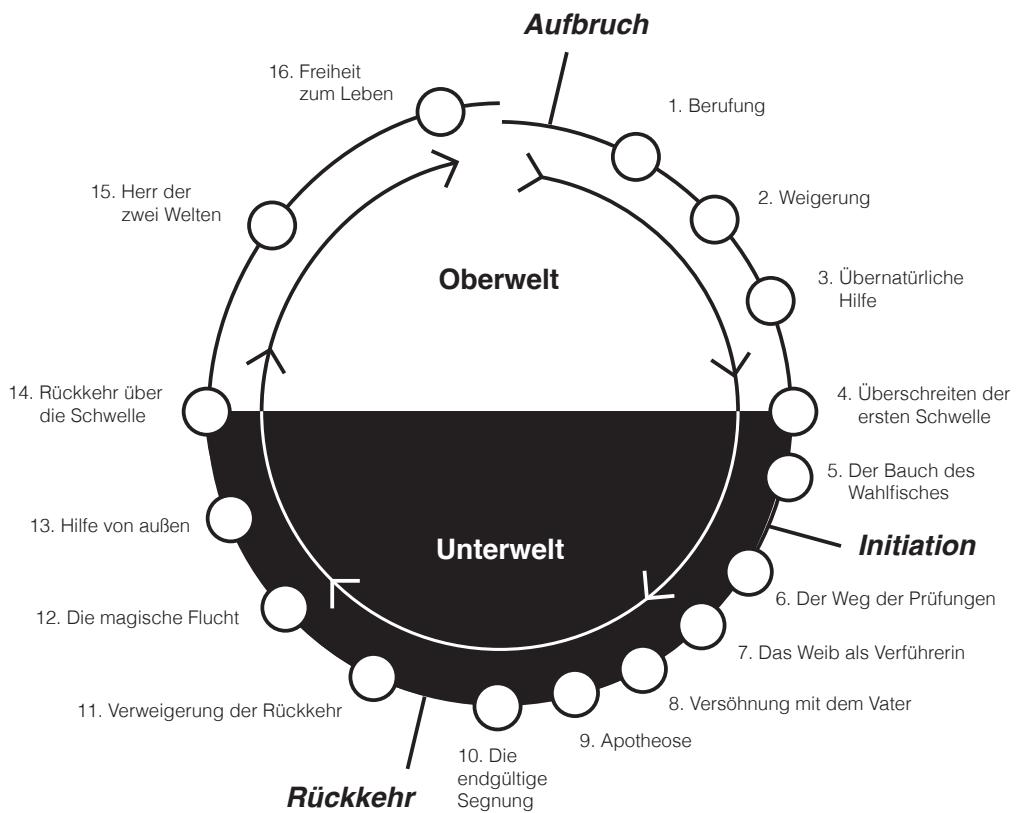
In der Heldenreise von Joseph Campbell sind nicht nur die Mythen verschiedenster Kulturen zu erkennen, sondern auch die traditionellen Rollenbilder der Geschlechter. Ich habe bei meiner Formel der „Kreativen Reise“ darauf geachtet, diese *geschlechterneutral* aufzubauen, damit sich sowohl Männer als Frauen gleichermaßen mit ihr identifizieren können. Ich verwende kein männliches bzw. weibliches Prinzip, wie es Campbell in den Phasen „Begegnung mit der Göttin“, „Das Weib als Verführerin“ oder „Versöhnung mit dem Vater“ tut. Wenn ich maskuline Begriffe wie „Held“ oder „Mentor“ gebrauche, dann gelten diese in der Kreativen Reise für beide Geschlechter.

3. Die *Kreative Reise*

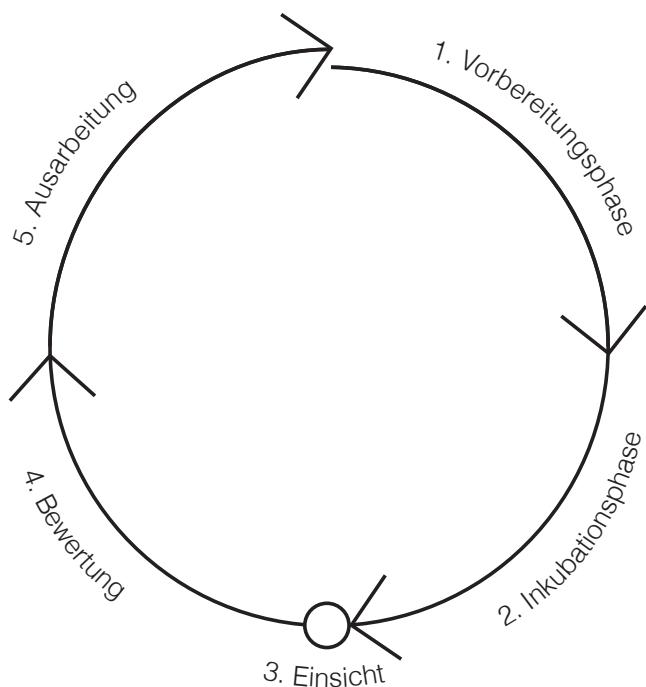
Nachdem ich sowohl den kreativen Prozess, als auch die Heldenreise samt ihren Stadien analysiert habe, möchte ich nun auf die Gemeinsamkeiten beider Prozesse eingehen. Lösen wir uns also von den Heldengeschichten um Gilgamesch, Odysseus oder Superman und betrachten stattdessen, was an universellen Werten in diesen Erzählungen enthalten ist. So werden wir ein Muster erkennen, welches die Menschen in allen Zeitepochen, in jedem Winkel der Erde und unter dem dünnen Schleier jeder Kultur durchgemacht haben. Es ist ein Abenteuer voller Symbole, die die Menschen stets vorwärtsgetragen und dem entgegengewirkt haben, was sie an die Vergangenheit kettet. Dieses Abenteuer, in dem es vor allem darum geht, alte Widerstände zu überwinden und vergessene Kräfte wiederzuerwecken, erinnert sehr an den *kreativen Prozess*.

Deshalb möchte ich auf der folgenden Seite die Skizzen des kreativen Prozesses und der Heldenreise miteinander vergleichen, um aufzuzeigen wie ähnlich ihr Aufbau ist. Basierend auf dem Vergleich stelle ich ein von mir entwickeltes Tool vor, welches die Gemeinsamkeiten beider Prozesse vernünftig und effektiv miteinander verbindet – die *Kreative Reise*. Sie ist einerseits eine Reduktion der klassischen Heldenreise auf die Grundelemente des kreativen Prozesses und andererseits eine Erweiterung des kreativen Prozesses um einige wichtige Aspekte der Heldenreise. Dadurch können die Geschichten von kreativen Personen und ihren schöpferischen Ideen auf eine ganz neue Art und Weise analysiert werden. Die *Kreative Reise* soll dabei stets ein grobes Ordnungsmuster darstellen, das ein tieferes Verständnis für einen komplexen Prozess ermöglichen soll.

An diesem Punkt möchte ich noch einmal erwähnen, dass es sich ausschließlich um den Vergleich zwischen einer Heldenreise und der *radikalen* bzw. *historischen Kreativität* handelt. Denn nur bei dieser ist die Situation gegeben, dass ein Kreativer mit seiner Idee eine ganze Domäne verändert, wie auch der Held bei seiner Rückkehr mit dem Elixier das ganze Volk heilt.

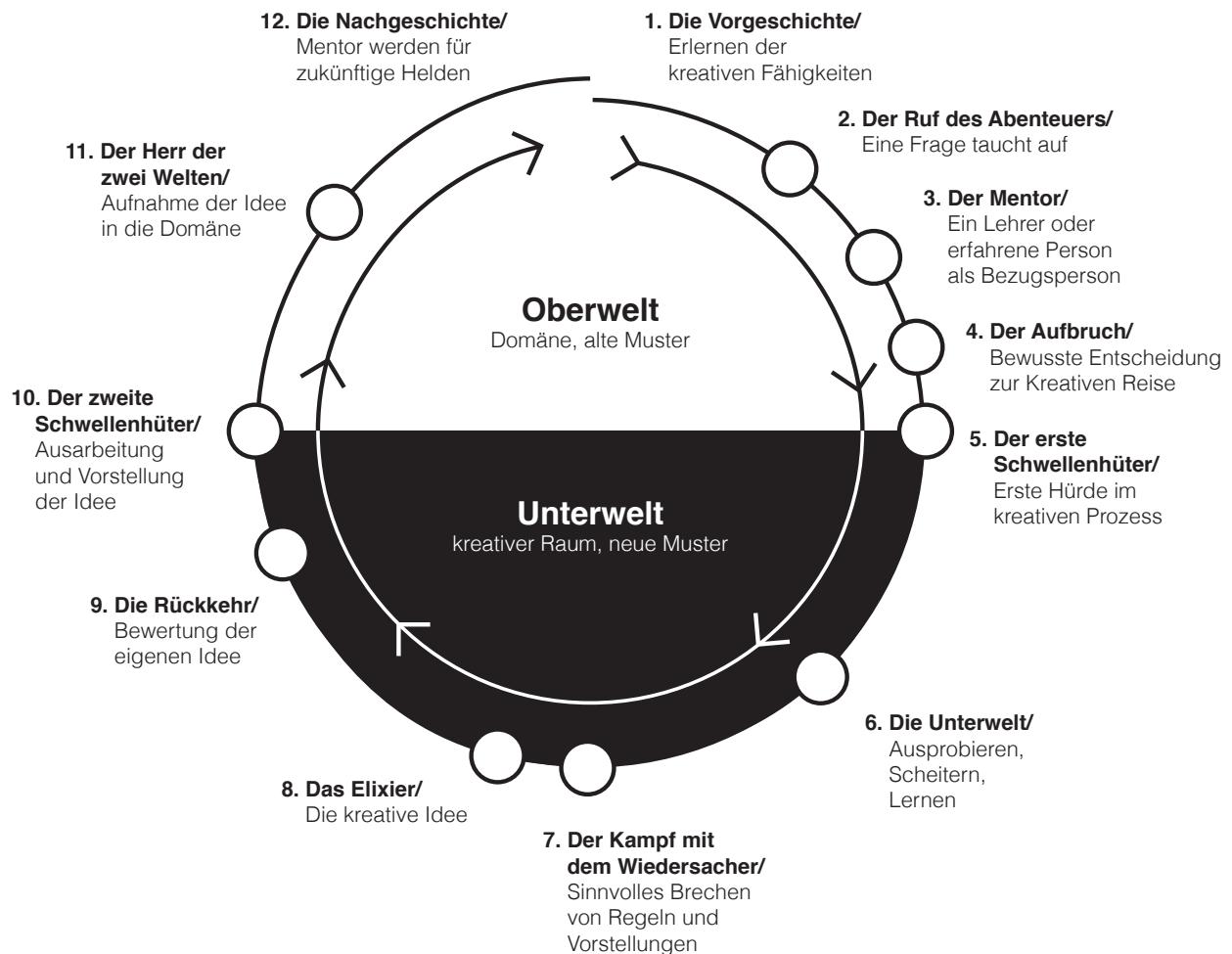


Heldenreise nach Joseph Campbell



Der kreative Prozess nach Csíkszentmihályi

3.1. Aufbau der Kreativen Reise



Skizze der Kreativen Reise

1. Die Vorgeschichte

Der Kreative lebt in seiner Tagwelt, geht zur Schule und absolviert sein Studium. Er zeichnet sich durch ein bestimmtes Talent aus und hat seine ersten Erfahrungen in einer Domäne gesammelt. Doch um ein Profi zu werden, muss mehr passieren.

2. Der Ruf des Abenteuers

Etwas stößt den Kreativen aus seinem gewohnten Umfeld heraus. Er verspürt einen *Call to Adventure*. Manchmal reagieren Kreative nicht gleich darauf, dann muss der Ruf öfter ertönen. Erst wenn dieser für den Kreativen unüberhörbar geworden ist, macht er sich auf die Reise ins Unbekannte. Es gibt aber auch viele, die dem Ruf nicht folgen – meist aus Angst oder Unsicherheit. Diese Menschen entscheiden sich gegen die eigene Entwicklung und bleiben in der Sinnlosigkeit des Alltags gefangen.

3. Der Mentor

Um die Prüfungen auf der Kreativen Reise zu bestehen, ist ein *Lehrer* bzw. *Mentor* nötig. Meist ist es ein Mensch, der schon eine ähnliche Heldenreise erfahren und viel Know-how in der jeweiligen Domäne gesammelt hat. Er kann den Kreativen durch seine wertvollen Ratschläge unterstützen.

4. Der Aufbruch

Oft beginnt die *Kreative Reise* mit einem *Schock-Erlebnis*. Das kann eine Krankheit, ein Unfall oder die Erkenntnis einer unbestimmten Leere sein. Dieses negative Ereignis kann sich in etwas Positives verwandeln, wenn der Kreative es als Anstoß für eine Besinnung nützt.

5. Der erste Schwellenhüter

Der erste *Schwellenhüter* symbolisiert die erste Hürde der Kreativen Reise. Er wird von den Bedenken und Ängsten des Kreativen genährt. Im Kampf gegen den Schwellenhüter wird dem Kreativen sein Talent erstmals richtig bewusst und er kann jetzt beweisen, dass er diese Reise ernsthaft antreten will. Oft gibt der Sieg über den ersten Schwellenhüter dem Kreativen die nötige Selbstsicherheit für die bevorstehende Unterwelt.

6. Die Unterwelt

Die Unterwelt stellt das *Unterbewusste* des Kreativen dar. Er muss sich hier auf ganz andere Regeln und Gesetze einlassen als in der Oberwelt, wo ihm alles vertraut ist. Denn hier kann er weder mit Vernunft oder logischem Denken weiterkommen. Der Kreative muss sich auf seine Intuition verlassen und Dinge riskieren, die sich seinem Verstand entziehen.

7. Der Kampf mit dem Widersacher

In dieser Phase der Reise stellt sich der Kreative seinem größten Gegner – den eigenen *inneren Schranken*. Dafür muss er seine tiefste *Angst überwinden* und lernen *loszulassen*. In diesem Augenblick wächst er über sich selbst hinaus und verlässt alle Dogmen, die er während seines Studiums oder seiner Ausbildung verinnerlicht hat und die ihm im Weg stehen. Dabei bricht er die alten Regeln *sinnvoll*, um etwas Neues zu erschaffen.

8. Das Elixier

Das Elixier symbolisiert die Erkenntnis, die kreative Idee, die Problemlösung. Besiegt der Kreative seine größte Angst – die Angst vor dem Tod, wird er verwandelt, neugeboren und kommt so zur Erkenntnis. Sie ist der Grund für seinen Aufbruch ins Unbekannte, die Antwort auf die Frage, die ihn so tief in die Unterwelt geführt hat.

9. Die Rückkehr

Nun muss der Kreative die Idee bewerten. Kann er sie auch wirklich umsetzen und den anderen vorführen ohne lächerlich gemacht oder missverstanden zu werden? Wie wir bereits von Campbells Heldenreise wissen, ist dies oft die schwierigste Phase der Reise. Viele Ideen überleben diesen Schritt auch nicht.

10. Der zweite Schwellenhüter

Wenn die Idee gut ist, wird sie vom Kreativen umgesetzt und dem dafür vorgesehenen Feld vorgeführt. Beides stellt eine Hürde da, denn beim Umsetzen kann genauso viel schiefgehen wie bei der Präsentation der Idee. Wie am Anfang beschrieben besteht das Feld aus Menschen, die eine bestimmte Domäne vertreten. Diese müssen die ausgearbeitete Idee bewerten und entscheiden, ob sie in die dafür vorgesehene Domäne aufgenommen wird oder nicht. Das Feld ist somit der letzte Schwellenhüter bzw. die letzte Hürde bevor der Kreative heimkehren kann.

11. Der Herr der zwei Welten

Passiert der Kreative die letzte Hürde, wird er mit seiner bahnbrechenden Idee als neuer Kulturbringer gefeiert. Er wird zum Herrn der zwei Welten, zum Verbindungsglied zwischen dem alten und neuen Wissen. Zukünftig werden sich viele Menschen um ihn scharen, die von ihm lernen wollen.

12. Die Nachgeschichte

Der Kreative kann jetzt selbst Mentor oder Teil des Feldes werden. Dadurch kann er zukünftigen kreativen Menschen Ratschläge erteilen und sie für ihre *Kreative Reise* begeistern. Für viele ist dies eine sehr zufriedenstellende Rolle nach einer Kreativen Reise, weil es sie zufrieden macht, Menschen auf dem Weg zu begleiten, den sie einst selbst beschritten haben.

Aus eigener Erfahrung als Illustratiorin und Grafik Designerin kann ich behaupten, die soeben vorgestellten Phasen der Kreativen Reise selbst erlebt zu haben. Sie haben mir ermöglicht, meinen eigenen kreativen Prozess besser zu verstehen, was sich auf den ganzen Vorgang förderlich ausgewirkt hat. Hier möchte ich noch einmal betonen, dass die einzelnen Phasen der Kreativen Reise in unterschiedlicher Häufigkeit und Reihenfolge auftreten können. Sie sollen nur bestimmte Aspekte eines kreativen Prozesses darstellen und nicht als Formel mit strenger Hierarchie verstanden werden. Auch können in manchen kreativen Prozessen einzelne Phasen gänzlich ausfallen.

3.2. Beispiele und Analyse der Kreativen Reise

Im Folgenden möchte ich die Beispiele der kreativen Prozesse mit dem Tool der Kreativen Reise analysieren. Für einen besseren Überblick verwende ich dafür eine Tabelle, welche aus zwei Spalten besteht. Auf der linken Seite zeige ich den kreativen Prozess nach Csíkszentmihályi und auf der rechten die Phasen der Kreativen Reise. Bei diesem Schritt wird man erkennen, wie gut sich einzelne Geschichten der persönlichen Kreativität mit dem Tool der Kreativen Reise untersuchen lassen.

3.2.1. Die *Kreative Reise* von Bob Dylan

3.2.1.1. Aufbau

Kreativer Prozess nach Csíkszentmihályi	Kreative Reise
<p>1. Vorbereitungsphase:</p> <p>Bob Dylan tourt durch die USA, hetzt von einem Pressetermin zum nächsten, nimmt zu viele Drogen und leidet unter Schlafmangel. Er hat keine Privatsphäre und was am schlimmsten für ihn ist – er verliert den Spaß an der eigenen Musik.</p>	<p>1. Die Vorgeschichte:</p> <p>Der Kreative ist mit der Domäne der Musik schon vertraut, aber noch kein Held.</p> <p>2. Der Ruf der Abenteuers</p> <p>Er merkt, dass irgendetwas mit seinem Leben nicht stimmt, weiß aber nicht genau was er ändern soll. Er ignoriert seinen „Call to Adventure“ und versucht weiter so zu machen wie bisher.</p>

2. Inkubationsphase:

Als er an einer Lebensmittelvergiftung erkrankt, lässt er das Musikgeschäft hinter sich und zieht nach Woodstock in eine abgelegene Waldhütte. Nicht einmal seine Gitarre nimmt er mit. Im Wald sieht er sich plötzlich mit der Einsamkeit konfrontiert und muss sich erst an die Stille gewöhnen.

3. Der Mentor

Es ist nicht ersichtlich, ob Dylan in dieser Phase einen Mentor hat oder ob die Begegnung mit diesem schon weiter zurückliegt.

4. Der Aufbruch

Er beschließt das Musikgeschäft hinter sich zu lassen und in eine Waldhütte zu ziehen.

5. Der Schwellenhüter

Er lässt seine Gitarre zurück.

6. Die Unterwelt

Dylan kommt im Wald an und muss sich erst an die Stille gewöhnen.

7. Der Kampf mit dem Widersacher:

Dort begegnet er auch seinem Widersacher – der Einsamkeit. Der Kampf mit dem Widersacher ist in dem Fall das Sich-Gewöhnen an die Stille und die Einsamkeit.

<p>3. Einsicht / Aha-Erlebnis:</p> <p>Nach einer Zeit spürt Bob das Kribbeln einer Idee in den Fingern und fängt sofort an sich Notizen zu machen. Bald entsteht eine 20-seitige Kurzgeschichte.</p>	<p>8. Das Elixier</p> <p>Der Kreative besiegt seine Einsamkeit und erhält als Belohnung die Einsicht einer Geschichte, die sich durch das Schreiben verwirklicht.</p>
<p>4. Bewertung:</p> <p>Er fühlt dass er genau so und nicht anders seine Songtexte schreiben möchte und nach nur einer Woche läuft er in das Studio A der Columbia Records in New York, um den Song aufzunehmen.</p>	<p>9. Die Rückkehr</p> <p>Dylan gefällt das Ergebnis und er geht sofort ins Studio um den Song aufzunehmen.</p>
<p>5. Ausarbeitung</p> <p>„Like a rolling stone“ ist nach nur vier Aufnahmen fertig und wird zur Debüt-Single des Studioalbums „Highway 61 Revisited“. Der Song bringt Bob Dylan schließlich den Weltruhm.</p>	<p>10. Der zweite Schwellenhüter</p> <p>Die Menschen reagieren sehr positiv auf seinen neuen Song.</p> <p>11. Der Herr der zwei Welten</p> <p>Dylan kehrt wieder in die Welt der Musik zurück. Aber er ist in der Zwischenzeit ein anderer geworden:</p>

	<p>Jemand der zu sich selbst gefunden hat.</p> <p>12. Die Nachgeschichte</p> <p>Die Nachgeschichte, die den Kreativen zu einem Mentor macht, ist in diesem Abschnitt der Erzählung nicht vorhanden. Das bedeutet nicht, dass Bob Dylan in seinen späteren Jahren keine Funktion als Mentor hatte. Außerdem repräsentiert er eine ganz neue Musikströmung und das macht ihn schließlich zum Teil des Feldes dieser Strömung.</p>
--	--

3.2.1.2. Interpretation

Im Fall von Bob Dylan liegt die Schwierigkeit des kreativen Prozesses im Anfang der Heldenreise. Der Held braucht sehr lange, um sich von der Oberwelt zu lösen. In diesem Abschnitt der Geschichte gibt es auch keinen Mentor, der den Kreativen unterrichtet. Diese Phase liegt bereits in der Vergangenheit. Erst der Call to Adventure, welcher sich als eine Erkrankung entpuppt, da ihn Bob für sehr lange Zeit ignoriert, zwingt den Kreativen, sich auf die Reise zu begeben. Er lässt seine Gitarre zurück, mit der er Tag und Nacht verbracht hat. Damit besiegt er den ersten Schwellenhüter. Im Wald angekommen, hat es Dylan auch nicht gerade einfach. Er hat nämlich mit der Einsamkeit zu kämpfen – seinem Widersacher.

Doch nach und nach gewöhnt er sich an sie und schafft somit Raum für sein schöpferisches Potential. Sein Talent war also nicht verschwunden, es brauchte einfach nur die Stille. Als er sich diese Stille gewährt, hat Bob Dylan eine Vorahnung. Er spürt ein Kribbeln in den Fingern und fängt an eine Geschichte zu schreiben. Dieses Kribbeln ist das langsame Auftauchen des Elixiers. In diesem Fall taucht das Aha-Erlebnis bzw. das Elixier nicht plötzlich auf, sondern entsteht durch das Schreiben der Geschichte.

Als diese endlich fertig ist, fühlt sich der Kreative überwältigt. Er möchte nur mehr so schreiben. Er hat wieder zu sich selbst gefunden und weiß jetzt, dass das sein Stil ist. Die Phase der Bewertung bzw. des zweiten Schwellenhüters ist in dem Fall also keine schwierige Angelegenheit. Als der Kreative schließlich die Unterwelt verlässt, begibt er sich sofort nach New York, in die Oberwelt, um den Menschen voller Überzeugung und Selbstbewusstsein sein Elixier zu präsentieren.

Nach nur vier Aufnahmen ist der Songtext fertig. Und als er die Öffentlichkeit erreicht, dauert es nicht lange und der Held erlangt den Weltruhm. Bob Dylan wird von den Menschen als Held gefeiert und hat somit seine Heldenreise erfolgreich abgeschlossen. Sein Song hat aber nicht nur ihm Ruhm gebracht, sondern auch viele Menschen erfreut und die Domäne der Musik verändert.

3.2.2. Kreative Reise von Don Lee

3.2.2.1. Aufbau

Kreativer Prozess nach Csíkszentmihályi	Kreative Reise
<p>1. Vorbereitungsphase</p> <p>Don lernt von diversen Barkeepern das Cocktail-Mixen kennen und kostet sich durch die Welt der Aromen durch. Bald darauf bekommt er einen Job in einer Bar und kann sein erlerntes Wissen anwenden. Es dauert nicht lange und er wird zu einem angesehenen Barkeeper von New York.</p> <p>Eines Tages möchte er aber einen eigenen Drink kreieren und erfindet den Bacon infused Old Fashion. Doch noch fehlt dem Cocktail die passende süße Note.</p>	<p>1. Die Vorgeschichte</p> <p>Don lebt in seiner Welt der Cocktails. Er kann schon perfekt seine Mixgetränke zubereiten und wird von allen Seiten gelobt.</p> <p>2. Der Ruf des Abenteuers</p> <p>Doch eines Tages reicht es ihm nicht immer nur die Cocktails anderer zu mixen. Langeweile breitet sich aus. Er beschließt seinen eigenen Drink zu kreieren.</p> <p>3. Der Mentor</p> <p>Es treten mehrere Personen als Mentoren auf: die Barkeeper, die Don das Mixen beibringen und alle Menschen, die es ihm ermöglicht haben in Bars zu arbeiten.</p>

	<p>4. Der Aufbruch</p> <p>Der Kreative macht sich gleich an die Arbeit und versucht einige Kreationen aus.</p> <p>5. Der Schwellenhüter</p> <p>Da er keine klassische Ausbildung hat, fehlt es ihm an Hintergrundwissen über Spirituosen. Daher scheitert er bei den meisten seiner ersten Kreationen.</p>
<p>2. Inkubationsphase</p> <p>Er kommt einfach nicht auf die letzte Zutat. Er probiert vieles aus, doch nichts scheint zu passen.</p> <p>Eines Tages sitzt Don beim Frühstück und isst Pfannkuchen mit Ahornsirup.</p>	<p>6. Die Unterwelt</p> <p>Er sucht trotzdem weiter nach neuen Techniken, mit denen er einen richtig guten Drink kreieren kann.</p> <p>7. Der Kampf mit dem Widersacher</p> <p>Don glaubt an sich selbst und gibt nicht auf. Bald darauf entdeckt er eine Technik, mit der er den Geschmack von Schinkenspeck einem Old Fashion Whiskey</p>

	<p>beimischen kann. Nun muss er nur noch ein passendes Süßungsmittel für seinen neuen Drink finden.</p>
<p>3. Einsicht / Aha-Erlebnis:</p> <p>Plötzlich kommt ihm die Idee. Er denkt zurück an die Male, als der Ahornsirup versehentlich auf seinen Frühstücksspeck getropft ist. Diese Kombination schmeckte ihm damals sehr gut. Also muss der Ahornsirup auch zu seinem Bacon infused Old Fashion gut dazu passen.</p>	<p>8. Das Elixier</p> <p>Beim Frühstück kommt er auf die die Lösung: Der Ahronsirup, den er gerade aß, könnte die fehlende süße Zutat für seinen neuen Drink sein.</p>
<p>4. Bewertung</p> <p>Don beschließt die neue Idee gleich auszuprobieren. Das Ergebnis schmeckt ihm.</p>	<p>9. Die Rückkehr</p> <p>Die neue Kreation in Verbindung mit dem Ahornsirup schmeckt dem Kreativen.</p>

<p>5. Ausarbeitung</p> <p>Bald darauf setzt er den neuen Drink auf die Karte und er wird sofort zum Renner. Der Bourbon mit Schinkengeschmack wird sogar zum Markenzeichen des Clubs. Zeitschriften wie <i>Gourmet</i>, <i>Saveurs</i> und <i>New York</i> berichten von ihm.</p>	<p>10. Der zweite Schwellenhüter</p> <p>Er setzt seinen neuen Drink auf die Karte des Clubs. Die Leute sind begeistert und der Drink wird sofort zum Markenzeichen des Clubs. Alle wichtigen Zeitschriften schreiben über ihn.</p> <p>11. Der Herr der zwei Welten</p> <p>Don Lee wird zum Chef-Mixologen der New Yorker Momofuku-Restaurants. Es folgen weitere ausgefallene Kreationen.</p> <p>12. Nachgeschichte</p> <p>Obwohl dieser Abschnitt nicht in der Geschichte vorkommt, wird Don mit großer Wahrscheinlichkeit ein Teil des Feldes, der die Domäne der Cocktailwelt vertritt.</p>
--	---

3.2.2.2. Interpretation

Die Vorgeschichte von Don Lee ist eine lange. Alles beginnt eigentlich mit einer Veränderung von außen: seine Freundin verlässt ihn und nimmt sogar ihre gemeinsame Katze mit. Don fühlt sich mit sehr viel Freizeit konfrontiert.

Das führt auch schon zu seinem ersten Call to Adventure. Er beginnt seine Abende in guten Cocktailbars zu verbringen. Nach und nach lernt er die Aromen und Tinkturen kennen. Er redet sogar mit dem Personal, wenn er sonst niemanden zum Reden hat. Dadurch bereitet sich der Held auf die Unterwelt vor. In dieser Phase begegnet er vielen Mentoren, die ihn unterstützen, ihm zeigen, wie man die Getränke mixt und ihm schließlich einen Job als Barkeeper anbieten. Don erweist sich als ein talentierter Cocktail-Mixer, den sowohl die eigenen Mitarbeiter als auch die Stammkunden schätzen. Doch eines Tages reicht dem Helden das nicht aus. Ihm wird klar, dass er bis jetzt immer nur die Rezepte eines anderen umgesetzt hat. Plötzlich verspürt er einen zweiten Call to Adventure als ihm bewusst wird, dass er seinen eigenen Cocktail kreieren möchte. Und hier beginnt unsere eigentliche Heldenreise.

Don bricht in die Unterwelt auf, räumt den Schwellenhüter, seine Selbstzweifel, schnell beiseite und begibt sich in die Welt der Experimente. Es folgt eine Phase des Ausprobierens und des Fehlermachens. In dieser Phase entwickelt er eine neue Technik, mit der er Bourbon Whiskey mit dem Geschmack von Schinken-Speck kombinieren kann. Jetzt braucht er nur noch die letzte Zutat für seine Kreation – das passende Süßungsmittel.

Es folgt eine weitere Inkubationsphase, in der der Kreative sich entspannt. Auf diese Weise bekämpft er den Widersacher – sein Unwissen – und lässt sich von seiner Intuition leiten. Dadurch erhält er die Lösung für sein Problem (der Ahornsirup). Jetzt ist sein neuer Drink endlich vollständig und er kann sich auf den Rückweg in die Oberwelt machen.

Als Don den Cocktail vervollständigt, steht er schon bald auf der Karte des PDT und wird an mutigen Gästen, den zweiten Schwellenhütern, getestet. Er schmeckt ihnen und wird bald zum Markenzeichen der Bar. Der Schwellenhüter ist besiegt und der Kreative hat die Welt der Cocktails um einen interessanten Drink reicher gemacht. Doch das ist erst der Anfang von Dons Karriere.

3.2.3. Kreative Reise von Continuum

3.2.3.1. Aufbau

Kreativer Prozess nach Csíkszentmihályi	Kreative Reise
<p>1. Vorbereitungsphase:</p> <p>Procter & Gamble möchte einen neuen Bodenwischer auf den Markt bringen. Die Firma merkt, dass diese Aufgabe keine leichte ist, also beauftragt sie eine kleine Produktionsfirma namens Continuum, um diese Aufgabe zu lösen.</p>	<p>1. Vorgeschichte:</p> <p>Procter & Gamble verdient viel Geld mit Haushaltsartikel.</p> <p>2. Der Ruf des Abenteuers</p> <p>Die Firma erkennt eines Tages, dass die Welt einen neuen Bodenwischer braucht.</p> <p>3. Der Mentor</p> <p>Aber sie haben keinen Plan, wo sie anfangen sollen. Also beauftragen sie eine kleine Produktionsfirma namens Continuum.</p> <p>4. Der Aufbruch</p> <p>Continuum wird dadurch zum Kreativen der Reise und nimmt sich der Sache an.</p>

<p>2. Inkubationsphase:</p> <p>Diese installiert Kameras in den Küchen und Wohnzimmern, um zu beobachten, wie die Menschen eigentlich putzen.</p> <p>Eines Tages fällt dem Team auf, dass die Menschen mehr Zeit für die Reinigung des Schrubbers brauchen als für die Reinigung der Böden selbst.</p> <p>Harry West, CEO von Continuum, ist davon überzeugt dass man einen Kompletttersatz für den Schrubber braucht.</p> <p>Das Team denkt weiter nach, kommt aber irgendwie nicht auf die Lösung.</p>	<p>5. Der erste Schwellenhüter</p> <p>Die Firma installiert Kameras in etlichen Wohnungen der Menschen, damit sie sie beim Putzen beobachten kann.</p> <p>6. Die Unterwelt</p> <p>Es folgt eine stille Phase des Beobachtens und des Grübelns. In dieser Phase gibt es eine wichtige Vor-Einsicht, und zwar, als Continuum erkennt, dass man einen Kompletttersatz für den alten Bodenwischer braucht.</p>
<p>3. Einsicht / Aha-Erlebnis:</p> <p>Die Einsicht kommt, als ein Teammitglied eine Frau beim Aufwischen des Kaffeesuds mit einem feuchten Tuch beobachtet. Es erkennt, dass das feuchte Tuch die Lösung sein könnte.</p>	<p>7. Der Kampf mit dem Widersacher</p> <p>Ein Teammitglied schaut sich eines Tages zum x-ten Mal ein Video an, welches eine Frau zeigt, wie sie mit einem feuchten Tuch den Kaffeesud abwischt.</p>

	<p>8. Das Elixier</p> <p>Plötzlich erkennt das Teammitglied das Potential dieses feuchten Tuches für den neuen Bodenwischer.</p>
<p>4. Bewertung:</p> <p>Das Ergebnis wird von einer Fokusgruppe getestet. Beim ersten Test bekommt das Produkt sehr schlechte Bewertungen, weil sich niemand vorstellen kann, dass ein feuchtes Tuch auf einem Stiel eine ganze Wohnung sauber machen kann. Beim zweiten Test wird für die Fokusgruppe ein Versuchsmodell gebaut.</p> <p>Als die Leute das Modell selbst testen können und merken wie praktisch es ist, fällt die Bewertung viel positiver aus. Die Menschen sind begeistert und wollen das Teil gleich mit nach Hause nehmen.</p>	<p>9. Die Rückkehr</p> <p>Das Team ist davon überzeugt, dass es mit dem feuchten Tuch klappen könnte. Sie fangen sofort an, an einem Konzept zu arbeiten.</p> <p>10. Der zweite Schwellenhüter</p> <p>Die Fokusgruppe, der Continuum seine Idee präsentierte, ist von den Skizzen des neuen Bodenwischers jedoch nicht begeistert. Also muss ein Jahr vergehen, bis Procter & Gamble der Produktionsfirma noch eine zweite Chance gibt. Diesmal wird ein Modellgerät gebaut. Beim zweiten Test ist die Fokusgruppe begeistert, weil sie erkennt, dass das Gerät einfach zu</p>

	bedienen ist.
<p>5. Ausarbeitung</p> <p>Zwei Jahre später kommt der „Swiffer Bodenwischer“ auf den Markt und bringt dem Konzern einen Umsatz von über 500 Millionen US-Dollar ein.</p>	<p>11. Der Herr der zwei Welten</p> <p>Zwei Jahre dauert die Fertigstellung des neuen Swiffers. Als er endlich in die Supermärkte kommt, beschert er dem Konzern mehr als 500 Millionen US-Dollar. In diesem Fall ist aber Continuum der Herr der zwei Welten geworden, obwohl Procter & Gamble den Ruf des Abenteuers vernommen hat.</p> <p>12. Nachgeschichte</p> <p>Die Teammitglieder von Continuum werden außerhalb dieser Geschichte bestimmt zu Mentoren im Bereich ihrer Domäne werden, wenn sie es nicht schon sind.</p>

3.2.3.2. Interpretation

Der Großkonzern Procter & Gamble vernimmt einen Call to Action als er erkennt, dass in der Welt des Bodenwischens etwas Neues erfunden werden muss. Nach mehreren gescheiterten Versuchen beauftragt er die Produktionsfirma Continuum – unsere Kreativen der Geschichte. Diese installieren etliche

Kameras in den Haushalten und passieren somit die erste Schwelle. In der Unterwelt angekommen müssen sie erst die Regeln des Putzens kennenlernen und sich freimachen für neue Erkenntnisse. Damit ist die mehrmonatige Phase des Beobachtens von Haushaltsarbeiten gemeint. Die Heldengruppe begegnet in dieser Phase auch dem Widersacher – ihrer Voreingenommenheit gegenüber der Beschaffenheit von Aufwisch-Utensilien. Doch der Widersacher scheint gewaltig zu sein und lässt sich einfach nicht besiegen. Monatelang müssen die Kreativen ihn angreifen. Eines Tages erkennt ein Teammitglied der Gruppe, dass ein wesentliches Problem das Putzen der Utensilien nach dem Aufwischen darstellt: es ist aufwändig und dauert länger als das Aufwischen selbst.

Damit weiß das Kreativ-Team zumindest, in welche Richtung es gehen muss. Wenige Wochen später wird der Widersacher besiegt, indem ein anderes Teammitglied beim Beobachten des Videomaterials erkennt, dass ein feuchtes Tuch die Lösung sein könnte. Die Unwissenheit ist besiegt und die Gruppe ist davon überzeugt, die Lösung gefunden zu haben. Mit dem Elixier in der Hand macht sich das Kreativ-Team auf den Weg in die Oberwelt. Doch bevor es dort hingelangen, wartet ein starker zweiter Schwellenhüter auf sie. Den besiegen sie auch nicht auf Anhieb, sondern brauchen einen zweiten Anlauf, für den sie sich besser vorbereiten. Als sie auch diesen besiegen, erobert der Stiel mit dem Einweglappen sofort den Haushaltsmarkt. Procter & Gamble verdient damit Millionen. Doch die wahre Anerkennung gilt dem Team von Continuum, da es die Tätigkeit des Bodenwischens für viele um einiges erleichtert hat.

3.2. Aspekte der Kreativen Reise aus philosophischer Sicht

Ich möchte nun einige Punkte der Kreativen Reise hervorheben und sie auf philosophische Grundprinzipien hin untersuchen. Das Ziel ist ein tieferes Verständnis für die verborgenen Vorgänge in einem Menschen, der sich auf so eine Reise begibt.

3.2.1. Der Aufbruch oder die Selbsterschaffung

Der *freie Wille* ist ein Grundtopos, welcher sich durch die gesamte Geschichte der Philosophie zieht. In der Antike ist es vor allem Origenes⁹⁰, der ihm einen Platz einräumt und seine Eigenständigkeit gegenüber der Natur bzw. dem Wesen postuliert. Er teilt die Welt in *hypóstaeis*, das unveränderliche Wesens- oder Naturmäßige bzw. das schon vorgefundene Sein, und in die *prohairesis*, das veränderliche bzw. willensmäßige Sein, das vom Menschen gemacht wird. Mit dem *willensmäßigen Sein* meint Origenes eine zweite Natur, die erst durch den freien Willen des Menschen konstruiert wird. Auf diese Weise tritt der Mensch bzw. das Vernunftwesen, wie Origenes ihn nennt, an die Stelle der Natur, und wird zum Schöpfer und Erschaffer seiner Welt. „*Die Verschiedenheit im Reich der Vernunftwesen beruht daher nicht auf dem Willen des Schöpfers, sondern auf der Freiheit dieser Wesen selbst.*“⁹¹

Das Thema der *Selbsterschaffung* finden wir später auch in der Renaissance bei der schon erwähnten *Oratio* des Giovanni Pico della Mirandola, dessen Inhalt vor allem auf der Unterscheidung von Natur und Freiheit beruht. Die Würde des Menschen besteht bei ihm darin, dass er keine festgelegte Natur hat, sondern diese erst durch seinen *freien Willen* bestimmt wird.

⁹⁰ Origenes war ein griechischer Gelehrter, Kirchenvater und christlicher Theologe, der von 185 n. Chr. bis 254 n. Chr. lebte. Er war ein Anhänger Platons und der Stoia und hatte idealistische Anschauungen zur Welt. Für ihn war die Idee wichtiger als die reale Welt.

⁹¹ Abel, Günter: Kreativität, S. 429.

Er kann sich zum Tier erniedrigen oder auch zum Gott emporheben. Dabei ist nicht seine äußerliche Erscheinung gemeint, das würde gegen die Grenzen der Natur verstößen, sondern das Wesen seines Geistes. „*Deswegen kann der Mensch allein nach Maßgabe seiner sittlichen Schlechtigkeit oder Tugend ein Tier oder ein Gott genannt werden, obwohl er keines von beiden seiner Natur nach ist, sondern nur der Annäherung oder der Beziehung nach.*“⁹²

Sartre⁹³ geht noch weiter und behauptet in seinem Essay „*L'existentialisme est un humanisme*“ von 1946: „*Der Mensch existiert nur in dem Maße, in dem er sich verwirklicht.*“⁹⁴ Die unmittelbare Konsequenz dieser Aussage ist, dass der Mensch für alles was er tut, selbst verantwortlich ist. In diesem Sinne ist der Mensch frei. Aber zu diesem Wesen der Freiheit gehört auch die Möglichkeit des *Nichtseins*. Ein gutes Beispiel dafür ist das „*Fragenstellen*“, denn dabei begibt man sich in einen Zustand der Unbestimmtheit. Diese Negativität ist immer auf uns Fragende bezogen und lässt uns erkennen, was wir nicht sind. Sartre schreibt: „*Die Freiheit ist eben das Nichts, das...die menschliche Realität zwingt, sich zu machen, anstatt zu sein.*“⁹⁵ Dabei darf man nicht vergessen, dass der Mensch nur zum Teil aus dieser Freiheit besteht. Denn er bleibt in seinem Drang nach Erkenntnis nach wie von ein Gefangener und ein Geschöpf dieser Welt, das sich nicht gänzlich selbst erschaffen kann. „*Jene Objektivität, die uns unser Leben gewissermaßen in unsere eigenen Hände zu legen und die Kontrolle über die Bedingungen unseres Handelns uns anzubieten scheint, ist es auch, die uns das letztliche Vorgegebensein unseres Selbst offenbart.*“⁹⁶

⁹² Jean-Paul Sartre ist ein französischer Dramatiker, Romancier und Philosoph und lebt von 1905 bis 1980 in Paris. Er gilt als Begründer des Existentialismus.

⁹³ Abel, Günter: Kreativität, S. 421.

⁹⁴ Sartre, Jean-Paul: Der Existentialismus ist ein Humanismus: Und andere philosophische Essays 1943-1948. Übersetzt von Werner Bökenkamp, Hans Georg Brenner, Margot Fleischer, Traugott König, Günther Scheel, Hans Schöneberg und Vincent von Wroblewsky, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag⁶ 2000, S. 161.

⁹⁵ Sartre, Jean-Paul: Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie. In: Gesammelte Werke in Einzelausgaben. Philosophische Schriften, Hg. von Traugott König, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag¹⁸ 1993, S. 561.

⁹⁶ Abel, Günter: Kreativität, S. 439.

Deshalb ist an die menschliche *Freiheit* auch immer *Ursprünglichkeit* gebunden. In der Heldenreise wird uns diese Ambivalenz sehr deutlich vor Augen geführt. Der Held bzw. der Kreative kommt einerseits mit bestimmten Stärken und Schwächen, mit einer gewissen Vorgeschichte auf die Welt. Andererseits ist er mit einem freien Willen gesegnet, durch den er sein Dasein selbst in die Hand nehmen und nach seinem Willen verändern kann. Sobald der Held also den Call-to-Adventure verspürt, weiß er, dass ihm eine Entscheidung bevorsteht: Wird er in seiner alten Welt bleiben und ein einfaches, aber unerfülltes Leben führen, oder die sichere Welt verlassen, um sich auf die lange Reise ins Unbekannte zu wagen? Entscheidet er sich für die Reise, ist er ab sofort allein für sein Handeln verantwortlich. Er tritt dann an die Stelle der Natur und verändert sein Leben nach seinem Willen.

Der Erzbischof Johannes Chrysostomos drückt dies mit folgenden Worten aus: „*Denn die Freiheit ist wichtiger als das Wesen, und der Mensch ist dies mehr als jenes. Denn nicht das Wesen bringt jemanden in die Hölle und auch nicht zur Königsherrschaft, sondern die Freiheit selbst, und niemanden lieben oder hassen wir, insofern er Mensch, sondern insofern er ein solcher Mensch ist.*“⁹⁷

Der *freie Wille* ist somit die erste Voraussetzung für die Heldenreise. Denn sie stellt die Vernichtung des alten Selbst dar, in der der Kreative in einen Zustand von Unbestimmtheit gerät und sich neu erschaffen muss. Deshalb kann ihn niemand zu so einem großen Unternehmen zwingen – er muss sich selbst dafür entscheiden. Allein diese Entscheidung ist schon etwas Heldenhaftes, das viele Menschen nicht in der Lage sind zu tun.

Denn in unserer Zeit, wo alle nach mehr Kreativität fordern, müsste man meinen, dass diese Freiheit hoch geschätzt wird. Doch Studien zufolge, in denen Menschen nach deren Wertepräferenzen ausgefragt wurden, wurde Freiheit in der Rangfolge nach Gesundheit, Familie, Beruf und Haus an *letzter Stelle* genannt. Man kann Menschen deshalb nicht zur Kreativität zwingen.

⁹⁷ Chrysostomos, Johannes: „In epistulam ad Colossenses“. In: Patrologia cursus completus. Series Graeca, Hg. von Jacques-Paul Migne, Paris: 1862, (Bd. 62) S. 352.

Dazu gehört nämlich auch eine höhere Risikoakzeptanz, als sie verbreitet ist. Man muss die Kreativität als eine *persönliche Entscheidung* erkennen, die erst dann von Menschen getroffen wird, wenn diese bereit sind, ihre Sicherheit aufzugeben um den Umgang mit *Desorientierung* zu üben. Wenn man für diese Desorientierung bereit ist, erkennt man, dass das Experimentieren nicht nur in die Gefahr hinein, sondern auch aus ihr hinausführen kann. Man öffnet sich für neue Gelegenheiten und in Zeiten unerwarteter Umbrüche bleibt man aufmerksam und ruhig.

„Das setzt nicht nur Mut zum Risiko voraus, sondern auch die Fähigkeit zu „unerwünschter“ Kreativität und Renitenz – ohne die überall aufgespannten Netze, Regenschirme und sonstige Einrichtungen zum Schutz vor Irritationen, biografischen Umwegen und lästigen Erfahrungsschocks.“⁹⁸

3.2.2. Die Gegner oder die Zensurmechanismen

Der Mensch ist von der Evolution darauf programmiert, seine Welt nach Regelmäßigkeiten abzusuchen, und zwar in allen Bereichen seines Lebens. Unser Gehirn kann so schneller Informationen verarbeiten und macht uns dadurch erst (über)lebensfähig. Würden wir alle Information auf einmal aufnehmen, könnte unser Gehirn diese enorme Datenmenge nicht verarbeiten. Also hat es sogenannte *Zensursysteme* entwickelt, welche eine wirklichkeitsüberarbeitende bzw. realitätsglättende Funktion ausüben. Man nennt sie auch „Selbstlimitation“ bzw. „internal censorship“. Die Aufgabe dieser Selbstlimitation ist es, unser Gehirn vor ständigen Nervenzusammenbrüchen und psychotischen Ausnahmezuständen fernzuhalten. Was der Mensch für real annimmt, wird sozusagen interaktiv „ausgehandelt“ und zwar von Moment zu Moment.

Im Rahmen der Heldenreise werden die Zensursysteme vor allem dann zu *Gegnern*, wenn für das Gehirn bestimmte Wirklichkeitsmuster nicht mehr funktionieren und so ein Bedarf an neuen Variantenbildungen entsteht.

⁹⁸ Becker, Thomas A.: Kreativität. Letzte Hoffnung der blockierten Gesellschaft?, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft 2007, S. 18.

In diesem Fall muss die eigene Selbstlimitation ausgeschaltet werden, um zu einer „*kreativen Bildung neuer Wirklichkeitshypothesen und damit zur gelingenden Erkennensleistung*“⁹⁹ zu gelangen. Diese Gegner werden also zu subjektiven Wirklichkeiten, die vom eigenen Ich überwunden werden wollen.

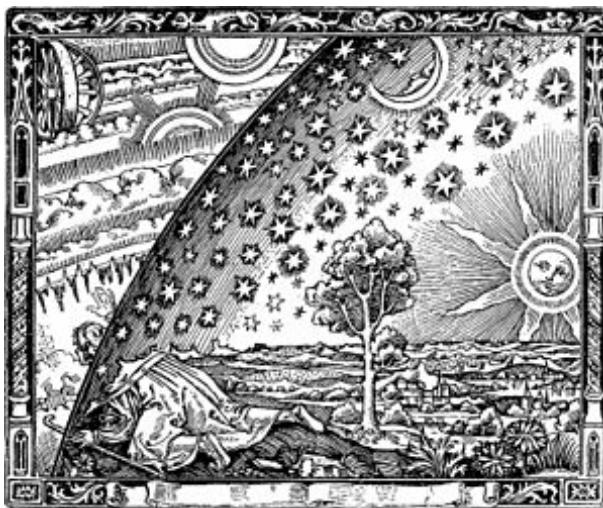
Der Held muss sich hierbei auf einen Prozess des Selbstüberstiegs seines eigenen Horizonts einlassen, der seine Wahrnehmung der Wirklichkeit grundlegend verändert. Auf diese Weise kann er die Erkenntnis von Regeln, die er zuvor erworben hat, verwenden, um völlig neue Regelbereiche zu erfinden. Dieser Schritt ist wiederum ausschlaggebend für die Anpassung an aktuelle Lebensumstände und letztendlich für sein Überleben. Die *Kreative Reise* sorgt in diesem Zusammenhang für eine Bildung von *Alternativen*. Die Aufhebung der Selbstlimitation wird im Holzschnitt aus Flammarions Meteorologie aus dem Jahr 1888 sehr gut veranschaulicht (*siehe nächste Seite*). Das Werk zeigt einen Menschen, der sein eigenes Weltbild durchlöchert, indem er die vertraute Umgebung verlässt und durch die Öffnung in etwas Neues heraustritt.

Oft benutzten Künstler sogar Drogen wie Meskalin, LSD oder Cannabis, um diese neuen Wirklichkeitshypothesen und ungewöhnliche Gedanken-Kombinationen zu kreieren. Es bleibt jedoch offen, wie förderlich Drogen in diesem Zusammenhang auf lange Sicht sind, zudem sie oft missbraucht werden und Abhängigkeiten schaffen. Wie können Menschen also eine Aufhebung der Selbstlimitation bewirken ohne zu Drogen zu greifen? Aus der Sicht der Wahrnehmungspsychologie gibt es dafür zwei Ansätze:

Der erste ist es eine künstliche Realität in Form von *Halluzinose* zu erzeugen. Dabei radikalisieren wir ein bestimmtes Bild in unserer Vorstellung, ohne dass es mit der äußeren Wirklichkeit zu tun hat. Auf diese Weise kann etwas in uns so dominant werden, dass wir es für die Wirklichkeit halten.

Der zweite Ansatz ist, sich in eine fremde Situation zu begeben, in der neuartige Sinnesdaten auftauchen, die so ungewöhnlich sind, dass sie mit den bisherigen Realitätserwartungen im Widerspruch stehen.

⁹⁹ Abel, Günter: Kreativität, S. 601.



Holzschnitt aus Flammarions Meteorologie

(Quelle:https://de.wikipedia.org/wiki/Flammarions_Holzstich, 02.12.2015)

Dadurch werden die alten Erfahrungen in Frage gestellt. Die Selbtpsychologie spricht hier von einer Form der Auseinandersetzung mit unentdeckten Anteilen in uns selbst. Die *Kreative Reise* ist in diesem Sinne ein Befreiungsakt aus dem eigenen inneren Käfig. Im Vordergrund dieser Reise steht die „*mediale Vermittlung von Bewusstsein mit ungeklärten, anarchischen, durch innere Zensur z.T. bis zur Unkenntlichkeit verunstalteten inneren seelischen Anteilen in uns, eben den Kräften des, unbekannten Selbst.*“¹⁰⁰

Neben der kreativen Reise gibt es noch einen Weg, der zu den inneren seelischen Wahrheiten führt – der Traum. Er agiert als intimer innerer Dialog, der eine *mediale Traumsprache* verwendet. Diese Sprache kann zwar genauso durch Zensurmechanismen verformt sein, doch kann sie, laut Freud, trotzdem eine verschlüsselte Botschaft enthalten. Deshalb ließ Joseph Campbell sowohl die Traumanalyse Freuds als auch die Tiefenpsychologie Jungs in sein Werk „Der Heros in tausend Gestalten“ miteinfließen. Er schreibt: „*Der Traum ist verpersönlichter Mythos, der Mythos entpersönlichter Traum, und beide sind auf die gleiche Weise symbolisch für die Dynamik der Psyche. Aber während im Traum die besonderen Konflikte und Schwierigkeiten des Träumenden die Formen verzerrn, sind die Probleme und Lösungen, die der Mythos zeigt, für die ganze Menschheit unmittelbar gültig.*“¹⁰¹

¹⁰⁰ Abel, Günter: Kreativität, S. 606.

¹⁰¹ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 32.

3.2.3. Die Unterwelt oder das Nichts

Ein weiterer zentraler Aspekt der Kreativen Reise ist die *Unterwelt*. Wir finden ihn sowohl in der Inkubations- bzw. Reifungsphase bei Csíkszentmihályi, als auch im Eintauchen in die Unterwelt bei Joseph Campbell. Psychologisch betrachtet stellt die Unterwelt die Phase der *Vernunft*- bzw. *Gedankenstille* dar, in der wir Platz für neue Ideen aus dem Unterbewussten schaffen. Mit anderen Worten: Es geht um das Kreieren von *Nichts*.

„Geht man also davon aus, daß es in kreativen Prozessen auf allen genannten Ebenen um Wissen und Verstehen geht, über das wir nicht verfügen, um Einstellungen und Haltungen, die wir nicht besitzen und um Ergebnisse, die wir nicht kennen, so ist zunächst in dieser Situation des „Nichts“ die zentrale Aufgabe, das aus Gewohnheit Bestehende und Geltende in irgendeiner Weise außer Kraft zu setzen und zu negieren.“¹⁰²

Es gibt zwei Methoden für das Kreieren von Nichts, die ich hier vorstellen möchte: das „Vergessen“ und die „Absichtslosigkeit“. Interessant ist, dass beide Methoden in der europäischen Geistesgeschichte fast ausschließlich negativ bewertet werden, während im asiatischen Raum das Gegenteil der Fall ist. Aber unabhängig davon von welchem Kontinent man ausgeht – für den kreativen Prozess ist das Nichts nicht als Schwächung, sondern als ein Befreiungsakt gedacht. Im Anschluss möchte ich zwei Beispiele aus dem asiatischen Raum anführen, welche den positiven Aspekt des Nichts veranschaulichen.

Beispiel I

Ein Zitat des japanischen Zen Meisters Dogen¹⁰³ aus dem 13. Jahrhundert lautet: „Den Buddha-Weg erlernen heißt, sich selbst (jiko) erlernen. Sich selbst erlernen heißt, sich selbst vergessen. Sich selbst vergessen heißt, durch die

¹⁰² Abel, Günter: Kreativität, S. 525.

¹⁰³ Dogen Zenji war ein Lehrer des japanischen Zen-Buddhismus und lebte von 1200 bis 1253.

zehntausend Gegebenheiten von selbst erwiesen werden. Durch die zehntausend Gegebenheiten von selbst erwiesen werden heißt, Leib und Herz (shinjin) meiner selbst (jiko) sowie Leib und Herz des Anderen (tako) abfallen zu lassen (totsuraku).¹⁰⁴

Der Mensch baut sich über die Jahre ein Bild seiner selbst auf, sodass es immer undurchsichtiger wird, je länger er im Rahmen bestimmter Vorstellungen und Denkgewohnheiten lebt. Der Buddha-Weg soll dabei helfen, dieses Bild seiner selbst loszulassen und zu einer Ebene vorzustoßen, in der man sich selbst als Geschehen immer wieder von neuem erlebt. Nach Dogen ist der erste Schritt das „Vergessen aller Selbstbilder“. Erst dann wird das Geschehen erfahrbar. Das Bild des Selbst wird wieder durchsichtig und man spürt eine innere Zusammengehörigkeit mit allen Gegebenheiten.

Das „Ich“ ist für Dogen keine einzelne Entität, sondern ein Zusammenspiel mit allen Gegebenheiten. Deshalb ist es von Bedeutung, dass man in längeren Übungen alle fest gewordenen Vorstellungen und Interpretationen von sich selbst und dem Rest der Welt vergisst. Der Fokus liegt für Dogen zwar nicht im Kreieren von etwas Neuem, aber allein das Aufgeben der Selbstbilder bzw. der Bilder über die Welt lässt sich mit einem kreativen Moment verbinden. Ein Held kreiert das Nichts, indem er seine alte Welt verlässt, um neue Abenteuer zu erleben. Ein Kreativer kreiert das Nichts, indem er alte Vorstellungen loslässt, um zu neuen Erkenntnissen bzw. Entdeckungen zu gelangen.

Beispiel II

Als nächstes möchte ich eine Passage aus dem Huainanzi anführen, einem chinesischen Text aus der Mitte des 2. Jahrhunderts v. Chr.: „Was ich Nicht-Handeln (wuwei) nenne, heißt: nicht den Dingen voraus wirken; was ich ‚nicht nicht handeln‘ nenne, heißt: nicht (das) von selbst so zu verändern.“

¹⁰⁴ Dogen: Shobogenzo. Ausgewählte Texte. Anders Philosophieren aus dem Zen, Hg. von Ryosuke Ohashi und Rolf Elberfeld, Stuttgart – Bad Cannstatt: frommann-holzboog 2006, S. 39.

Was ich „nicht nicht ordnen“ nenne, heißt: ausgehen von dem, was die Dinge wirken. Was ich ‚Nicht-Ordnen‘ nenne, heißt: ausgehen von dem gegenseitigen Sosein... Die Dinge beleuchten und sich nicht täuschen lassen, wie ein Echo resonieren und nicht ermüden; dies nenne ich die himmlische Loslösung.“¹⁰⁵

In diesem Text handelt es sich um das „Nicht-Handeln“ bzw. darum, keine vorgefertigte Meinung über Dinge zu haben, um ihnen nicht vorauszugreifen. Es bedeutet aber kein passives Zuschauen, sondern es geht darum unvoreingenommen von dem auszugehen, was ist und das als Basis für das eigene Handeln zu nehmen. Der Text spricht auch vom „Nicht-Ordnen“. Hier wird die Idee ausgedrückt, dass alle beteiligten Momente miteinander so zusammenspielen, dass kein einzelnes Moment die anderen beherrscht oder verursacht. Es wird also vom gegenseitigen Sosein aller Momente im Geschehen ausgegangen. Auf diese Weise ist das absichtslose Handeln das Zulassen des *Zusammenspiels* von Situationen bzw. Dingen, ohne es von selbst zu verändern. So kann der Kreative zu neuen Gedankenkombinationen kommen und ungewöhnliche Ideen erschaffen.

¹⁰⁵ Kraft, Eva: *Zum Huai-nan-tzu. Einführung, Übersetzung (Kapitel I und II) und Interpretation.*
Monumenta Serica: Maney Publishing 1957, S. 227.

3.2.4. Der Sieg des Helden oder die Evolution

„Nichts in der Biologie ergibt einen Sinn außer im Licht der Evolution.“¹⁰⁶

In diesem abschließenden Kapitel möchte ich mich mit der genuinsten Form der Kreativität befassen – der Evolution. Mit ihr ist alles entstanden: das Universum, die Erde, das Leben, der Mensch. Sie erstreckt sich über alle Bereiche des Lebens und setzt sich in der menschlichen Kreativität fort. Um den kreativen Prozess also besser zu verstehen, sollte man diese unter die Lupe nehmen.

Der Begriff „Evolution“ kommt aus dem lateinischen *evolvere* und bedeutet „entwickeln“. Er bezeichnet das Entwickeln bzw. Verändern von vererbarem Genmaterial einer Population, das sich ständig seiner Umwelt anpasst. Dieses Verändern wird von zwei Grundmechanismen gesteuert: der *Auslese* und der *Mutation*. Die Auslese findet sowohl durch die sich ständig ändernde Umwelt statt, als auch durch die Auswahl der Sexualpartner. Die Mutation bezieht sich hingegen auf das Weitergeben der Gene. Es entstehen beim Kopieren der Gene nämlich immer wieder Fehler, welche zu neuen Eigenschaften von Lebewesen führen. Am Ende entscheiden die äußeren Umstände ob diese Lebewesen überleben und ihre Eigenschaften weitergeben oder nicht. Blickt man also auf die Entstehungsprozesse von Lebewesen, erkennt man, dass der *Zufall* eine bedeutende Rolle spielt. Er ist ein fester Bestandteil der Evolution und wird dabei ständig mit bestehenden Strukturen kombiniert wird. Somit entsteht das Neue immer in Verbindung mit dem Alten, schon Bestehenden.

Der Nobelpreisträger François Jacob¹⁰⁷ drückt es so aus: „*Nature's strategies are opportunistic; it works on existing structures and incessantly rearranges, remodels, recombines old apparatus and fragments of systems to make up new compounds: Evolution does not draw its novelties from a void.*

¹⁰⁶ François Jacob ist ein französischer Psychologe, Mediziner und Genetiker, der von 1920 bis 2013 lebte. 1965 erhält er gemeinsam mit zwei anderen Kollegen den Medizin-Nobelpreis.

¹⁰⁷ Dobzhansky, Theodosius: „Nothing in Biology makes sense, except in the light of evolution.“
In: *American Biology Teacher* (1973), H. 35, S. 125-129.

It works on whatever already exists, either transforming an old system to have it perform a new function or combining several systems to build up a more complex one.“¹⁰⁸

Die moderne Physik geht sogar soweit zu behaupten, die Welt bestehe gar nicht aus einzelnen Lebewesen bzw. Gegenständen, sondern aus Prozessen bzw. Prozess-Gegenständen. Es handelt sich also um „Ereignis-Sequenzen“, die keinen kategorialen Status haben, sondern in Serien auftreten. Man kann sie sich als zeitlich miteinander verknüpfte Ereignisse vorstellen, welche ein dynamisches Variieren, Entwickeln, Um- und Neu-Organisieren von Dingen beinhalten. Sie reichen von den Elementarteilchen bis hin zu den Sternen im Universum. Aus diesem Blickwinkel betrachtet sind wir Menschen, genauso wie unsere Kreativität, ein ständiges „kreatives Fortschreiten ins Neue“, bei dem sowohl die Regelmäßigkeit als auch der Zufall eine große Rolle spielt.

Dieses Paar aus Regelmäßigkeit und Zufall findet sich im kreativen Prozess im Zusammenspiel von *Logik (Kohärenz)* und *Phantasie (Streuung)* wieder. Denken wir zurück an den Mixologen Don Lee, als er Ahornsirup aß und so auf die letzte Zutat für seinen Cocktail kam, oder an Isaac Newton, als ein Apfel vom Baum auf seinen Kopf fiel und ihn so auf das Gravitationsgesetz brachte. Diese zwei Aspekte gelten somit als „*jene großen Gegensätze des geistigen Prozesses, von denen sich jeder für sich genommen tödlich auswirkt. Strenge allen ist lähmender Tod, aber Phantasie allein ist Geisteskrankheit.*“¹⁰⁹

Dabei gibt es keinen Punkt, keine goldene Mitte, an der diese beiden Gegensatzpaare aufeinandertreffen. Es ist nur möglich, das Verhältnis beider ständig zu beobachten und an den strukturellen Wandel der Evolution anzupassen. Wenn der Kreative also mit seiner bahnbrechenden Idee den letzten Schwellenhüter besiegt und in die Oberwelt gelangt, wo er von seinen Mitmenschen willkommen geheißen wird, dann hat die *Kreative Reise* ihren Zweck erfüllt.

¹⁰⁸ Jacob, François: *Le jeu des possibles, Essai sur la diversité du vivant*. Paris: Fayard 1981, S. 70.

¹⁰⁹ Bateson, Gregory: *Geist und Natur. Eine notwendige Einheit*. Deutsche Übers. von Hans Günter Holl, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1987, S. 265.

Campbell drückt die Verbindung der Heldenreise mit der Evolution in folgenden Worten aus: „*Denn der Held ist als Inkarnation Gottes eigentlich selbst der Weltnabel, der Mittelpunkt, durch den die Energien der Ewigkeit in die Zeit einbrechen. So ist der Weltnabel das Bild der andauernden Schöpfung, des Geheimnisses der Erhaltung der Welt durch das dauernde Wunder der Belebung, die in allen Dingen quillt.*“¹¹⁰

¹¹⁰ Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten, S. 106.

Nachwort

Ich hoffe mit dieser Arbeit einen neuen Blickwinkel auf die menschliche Kreativität geschaffen zu haben, der nichts mit dem noch vorherrschenden Kreativitätsboom zu tun hat, sondern den wahren Kern der Kreativität erkennen lässt. Als ich die Methode der *Kreativen Reise* entwickelt habe, lag sowohl der Ablauf des kreativen Prozesses in meinem Interesse als auch die Entwicklung des Menschen innerhalb dieses Prozesses.

Der Vergleich mit der Heldenreise hat mir dabei geholfen, die *Einzigartigkeit*, *Würde* und den *Mut* von menschlicher Kreativität zu unterstreichen. Denn sie ist ein Unterfangen, in dem es nicht nur ums Erschaffen von Neuem geht, sondern auch um das Überwinden alter Widerstände bzw. das Erwecken vergessener Kräfte. Damit möchte ich der Annahme widersprechen, Kreativität lasse sich einfach durch erzieherische Maßnahmen aus dem Menschen herauskitzeln. Wie bei einem Helden der Wille und Entschluss für die Heldenreise vorhanden sein muss, so kann auch ein kreativer Mensch nur dann Erfolg haben, wenn er sich mit gleichem Eifer und der gleichen Überzeugung ans Werk macht.

Der kreative Prozess ist dabei auch immer ein Spiel mit dem Unterbewussten, welches in der *Kreativen Reise* durch den Aspekt der Unterwelt dargestellt wird. Diese Unterwelt ist ein Bereich, der sich zwar unserer Kontrolle entzieht, uns im kreativen Schaffen aber enorm weiterhelfen kann. Der richtige Zugang zur eignenen Kreativität liegt somit nicht im Wunsch nach Kontrolle sondern im Loslassen des eigenen festgefahrenen Weltbildes. Aufgrund dieser Beschaffenheit bin ich davon überzeugt, dass die menschlichen Kreativität unsere größte Ressource ist, die wir niemals ausbeuten können werden.

Zum Schluss möchte ich noch erwähnen, dass in meiner Arbeit oft Begriffe wie *Held*, *Würde* und *Mut* verwendet wurden, die in der kontemporären Welt falsch, gar nicht, oder als veraltet beziehungsweise negativ traditionsgebunden besetzt erscheinen. Meine Intervention zielt auch auf eine affirmative Überarbeitung behauptet abgelaufener Bedeutungen und Inhalte im Bereich des Kreativen.

Bibliografie

Abel, Günter: *Kreativität. XX. Deutscher Kongreß für Philosophie. 26.–30. September 2005 an der Technischen Universität Berlin, Kolloquienbeiträge*. Hamburg: Felix Meiner Verlag 2006.

Aristoteles: Zweite Analytiken. Mit Einleitung, Übersetzung und Kommentar, Hg. von Horst Seidl, Würzburg: Editions Rodopi 1984, S. 195.

Bateson, Gregory: Geist und Natur. Eine notwendige Einheit. Deutsche Übers. von Hans Günter Holl, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1987, S. 265.

Becker, Thomas A.: Kreativität. Letzte Hoffnung der blockierten Gesellschaft?, Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft 2007, S. 18.

Boden, Margaret Ann: *The Creative Mind. Myths and Mechanisms*. London: Routledge² 2004, S. 2.

Campbell, Joseph: Der Heros in tausend Gestalten. Übersetzt von Karl Koehne, Berlin: Insel Verlag² 2011.

Chrysostomos, Johannes: „In epistulam ad Colossenses“. In: Patrologia cursus completus. Series Graeca, Hg. von Jacques-Paul Migne, Paris: 1862, (Bd. 62) S. 352.

Csíkszentmihályi, Mihály: Flow und Kreativität. Wie sie Ihre Grenzen überwinden und das Unmögliche schaffen. Übersetzt von Maren Klostermann, Stuttgart: Klett-Cotta² 1997.

Dobzhansky, Theodosius: „Nothing in Biology makes sense, except in the light of evolution.“ In: *American Biology Teacher* (1973), H. 35, S. 125-129.

Dogen: Shobogenzo. Ausgewählte Texte. Anders Philosophieren aus dem Zen, Hg. von Ryosuke Ohashi und Rolf Elberfeld, Stuttgart – Bad Cannstatt: frommann-holzboog 2006, S. 39.

Guilford, Joy Paul: Über die Kreativität: Rede. Pennsylvania State College, 5.9.1950

Jacob, François: *Le jeu des possibles, Essai sur la diversité du vivant*. Paris: Fayard 1981, S. 70.

Kant, Immanuel: „Beantwortung der Frage: Was ist Aufklärung“. In: *Berlinische Monatsschrift* (1784), H. 12, S. 481–494.

Kant, Immanuel: Kritik der Urteilskraft. In: Werke, Hg. von Wilhelm Weischedel, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1968, (Bd. 8) S. 417.

Kraft, Eva: *Zum Huai-nan-tzu. Einführung, Übersetzung (Kapitel I und II) und Interpretation*. Monumenta Serica: Maney Publishing 1957, S. 227.

Leibniz, Gottfried Wilhelm: Die Theodicee. Übersetzt von J. H. von Kirchmann, Leipzig: Dürr, 1879 (Philosophische Bibliothek, Bd. 71) S. 101.

Leibniz, Gottfried Wilhelm: Metaphysische Abhandlungen. In: ders: Kleine Schriften zur Metaphysik, Hg. und übersetzt von Hans Heinz Holz, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1966/1684, (Bd. 1) S. 133.

Leibniz, Gottfried Wilhelm: Prinzipien der Natur und der Gnade. In: ders: Kleine Schriften zur Metaphysik, Hg. und übersetzt von Hans Heinz Holz, Frankfurt am Main: Suhrkamp 1966/1714, (Bd. 1) S. 172.

Mahrenholz, Simone: *Kreativität. Eine philosophische Analyse*, Berlin: Akademie Verlag 2011, S. 46.

McCloud, Scott: Comics richtig lesen. Übersetzt von Heinrich Anders, Hamburg: Carlsen Verlag 2001 S. 12 – 17.

Nietzsche, Friedrich: Also sprach Zarathustra. In: Werke in drei Bänden, Hg. von Karl Schlechta, Frankfurt am Main: Carl Hanser Verlag 1963, (Bd. 2) S. 553.

Parmenides: Über die Natur. In: Die Fragmente der Vorsokratiker. Griechisch und Deutsch von Hermann Diels, Berlin: Weidmannsche Buchhandlung 1906, (Bd. 1) S. 105.

Platon: Phaidros. In: Werke in acht Bänden, Griechisch und Deutsch, Hg. von Günther Eigler, übersetzt von Friedrich Schleiermacher, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1977, (Bd. 1)

Platon: Symposion. In: Werke in acht Bänden, Griechisch und Deutsch, Hg. von Günther Eigler, übersetzt von Friedrich Schleiermacher, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft 1974, (Bd. 3) S. 200.

Sartre, Jean-Paul: Der Existentialismus ist ein Humanismus: Und andere philosophische Essays 1943-1948. Übersetzt von Werner Bökenkamp, Hans Georg Brenner, Margot Fleischer, Traugott König, Günther Scheel, Hans Schöneberg und Vincent von Wroblewsky, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag⁶ 2000, S. 161.

Sartre, Jean-Paul: Das Sein und das Nichts. Versuch einer phänomenologischen Ontologie. In: Gesammelte Werke in Einzelausgaben. Philosophische Schriften, Hg. von Traugott König, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt Taschenbuch Verlag¹⁸ 1993, S. 561.

Usener, Hermann: *Götternamen. Versuch einer Lehre von der religiösen Begriffsbildung.* Frankfurt am Main: Klostermann, Vittorio⁴ 2000, S. 255.