

**Wolfgang Leidhold:**

**Das kreative Projekt, Genealogie und Begriff, in: Harald Bluhm,  
Jürgen Gebhardt (Hg.), Konzepte politischen Handelns, Kreativität -  
Innovation - Praxen, Baden-Baden Nomos 2001, S. 51-72.**

*Wolfgang Leidhold*

Das kreative Projekt: Genealogie und Begriff

"Kreativität" bezeichnet die besondere Begabung desjenigen, der das Neue hervorbringt. Das Neue sticht ab vom Alten und von seiner Imitation. Wenn wir nach dem Zusammenhang von Kreativität und politischem Handeln fragen, entfalten wir ein doppeltes Problem: Besitzt der Mensch ein Vermögen, sich etwas Neues einfallen zu lassen und es auch auszuführen? Wenn ja: spielt es in der gesellschaftlichen Praxis eine Rolle? Nur dann, wenn der Mensch überhaupt ein kreatives Wesen ist, liegt auch im politischen Handeln eine kreative Chance. Die zunächst bloß anthropologische Frage hat politische Implikationen: wenn Kreativität dem Menschen gar nicht möglich ist, dann entlarvt sich jedes kreative Projekt als bloß defekte Imitation eines perfekten Archetypus. Kreativität wäre dann nicht nur unmöglich, sondern geradezu unerwünscht. Hier scheiden sich die Geister. *Creatio* und *imitatio* treten daher als Grundbegriffe in einander entgegengesetzten Anthropologien auf.

Doch wenn man dem Menschen die Fähigkeit zum kreativen Projekt abspricht, bedeutet das noch nicht, daß das Thema "Kreativität" damit schon erledigt ist. In der Tat betrifft Kreativität zunächst gar nicht den Menschen, sondern nur Gott als den Schöpfer, der "Himmel und Erde" gemacht hat. Kreativität taucht auf als Grundsatzfrage der christlichen Theologie. Daneben artikuliert sich freilich die Erfahrung von menschlicher Kreativität - ohne daß sie als solche benannt würde - auf zahlreichen Nebenwegen, etwa unter den Leitbegriffen "Phantasie" und "Imagination", und kehrt schließlich auch im theologischen Denken wieder zum Menschen, als zweitem Gott, zurück, bis schließlich nicht nur der Mensch, sondern das ganze Universum als kreativer Prozeß gedacht wird. Wie windet sich nun diese Idee eines kreativen Menschen hervor? Die Genealogie des Begriffs soll hier zuerst erörtert werden.<sup>1</sup>

### *1. Creatio und voluntas*

*Am Anfang schuf Gott Himmel und Erde:* Die Eingangsworte des Buches Genesis geben ihm seinen Namen und sein erstes Thema. Das moderne Konzept von Kreativität entwickelt sich aus der christlichen Theologie und ihrer Auseinandersetzung mit dem Schöpfungsbericht. Zuerst ist dabei *creatio* Gottes exklusive Domäne. Die Theologie fand als ihre epochale Formel die *creatio ex nihilo*. An diesem Nukleus orientieren sich seit der Patristik auch alle folgenden Epochen christlichen Denkens bis heute. Insofern ist das ein epochaler Nuklearsatz.

<sup>1</sup> Für wertvolle Anregungen bei der Literatur-Recherche möchte ich besonders Frank Nullmeier (Hamburg) danken.

Die Schöpfungstheologie beginnt mit den Schriften der frühen Apologeten und zwar schon seit ihrem ersten Vertreter, Aristides von Athen (ca. 117 - 138 n. Chr.). Die Formel findet ihn Gestalt dann bereits bei Irenäus von Lyon (gestorben 202 n. Chr.). Bald darauf gehört diese Lehre schon zum festen Fundus christlichen Denkens, nachzuvollziehen etwa bei Clemens von Alexandrien (ca. 150 - 215 n. Chr.), Tertullian (ca. 160- 222 n. Chr.) und Origenes (185 - 254 n. Chr.).<sup>2</sup> Sein Gehalt geht in das Nizäische Glaubensbekenntnis ein und wird später im IV. Laterankonzil von 1215 bestätigt.

Die Formel der *creatio ex nihilo* wird in drei Begriffen entfaltet: im Begriff vom Willen und der Allmacht Gottes, von der Kreatürlichkeit alles Seienden und vom historischen Prozeß der Erlösung. Gott ist in seinem Willen frei, d. h. seine Schöpfung geschieht nicht, wie in der antiken Kosmologie und Philosophie, als notwendiger Prozeß, sondern in Willkür, einer Willkür freilich, die von Gottes Liebe bestimmt wird, wobei Liebe selbst eine Willensbewegung und nicht ein "Gefühl" ist (Leidhold 1985: 96-125). Der Kosmos entsteht nunmehr nicht aus irgendeinem vorgegebenen Rohstoff, sondern er ist voll und ganz *creatio*, Gottes absolute Schöpfung, und insofern ist er *ex nihilo*, also ohne irgendeine Voraussetzung. Hierin erweist sich eben die Allmacht Gottes: daß er nichts voraussetzen muß. Das christliche Denken beinhaltet so ein Realitätskonzept, welches sich radikal von den antiken Philosophien und Kosmologien jeglicher Provenienz unterscheidet. Diese Mythen hatten verschiedene Grundideen des Herganges von Genesen geboten, doch allemal war bei ihnen schon irgendetwas da und aus dem Schon-Seienden - Chaos, Urflut, Muttererde - entstanden dann Götter und Kosmos, die Menschen und ihre Welt. Der biblische Schöpfungsbericht aber setzt ein mit dem einzigen, ewigen und allmächtigen Gott, der durch sein bloßes Wort und ohne primordiale Substanz alles überhaupt erst anfangen läßt.

Die archaischen und antiken Modelle legten die spirituelle Erfahrung in einem primordialen kosmischen Horizont aus: vor unvordenklichen Zeiten entstand alles, was ist, und seither hegte den Menschen ein räumlich-zeitlich allumfassender, aber eben in die äußerste Ferne versetzter Horizont der Ordnung und der Ursprünge ein. Der Mythos von den Ursprüngen spielte in *ill tempore*. Die Gegenwart wiederholte seine Ordnung (Eliade 1966). Das Volk Israel und die Christenheit aber erfahren ihren Gott als *historische* Gegenwart. Historische Gegenwart bedeutet - gegen die weltabgekehrten und uninteressierten Mächte und Götter bei Lukrez und in der Stoa - die Erfahrung eines Gottes, der sich seinem Volk und der Menschheit gebietend und liebend zuwendet. Das christliche Denken basiert auf einer spirituellen Grunderfahrung, die sich so radikal wie seine Metaphysik von der antiken Religiosität unterscheidet. Neben der metaphysischen steht die spirituelle Distanz.

Bei dem Versuch, diese spirituellen Erfahrungen und die metaphysische Spekulation sich selbst und der heidnischen Mitwelt verständlich zu machen, greift das christliche

<sup>2</sup> Irenäus von Lyon: *Adversus haereses* (I 22,1; II, 10,2; III 22,1; III 24,2; IV 20,1-2); Clemens von Alexandrien: *Stromateis* (V, 14; VI, 7 u. 16; VII, 7); Tertullian: *Adversus Marcionem* (I 15,4ff; II 5, 3); Origenes: *De principiis libri IV* (Praef. 4; I 3,1ff; II 1,4-5 u. 3, 6)

Denken freilich von Anfang an zu den Denkmodellen der antiken Philosophie, und nimmt damit platonische, aristotelische, stoische und andere Begriffe und Argumente auf. In unserem Zusammenhang ist u.a. die Anknüpfung an die platonische Kosmogonie bedeutsam - woran sonst hätten sie sich auch wenden sollen, um eine analytische Sprache zu entwickeln? Bei Clemens von Alexandrien etwa wirkt der Schöpfer-Gott als *logos*. Gott macht zuerst den *mundus intelligibilis*, also die Welt der unsichtbaren Ideen, nach deren Urbild dann der *mundus sensibilis*, d.h. die sinnliche Welt gestaltet wird. Beim Schöpfer liegt die ursprüngliche Kreativität, und sie wirkt, da sie vor und außerhalb der Zeit geschieht, bis in die Gegenwart: die Schöpfung ist eine *creatio continua*; den Geschöpfen bleibt die Nachbildung (*Stromateis*, V, 14; VI, 16). Augustinus greift diesen Einbau platonischer Muster auf und faßt Gott als einen Künstler auf, der in seiner ewigen Kunst die Ideen denkt, nach denen er dann seine Schöpfung ausführt (in: *Joan. Evang. tract.*, 2, 1, 16; *De diversis quaest.* 83, q. 46, 1-2). Diese Rückbindung, die unser nächstes Thema sein soll, ist in der Hauptsache platonisch-aristotelisch geprägt.

## 2. *Mimesis und imitatio*

*Die Kunst ahmt die Natur nach — ars imitatur naturam.* Dies ist Kurzformel für die seit Plato und Aristoteles gängige Bestimmung von Kunst und Technik. In der Physik des Aristoteles heißt es: "Insgesamt gesehen vollendet das Herstellen (*techné*) entweder die Natur ... oder bildet sie nach" (*Physik*, II 8, 199a 15-17). Das Herstellen ist bei Plato eine Nachahmung (*Politeia*, X, 1-3). Der Stoff wird nach dem Urbild der Idee gestaltet. Die Urbilder werden von Gott, dem *Phyturgen* der *Politeia* (ebd., X, 597d), gemacht, vom *Demiurgen* des *Timaios* (ebd., 29 a) ins Werk gesetzt. Die konkreten Dinge beziehen sich durch Teilhabe (*méthexis*, Partizipation) auf die Ideen. So wächst z. B. ein Lebewesen in seine Gestalt und realisiert der Tischler nach einem Urbild seine Tische. Ideelle Referenzmodelle gibt es im platonischen Konzept für alle Dinge. Die Kunst aber bezieht sich durch Nachahmung (*mímesis*, Imitation) auf die Dinge und steht damit erst an dritter Stelle dieser metaphysischen Deszendenz - also noch unter dem Handwerker. Das Höhlengleichnis der *Politeia* bringt diesen Zusammenhang in ein Bild.

Da die ideellen Archetypen einen vollständigen Fundus für den gesamten Kosmos enthalten, bedarf es keiner kreativen Innovation, sondern nur der originalgetreuen Reproduktion. In einem guten Sinne produktiv wird menschliches Tun dann, wenn es die Natur vollendet. Wenn aber das ideelle Original nicht getroffen wird, dann muß es sich um ein Verfehlen handeln. Schöpferische Freiheit erscheint nicht - es sei denn als Mangel oder sogar als böse Willkür. Der gelungene Prozeß ist ein Fortzeugen nach Urbildern. Im Gegensatz zum *kreativen Prozeß* der christlichen Schöpfungstheologie handelt es sich um einen *generativen Prozeß*. In der Rezeption wird dieser Akzent noch verschärft. Der ursprünglich schöpferische Gott der *Politeia* wird zugunsten des Demi-

urgen aus dem *Timaios* späterhin ganz beiseite gelassen. Dies fügt sich in die antike Mythologie passend ein. In ihr ist der Kosmos in seinem Grundstoff durchweg ewig und die göttlichen Mächte sind gestaltende und umgestaltende Kräfte, aber keine voraussetzungslosen Schöpfer wie der jüdisch-christliche Gott. Davon zeugt noch Lukrez in seiner Schrift *De rerum natura* (vgl. etwa V, 181-186). Die Götter können sich schließlich sogar, wie bei Epikur, aus den kosmischen Geschäften gänzlich zurückziehen.

Im Zentrum steht bei Platon freilich nicht die Frage, ob der Mensch in seinem Denken und Handeln ein kreatives Wesen ist, sondern - vor dem Hintergrund der Krise der Polis - die Sicherung der allgemeinen Geltung der Ergebnisse seines Denkens und Tuns, also die Frage nach der Wahrheit. Das politische Wunschziel ist die Gewinnung einer neuen, reifen und stabilen Form politischer Ordnung. Man kann Platons *Politeia* und *Nomoi*, auch die *Politik* von Aristoteles, in diesem Zusammenhang als großangelegte und innovative Gedankenexperimente lesen. Gleichwohl haben die antiken Autoren ihr Werk selbst niemals als kreatives Bemühen aufgefaßt. Dies gilt auch für die Praxis. Ein Lob herausragender Gesetzgeber einer Polis, von *Nomotheten* wie Solon und Lykurg, findet sich, sie wurden aber eben nicht als Beispiele kreativen politischen Handelns *erörtert*. Das kreative Handeln wurde *gewürdigt*, aber nicht "kreatives Handeln" *genannt*.

Wie kann eine Erfahrung da sein, und über lange Zeit trotzdem namenlos bleiben? Erfahrung artikuliert sich immer in einem diskursiven Feld, das von drei Potentialen beherrscht wird. Eines ist die dominierende Erfahrung, die meist der gesellschaftlichen Praxis entstammt. Das nächste stellen die gegebenen Ausdrucksmöglichkeiten dar, aus dem die eigene Artikulation schöpfen kann. Das dritte schließlich bilden die Kontroversen, also die Gegner, mit denen man um die passende Artikulation der Erfahrung streitet. In diesem Spannungsfeld aus Empirie, Tradition und Konflikt ereignet sich die Genealogie der Begriffe und Theorien.

Als den dominierenden Erfahrungsanlaß der griechischen Klassiker können wir die Krise der Polis ausmachen. Die gegebenen Ausdrucksmöglichkeiten für den unbekannten "kreativen" Prozeß kommen entweder aus der gesellschaftlichen Praxis oder aus der Mythologie. Die gesellschaftliche Praxis bietet die Modelle des Herstellens, der Zeugung und Geburt: (1) *poiesis* und *poierna*, Herstellen und Erzeugnis, (2) *érgon*, Werk, (3) *kísis*, Gründung oder Erbauung, (4) *génesis*, Zeugung, Geburt, Entstehen und ihre Verbformen sind die Hauptworte. Auch die mythologischen Vorstellungen wurzeln im selben imaginativen Feld: Der "Demiurg" ist derjenige, welcher ein öffentliches (*démion*) Werk (*érgon*) ausführt, eben ein Handwerker. Die Muttergöttin *Gé* ist die Zeugende, und ihr Wortstamm geht auf die Wurzelgruppe "gene/gn/gnê/gnô/gnâ" zurück. Als *Theogonie* werden generative Deszendenz und handwerkliche Gestaltung zum Ordnungsprinzip bei Hesiod. Die Götter sind schließlich - besonders im Alten Orient, aber auch in Hellas - allemal als Handwerker tätig: als Schlächter, als Bildhauer, als Schmiede, u. ä. m. Doch könnte der kreative Mensch ein göttliches Privileg

usurpieren? Für menschliche Erfindungen muß zuerst Prometheus sich schuldig machen. Alles, was neu in den Kosmos kommt (wie: das Feuer, die Kunst des Fliegens, die Sehnsucht nach Unsterblichkeit, oder den Willen zum Wissen), versieht der Mythos mit dem Makel der Übertretung. Im geschlossenen Kosmos ist ja alles bereits da und Gott oder der Götterwelt privilegiert zugeordnet. Dieses Modell finden wir in griechischen, orientalischen und anderen Mythenkreisen.

Der imaginative Komplex, welcher der Artikulation zwischen gesellschaftlicher Praxis und Mythologie zu Gebote steht, ist also außerordentlich kohärent, zudem geradezu eine planetarische Kulturkonstante, und bringt dann auch im antiken Griechenland eine entsprechende philosophische Sprache hervor. Das generative Prinzip formt auch den philosophischen Ausdruck von Erfahrung. Selbst für den logischen Gattungsbegriff des *Genus* (griech. *génos*: Geburt, Abstammung, Geschlecht, Stamm, Gattung) liefern das Zeugungsmythologem und das Modell der Stammbäume den Archetyp. Was bei Hesiod als *Theogonie* generative Deszendenz und handwerkliche Gestaltung ist, erscheint bei Platon als Teilhabe an den Ideen, bei Aristoteles als Aktualisierung eines Potentials, als jener Prozeß der *enérgeia*, des Ins-Werk-Setzens. Die sokratische Methode der *Dihairesis* analysiert umgekehrt den Begriff als Herkunft aus allgemeinen und speziellen Gattungsbegriffen, eben als Definitionsprozeß (vgl. den Dialog *Sophistes*). Oberster Begriff und damit demiurgischer Gott solcher philosophischen Stammbäume ist z.B. das Eine, das Gute oder das Sein. Das eigentümliche Ziel des Handwerkers ist andererseits nicht die Erfindung des Neuen, sondern die vollendete Reproduktion des Idealtyps. Nicht Kreativität, sondern Meisterschaft ist sein Maßstab. Wenn wir "Meisterschaft" in die antiken Sprachen zurückübersetzen wollen, dann müssen wir im Griechischen auf *areté* ("Tugend") und im Latein auf *ars* ("Kunst") zurückgreifen.

Gegen welche konkurrierenden Auffassungen richten sich nun Platon und Aristoteles? In Platons *Politeia* erhalten wir eine dreifache Antwort. Die Gegner sind (1) die zeitgenössische Dichtung seit Homer, soweit ihre Mythologie theologisch fragwürdig ist (*Politeia*, II. 17-III. 12), (2) die Sophisten, insofern sie einem allgemeinen Relativismus in den Maßstäben das Wort Reden, und schließlich (3) das breite Publikum, dessen korruptierte politisch-theologische Kultur erst den Nährboden für die Sophisten abgibt (ebd., VI. 4-10). Im Gegenzug zu dieser Gefährdung wird dann bei Platon wie bei Aristoteles insbesondere die Dichtung auf die Wiederholung kritisch-geklärter und geltungsfähiger Maßstäbe festgelegt. Zugleich wird sie gegenüber Philosophie und Handwerk herabgesetzt: diesen Instanzen hat sie zu folgen, sie kann keine eigene Wahrheit vertreten.

Die heutige Interpretation legt den antiken Platonismus und Aristotelismus zumeist als eine aristokratisch-konservative Grundposition aus, die sich - absichtlich - gegen die Kräfte des Neuen und Kreativen gestellt habe. Freilich finden sich an Ort und Stelle solche Kräfte gar nicht. Selbst die Sophisten scheinen ihre Position nicht so verstanden und artikuliert zu haben, jedenfalls fehlen uns hierfür die Zeugnisse. Die Kontroverse wird um den Begriff der Wahrheit und des Wissens ausgetragen. Die Frage, ob der

Mensch den Göttern ähnlich und ein schöpferisches Wesen sei, taucht nicht einmal auf. Anscheinend liegt der Antike die Idee ganz fern, in der Fähigkeit zum radikalen Neuanfangen und Neuerfinden, also in Kreativität nach heutigem Verständnis, eine mögliche, metaphysisch fundierte, anthropologische Auszeichnung erblicken zu können. Gleichwohl läßt sich der Fundus kreativer Erfahrungen gar nicht zum Verschwinden bringen und wird statt dessen an anderer Stelle benannt.

### 3. *Imaginatio creatrix*

*Pánta rhéi — Alles fließt:* Dieser Nuklearsatz konzentriert in sich Heraklits Philosophie, die den Wandel als Grundzustand des Kosmos denkt: "*metabállon anapáuetai*" — sich wandelnd ruht er (nämlich der Kosmos). Und: "Niemand steigt zweimal in den gleichen Fluß". Heraklit spricht vom Immer-wieder-anders-Sein als der Grunderfahrung, in der die Welt ihr Hauptgesetz (*lógos*) hat. Danach wären dann nicht die Neuigkeiten staunenerregend, sondern, geradewegs umgekehrt, die Bedingungen, unter denen die Dauerhaftigkeit von Ordnung möglich ist (Fränkel 1969, 422-453). Schöpferische Erfahrungen liegen auch im Bewußtsein des eigenen schöpferischen Prozesses vor. Davon spricht Pindar, sein jüngerer Zeitgenosse. Er stellt in seinen verstreuten poetologischen Überlegungen (etwa in der siebten Nemeische Ode, 14-16; 20-22; Pindar 1992: 261) heraus, daß Dichtung den schönen Taten etwas eigenes hinzufügt. Ihre Spiegelung ist nicht passiv, sondern eine kreative Reflexion, die erhellt, und ihre Worte sind kein bloßer Schmuck, sondern schenken der Tat die Dauer. Fast ein halbes Jahrtausend nach Pindar beginnt Ovid seine "Metamorphosen" als Bild eines ständig schöpferischen Kosmos:

"In neue Gestalten verwandelte Wesen will ich besingen.  
Ihr Götter seid gnädig meinem Beginnen, denn ihr habt ja auch  
jene verwandelt ..."

Auf Nebenwegen sammelt sich die Reflexion auf die Erfahrung von subjektiver Kreativität - und zwar unter dem Begriff der Phantasie (latinisiert auch Imagination). In seiner *Vita Apollonii* prägt Philostratos (ca. 170-250) einen neuen Nuklearsatz, der sich explizit gegen die Tradition der *imitatio* wendet: "Phantasie ist eine weisere Künstlerin als die Nachahmung (*mímesis*). Diese bringt nur hervor, was sie gesehen hat, Phantasie aber auch, was sie nicht gesehen hat, denn sie setzt dieses an zum Ersatz für Seiendes" (*pròs tèn anaphoràn tou óntos*; Vita Apoll., VI. 19). Hieraus entwickelt sich eine neue Tradition der Phantasie als Doppelbegriff eines sowohl reproduktiven wie schöpferischen Vermögens. Theologisch wird die Phantasie allerdings zunächst negativ besetzt, wie etwa bei Augustinus, der in ihr eine spontane Vorstellungskraft sieht, welche vor allem den "Aufruhr des Fleisches" ausdrückt (De *trinitate*, VIII. 6, 9; XL 10, 17; Confessiones VII. 17, 23; IX. 10, 25).

Dies ändert sich erst beim fröhscholastischen Mystiker Richard von St. Victor (gestorben 1173), der Kreativität und Imagination zusammendenkt. Richard qualifiziert - möglicherweise erstmalig - die Imagination positiv als "formatrix, reparatrix, creatrix, moderatrix". Sie ist für den Menschen gestaltend, wiederherstellend, schöpferisch und mäßigend. Als *imaginatio formatrix* stellt sie die Fähigkeit zur anschaulichen Vorstellung dar; als *reparatrix* ist sie die Instanz, welche alte Vorstellungen wiederholt; als *moderatrix* kann sie mäßigend wirken, indem sie die Güter und Übel des zukünftigen Lebens vorstellt; dazu aber muß sie *imaginatio creatrix* sein, denn sie muß auf der Basis des Bekannten neue Gebilde frei erschaffen (Ebner 1917).<sup>3</sup>

Auch Richards Ansatz scheint jedoch zunächst wie vieles andere ein Nebenweg geblieben zu sein. Dominiert wird der mittelalterliche Diskurs von der Schöpfungstheologie und ihrer eingangs aufgezeigten Problemstellung. Darin sind Phantasie und Imagination als Erkenntniskräfte vorrangig auf das Universalienproblem bezogen. Die Phantasie ist für den Hauptstrom dieses Denkens primär eine passive Instanz, die den höheren Erkenntniskräften ein Reservoir von Vorstellungen zuliefert, um zu den Allgemeinbegriffen aufsteigen zu können, bzw. die Erinnerung an die Allgemeinbegriffe, im Sinne der platonischen *anámnēsis*, anzuregen. Hier bleibt - seit Boethius und Scotus Eriugena und bis Thomas und Albertus Magnus - die platonische Ideen-Theorie bestimmend.<sup>4</sup> Die Phantasie ist im Hauptstrom der Scholastik ein instrumentelles Vermögen, das der Begriffsbildung dient.

### 4. *Potentia Dei absoluta*

*Nunquam ponenda est pluralitas sine necessitate.* Eine Vielzahl ist ohne Notwendigkeit nicht zu setzen (IL Sequ. qq 14, 15, 17, 18). Dieser Nuklearsatz - oder eine seiner Varianten<sup>5</sup> - heißt auch "Ockham's Razor". In Verbindung mit der radikalisierten These von der *omnipotentia Dei* wird er bei Wilhelm von Ockham (ca. 1280-1347) zum Angelpunkt des Nominalismus. Den Kontext bildet der Universalienstreit, in dem sich drei Hauptpositionen gegenüberstehen. (1) Die am Platonismus orientierte Auffassung des radikalen Begriffsrealismus: die Universalien - Begriffe wie: Gattung (genus,

3 Dieses Kapitel der Begriffsgeschichte von Kreativität ist bisher noch weitgehend unbearbeitet. Der Fund der *imaginatio creatrix* müßte jedoch dazu führen, die bisher geltende Auffassung umzustoßen, daß die schöpferische Phantasie entweder in der Renaissance oder gar erst in der Romantik entdeckt worden sei. Blumenberg etwa ordnet die Geschichte des Kreativitätsgedankens in seine Generaltheorie von der Legitimität der Neuzeit ein, die auch hieran das Patentrecht haben soll (Blumenberg 1981).

4 Boethius, *Philosophiae consolatio*, V. 5; De interpretatione, I; Sc. Eriugena, De *deivisione naturae*, I. 12; III. 4. u. 12; V. 36. Thomas: "est phantasia sive imaginatio quasi thesaurus quidam formarum per sensum acceptarum" (*Summa theologica*, I. 78,4) (Die Phantasie oder Imagination ist gleichsam eine Vorratskammer für Bilder, die von den Sinnen empfangen wurden.) Nach Albertus Magnus ermöglicht die Phantasie die Erkenntnis des Besonderen und spielt daher — im Anschluß an die Aristotelische Theorie des Handelns im Feld der Kontingenz — ihre Hauptrolle in den menschlichen Werken (*opus*) und in den *artes mechanicae* (De *anima*, III. 1,3).

5 "Entia non sunt multiplicanda praeter necessitatem"; "pluralitas non est ponenda sine necessitate" (Ockham 1967ff: *II Sent.*, qq 14, 15, 17, 18). Vgl. Aristoteles, *Physik*, I. 4 und I. 6; vgl. Heinzmann, S. 244-257.

substantia), Eigenschaft (qualitas), Merkmal (accidens) - sind als solche und unabhängig von den konkreten Einzeldingen real, und zwar als ein eigenes Seiendes, nämlich als Ideen; dies vertritt etwa in der Frühscholastik Johannes Scotus Eriugena. (2) Die an Aristoteles orientierte Theorie des gemäßigten Realismus: die Universalien sind in ihrer objektiven Geltung real, insofern sie ein Wesentliches der Dinge erfassen, sie sind aber nur als die vier Prinzipien "Bewegung", "Stoff", "Form" und "Ziel" anhand der konkreten Einzeldinge real, nicht als selbständig seiende Ideen; so in der Hochscholastik Thomas von Aquin. (3) Die spätscholastische Variante, für die Ockham als Hauptautor steht: hierbei sind allein die menschlichen Vorteilungen und die sie bezeichnenden Worte ("nomina") real. Aber die Vorstellungen sind nun Konstruktionen ("ficta" oder "figmenta"), ohne daß ihnen unabhängig von ihrer mentalen Realität etwas Reales als Idee oder als Eidos entspräche.

Vor allem die erste Variante, der Realismus der Allgemeinbegriffe nach Eriugena, läßt die konkreten Einzeldinge notwendigerweise aus den Ideen im Prozeß der Emanation entstehen. Gott erscheint als unfreier Demiurg. Doch eigentlich ist Gott nach der Schöpfungstheologie ja allmächtig und frei und müßte über solchen Notwendigkeiten stehen. Den Widerspruch dieser beiden Konzeptionen faßte man erst seit dem 13. Jahrhundert als Problem ins Auge. Noch Albertus Magnus folgte dem neoplatonischen Gedanken der Schöpfung und dachte sie als den "Hervorgang der Allheit". Thomas entfernte aus dem Konzept als erstes einmal die Zwischenschritte und lehrte die unmittelbare Erschaffung alles Konkreten - aber nach wie vor gemäß ewigen Urbildern im Geiste Gottes. Erst Ockham denkt die *creatio ex nihilo* philosophisch konsequent zu Ende.

Alles Erschaffene hängt nach ihm unmittelbar von Gott ab, ist also radikal kontingent (contingere: berühren, anstoßen - die Welt wird erst durch Gottes Anstoß). Es gibt keine Vermittlung durch Prinzipien, Ideen oder Allgemeinbegriffe, deren sekundäre Abbilder dann erst die Einzeldinge wären. Sie sind also keine *Individuationen* mehr, keine Kombination aus allgemeinen Prinzipien und dem jeweiligen variierenden Stoff, sondern unmittelbare Kreaturen Gottes. Das Erschaffen ist ein *causare contingenter*, ein Verursachen in unmittelbarer Berührung, d. h. ohne Dazwischentreten von Universalien oder Ideen. Gott ist unmittelbare Ursache, *causa immediata*, jeglichen erschaffbaren Dinges. Sein Erschaffen zielt auf das Einzelding, auf die *res singularis*. Das Individuationsproblem entfällt.<sup>6</sup> Gott ist ursprünglich radikal frei und allmächtig (das ist seine *potentia absoluta*), insofern er sich manifestiert hat, verwirklicht er nur eine seiner unendlich vielen Möglichkeiten (das ist seine *potentia ordinata*). Gott ist nun nicht mehr Handwerker, sondern souveräner Herrscher der Welt. Ockhams Nominalismus trägt für die Folgezeit vornehmlich drei Früchte: ein neues Modell menschlicher Erfahrung und Erkenntnis, die Emanzipation von menschlicher Ordnung und Handeln aus der Imitation, sowie einen neuen Begriff der *creatio* als *causare contingenter*, als ein

unmittelbares Wirken. Dies genau ist das Neue an Ockhams Kreativitätsbegriff: daß er eben ohne Ideen und Individuation gedacht wird. Schöpfung geht unmittelbar ins Konkrete. Die Imitation vermittelnder Ideen entfällt.

Die Erkenntnisse über unsere Welt bieten damit aber auch keine Möglichkeit mehr, auf die transzendente Ordnung einer Ideenwelt zu schließen. Begriffe sind zwar Abstraktionen von konkreten Einzeldingen, aber diese Abstraktionen stehen nicht für ein damit denkbare Reales (die Ideen), sondern sind lediglich unsere Fiktionen. Nun entfällt die Möglichkeit, die Ordnung der *lex aeterno* und der *lex naturale* aus den *inclinationes* der uns erfahrbaren Welt zu erkennen. Es gibt zwar auf der einen Seite jene Ordnung des Tuns und Lassens, die uns Gott in der Offenbarung mitteilt und die wir als Glauben annehmen; doch dies ist eben Offenbarung, nicht Erkenntnis. Auf der anderen Seite gibt es Ordnungen, die sich die Menschen durch ihr Handeln selbst geben. Solche Ordnungen sind selbst kontingent, denn sie realisieren nicht mehr die ewigen Ideen des Guten (sie gibt es nicht mehr), allenfalls die Vorschriften der Offenbarung. Dieses Konzept brauchte nur noch mit dem neuen Kreativitätsbegriff des *causare contingenter* verbunden zu werden, um die Kreativität menschlichen Tuns neu zu fassen.

Die motivierenden Erfahrungen, die im Horizont des Autors auftauchen, springen unter anderem bei einer Aussage ins Auge, welcher eine Art Sprengsatz für das optimistische Zufriedensein mit der gegebenen Welt ist: "Ich erachte es als wahrscheinlich, daß Gott eine andere, bessere Welt, die von der jetzigen der Art nach verschieden ist, hätte hervorbringen können" (Ockham 1967ff: *I Sent.* d. 44, q. 1). Das hebt die scholastische Auffassung aus den Angeln, für die eine Entsprechung bestand zwischen (1) der Welt in ihrer gegebenen Ordnung einerseits, (2) der Tatsache andererseits, daß sie in dieser Form ein Ausdruck und ein Analogon zu Gottes Güte, daß sie seine Selbstmitteilung, eine Nachahmung (imitatio) der Ideen Gottes sei (und insofern gar nicht anders und optional sein konnte!) und (3) der dadurch verbürgten Erkennbarkeit dieser faktischen Ordnung und ihrer göttlichen Absichten. Ockhams Auffassung setzt voraus, daß jener alte Seinsoptimismus erschüttert wurde.

Dies geschieht vor dem Hintergrund von Ockhams Lebensgeschichte und der Katastrophenerfahrungen jener Epoche insgesamt. Die persönliche Dimension entwickelte sich aus einem gegen Ockham angestregten Verfahren. Papst Johannes XXII. hatte Wilhelm nach Avignon beordert, um die Orthodoxie seiner Lehre überprüfen zu lassen. Bald bewegte Ockham aber selbst der Verdacht, daß der Papst ein Ketzer sei, da er eine heterodoxe Auffassung über die "selige Gottesschau" (visio beatifica) vertrat. Schließlich kam die Kontroverse zwischen den Franziskanern und dem Papst über deren Armutsgelübde und dessen theologische Grundlagen hinzu. Der Papst vertrat eine laxer Interpretation dieses Gelübdes, gegen die Michael von Cesena, der Generalmagister der Franziskaner, und seine Gruppe, zu der auch Ockham zählte, opponierten. Man entschied sich dann, Widerstand gegen den - ja ohnehin schon der Ketzerei verdächtigen - Papst zu leisten, und im Mai 1328 floh Wilhelm mit Michael nach München, begab sich unter den Schutz Ludwigs des Bayern (1282-1347) und nahm von hier aus seither

6 Vgl. Ockham 1967ff: *Scriptum in librum primum sententiarum*, d. 2, q. 6; sowie in *librum secundum sententiarum*, q. 4 — q. 6).

am politischen Kampf gegen das Avignonesische Papsttum teil. Dieses bewegte Leben spielte in einer Krisenepoche, vor deren apokalyptischem Szenario ein Boccaccio sein Dekameron (1348-1353) schrieb. Gegen Ende von Ockhams Studienzeit, zwischen 1315 und 1317, überzog eine große Hungersnot Europa. Sie war selbst Resultat einer ökonomischen Rezession, wurde durch mehrjährige Unwetter verschärft und von einem drastischen Rückgang der Bevölkerung begleitet. Es war eine Zeit zahlreicher Aufstände in Frankreich und Flandern. An Wilhelms Lebensende stand die Große Pest, die ein Drittel der verbliebenen Bevölkerung dahinraffte, darunter vielleicht auch Wilhelm selbst. Die Lebensgeschichte bindet diese Erfahrungen zusammen: persönliche Verfolgung und Ketzerpapst, Bürgerkrieg und Exil, Hungersnot und Pest.

Die theologischen Antworten greifen auf die politischen und existentiellen über: Nur ein eiserner Wille garantiert das Überleben in solch katastrophischer Welt. Ein eiserner Wille muß aber unberührt bleiben von äußeren Turbulenzen, er muß wahrhaft frei sein, so daß Wilhelm formuliert: *quod determinatur voluntas nisi a se ipsa* - daß der Wille durch nichts anderes als durch sich selbst bestimmt wird (Ockham 1967ff: *IV Sent.*, q. 14; Quodl. I, 16). Mit diesem Satz markiert Ockham einen radikalen Begriff menschlicher Freiheit.

Hier liegt der Nukleus seines neuen Menschenbildes: Da der Mensch Gottes Ebenbild ist, muß er seine Duplizität - von freiem Willen und dann doch entschiedener Ordnung - widerspiegeln. Der Mensch ist seiner Natur nach aus freiem Willen und strenger Vernunft zusammengesetzt, doch der Wille ist der wahre Souverän, denn der Mensch ist bei Ockham auf eine ganz radikale Weise frei: er ist sogar frei, die Glückseligkeit *nicht* zu wollen (Ockham 1967ff: *I Sent.*, d.l, q. 6). Der Wille wird nicht durch das beste Ziel oder durch die Natur oder durch Gott bestimmt, sondern nur durch sich selbst. Nunmehr muß der Mensch seine Richtungnahme (jenseits der Offenbarung) selbst bestimmen und verantworten. Dieses Schicksal läßt er sich mit dem Sündenfall auf. Der Sündenfall ist selbst Paradigma der radikalen Freiheit, denn er geschieht aus mutwilligem Ungehorsam gegen Gott. Damit verschwindet die zwanglose paradiesische Ordnung. Seither findet sich der Mensch konfrontiert mit zwei Konkurrenten: mit der Natur, die ihm widerstreitet, und mit den Mitmenschen, die ihn bekämpfen, bestehlen und sonst wie belästigen. Sein Bezug zur Natur ist nun *potestas utendi* - eine Gebrauchsbefugnis und nicht mehr. Diese gehört aber gleichermaßen zu allen Geschöpfen: darum darf uns der Löwe fressen (im Paradies wäre ihm das nicht eingefallen, da hat er sich mit Zebras begnügt). Auch der Bezug zu unseren Mitmenschen hält sich seit dem Sündenfall nicht mehr in einem spontan geordneten Rahmen, sondern muß erst noch geschaffen werden.

Wie soll die Ordnung unter den Menschen nun gestaltet werden? Ockham vermerkt nachdrücklich, daß es keine neue göttliche Offenbarung darüber gibt, wie die Ordnung des Menschen vor dem Chaos zu bewahren sei. Da es jedoch dem Prinzip der Schöpfung widersprochen hätte, die Dingwelt außerhalb der göttlichen Ordnung zu lassen, kommt als Ordnungsfaktor nur die unvollkommene menschliche Vernunft in Betracht.

Dem Menschen überläßt Gott daher eine *duplex potestas*, eine Zwillingsbefugnis: sich Eigentum zu schaffen und sich politisch zu organisieren (Ockham 1967ff: *Breviloquium*, III, 8, S. 126). Der moderne Gedanke von Kreativität kommt also - noch bevor diese Bezeichnung auftaucht - bei Ockham als *duplex potestas*, als doppelte (und freie) Gestaltungsmacht zum Vorschein. Hier sehen wir eine analoge Konstruktion zwischen göttlicher Omnipotenz und menschlicher Zwillingsbefugnis: die eine ist unumschränkt frei, die andere beschränkt frei, doch gleichermaßen eine schöpferische und autonome Tätigkeit. Es handelt sich also um einen *kreativen Nominalismus*. Trotz kirchlicher und weltlicher Verurteilungen setzte sich die Position Ockhams durch und gewann eine beherrschende Stellung. Seit dem 14. und 15. Jahrhundert dominiert sie als sogenannte *via moderna* die Universitäten in Europa. Und man muß entgegen den gängigen Deutungen der Geistesgeschichte festhalten, daß der Gedanke der Kreativität zuerst für das *politische Handeln* auftaucht.

## 5. *Secundus deus*

*Hominem esse secundum deum*: daß der Mensch ein zweiter Gott sei. - Dieser Satz, den Nikolaus Cusanus ein Jahrhundert nach Ockham in seiner Schrift "Über den Beryll" (*De Beryllo*, VI.) zur Bestimmung des Menschen heranzieht, wird zum ersten Nukleusatz der modernen Kreativitätsauffassung. Die Formel taucht bei Cusanus als ein Zitat des Hermes Trismegistos auf und entstammt dem *corpus hermeticum*, einer Sammlung von 40 griechischen, arabischen und lateinischen Texten des ersten nachchristlichen Jahrhunderts, in denen sich platonische, pythagoreische und mystische Elemente zu einer gnostischen Kosmologie und Erlösungslehre vereinen. Als Offenbarungsträger gilt der griechische Götterbote, Hermes Trismegistos, Vermittler zwischen Göttern und Menschen, selbst Gott des Wissens und der Welterkenntnis. An dieser Schaltstelle der Ideengeschichte verbinden sich hermetische Elemente und der Nominalismus zu einer dauerhaften Koalition.

Mit dieser Verbindung zieht die Kreativität in den menschlichen Alltag ein. Aus dem exzeptionellen Theologicum wird ein ordinäres Anthropologicum. Zugleich steigert sich menschliches Potential nun grundsätzlich und aus dem *Imitator naturae* wird ein gottähnlicher *creator*. Dazu heißt es bei Cusanus:

"... beachte den Ausspruch des Hermes Trismegistos: der Mensch ist ein zweiter Gott. Denn so wie Gott der Schöpfer (*creator*) des wirklichen Seienden und der natürlichen Formen (*entium reium et naturalium formarum*) ist, ist der Mensch der Schöpfer der Verstandesdinge und der künstlichen Formen (*rationalium entium et formarum artificialium*). Diese sind nichts anderes als Nachbildungen seines Intellektes (*sui intellectus similitudines*), so wie die Geschöpfe Gottes Nachbildungen des göttlichen Intellektes sind. Demgemäß hat also der Mensch seinen Intellekt, der im schöpferischen Tun (*in creando*) eine Nachbildung des göttlichen ist" (Nikolaus v. Kues 1982, 3: 9, *De Beryllo*, VI, Übers.: W. L.).

Gott schafft die realen Einzeldinge (*entia realia*) und die Naturformen unmittelbar. Der Mensch erschafft Gedankendinge und Kunstformen. Erkenntnis, Kunst und Technik stellt Cusanus hier auf gleiche Stufe, insofern sie allesamt schöpferische Leistungen sind. Damit steigen, durch metaphysische Promotion, Künstler und Ingenieure ebenso wie ihre Produkte zu ähnlicher Wertschätzung wie Philosophen und Theologen auf. Damit rückt auch ein neuer, paradigmatischer Kreis von Personen, der auf herausragende Weise schöpferisch tätig ist, ins Zentrum des Themas: Handwerker, Erfinder, Künstler, andernorts auch die Gestalter der politischen Lebenswelt.<sup>7</sup>

Der Gedanke einer den Menschen auszeichnenden göttlichen Kreativität wird von nun an zu einer Konstante im abendländischen Denken. Einige Stationen mögen das illustrieren. Julius Cäsar della Scala oder Scaliger (1484-1558) nennt in seiner wirkungsmächtigen Poetik - *Poetices, sive de arte poetica, libri VII*, Lyon 1561 - den Menschen einen *alter deus* (Scaliger 1561: 3). Leibniz sagt in den *Essais de Théodicée*, der Mensch sei "un petit Dieu dans son propre monde" (Leibniz 1875ff, Bd. 4: 197). Shaftesbury skizziert in seinen "Characteristics" (Shaftesbury 1711, I.: 3) den Dichter als einen zweiten Schöpfer und einen wahren Prometheus unter Jupiter. Schubart spricht von den schöpferischen Genies als den "sichtbaren Gottheiten", Maler Müller umgekehrt von Gott als dem "größten Genie" (Walzel 1932: 25). Christoph Martin Wieland bestimmt die Inspiration als den "Gott in uns" (Wieland 1858: 134-137), Goethe und Herder vergleichen Shakespeare mit Prometheus und nennen ihn "Schöpfer, Dichter, dramatischer Gott" (Goethe 1958: 227; Herder WS 5: 227). Diderot spricht in seinem Artikel "Sur le genie" im siebten Band der Enzyklopädie (1757) vom "Genie, gleich der Gottheit". Solche Testimonia ließen sich fortsetzen.

## 6. Die drei modernen Komponenten

Die nominalistische Wende in der Metaphysik und die gesteigerte Dignität des Menschen in der Anthropologie geben also die Bahn frei für die Kreativität, zumindest in der Praxis. Die mentale Ablösung vom finiten Universum scheint eine wesentliche Vorbedingung für die Beschleunigung aller Innovationsprozesse seit der Renaissance zu sein. Die Komponenten des Kreativitätsbegriffes werden in der Folgezeit entwickelt - freilich ohne daß dabei das Wort "Kreativität" eine Rolle spielte. Dieser Ausdruck wird erst im 20. Jahrhundert populär. Zugleich vollzieht sich die Entwicklung nicht als Haupt- sondern als ein Seitenthema des Denkens in Aufklärung, Romantik und Moderne. Ein Schwarm von Begriffen ist daran ebenso beteiligt wie eine Vielfalt von Einflüssen, welche aus anderen Wissenschaften, Debatten und Erfahrungen einströmen. Somit läßt sich eigentlich keine konventionelle Begriffsgeschichte am Leitfaden eines Hauptwortes schreiben und alle Versuche, dies etwa auf den Schultern der Kunsttheorie und ihrer Auseinandersetzung um die Aristotelische Imitatio-Theorie zu tun, bleiben

unfruchtbar oder verengen zumindest das Feld (wie bei Blumenberg 1981). Stattdessen haben wir ein Feld von Ideen zu betrachten, dessen Hauptkomponenten erst nach knapp einem halben Jahrtausend unter dem Stichwort "Kreativität" versammelt werden. Die Analyse eines solchen Feldes und der Einflüsse, die sich dabei geltend machen, kann man mit Nietzsche und Foucault "Genealogie" oder auch "Diskursanalyse" nennen.

Seit dem Beginn der Neuzeit handelt es sich dabei vornehmlich um drei Komponenten, und dies sind: (1) der Menschentypus, der auf repräsentative Weise Kreativität zur Geltung bringt; (2) das Prinzip, welches Kreativität überhaupt erst möglich macht; sowie (3) Natur und Ergebnis des kreativen Prozesses.

Das wichtigste Wort für das *Ergebnis* des kreativen Prozesses bildet das Neue. Mit dem Bewußtsein, eine neue Epoche einzuleiten, wird die *nova aetas*, die Neuzeit gebräuchlich. Neu und alt sind Relationsbegriffe, d. h. sie setzen einen Vergleich und ein bestimmtes Kriterium des Vergleiches voraus: eine Sache ist hinsichtlich eines bestimmten Kriteriums neu gegenüber einer anderen Sache. Novität unterliegt damit zuerst regelmäßig zwei Prinzipien: (1) daß das Neue etwas Relatives ist, und (2) daß sein Kriterium sich, allgemein gesehen, auf das Denken und Tun des Menschen bezieht. Die Kategorien, welche hierfür seither gebräuchlich sind, umfassen: Entdecken und Erfinden, Einfall und Idee, Neuheit und Innovation - ein Wort, das vor allem in der Gegenwart Hochkonjunktur hat.

Die Relativität des Neuen ergibt sich aus zwei Gründen. Zum einen aus dem Übergang vom finiten zum infiniten Universum, zum anderen aus der Entdeckung des unendlichen Potentials im menschlichen Einfallsreichtum. Das Potential an Entdeckungen und möglichen Neuheiten ist in Raum und Zeit ebenso unerschöpflich, wie das der neuen Ideen auf künstlerischem, technischem und wissenschaftlichem Gebiet. Menschliches Wissen und Können erweist sich als Prozeß des endlosen Wachstums, und konsequenterweise verbinden sich Neuzeit und Moderne mit den Begriffen des Fortschritts und der Revolution (Tuveson 1949; Griewank 1973). Was heute gerade ein Neues ist, muß morgen bereits ein Altes sein - diese permanente Überholung des je aktuell Neuen durch ein nächstes Neues bildet den eigentlichen Kern im Begriff der Moderne.

Der kreative Prozeß wird dabei meist nicht auf den Begriff gebracht, sondern in den Bildern archetypischer Ereignisse verdichtet. Solche Bilder erhalten sich lange Zeit, wie etwa: die "kopemikanische Wende", die "Französische Revolution", die "Eroberung des Weltraums"; andere, wie die "Oktoberrevolution", kommen auch wieder aus der Mode. Eines der frühen und wichtigsten Paradigmen lieferte die Entdeckung Amerikas und anderer Regionen, sowie - als Leitfiguren - die Protagonisten dieser Seereisen, allen voran Christoph Columbus. Schon bei Machiavelli kommt es zur Geltung. Das Vorwort zum ersten Buch seiner *Discorsi sopra la prima deca di Tito Livio* beginnt mit den Worten: "Neue Einrichtungen zu treffen oder neue Staatsordnungen zu schaffen, ist bei der neidischen Natur der Menschen immer ebenso gefährlich gewesen wie die Entdeckung unbekannter Meere und Länder... Da es aber meiner natürlichen Veranlagung entspricht, stets ohne Rücksicht alles zu tun, was nach meiner Ansicht für das

7 Vgl auch Nikolaus v. Kues 1982, 3: 493; *Idiota de mente*, II.

Allgemeinwohl von Nutzen ist, habe ich mich entschlossen, einen Weg zu beschreiten, den noch niemand gegangen ist" (Machiavelli 1966: 4).

In diesem Bild verdichten sich epochale Erfahrungen: Während des 15. Jahrhunderts *verzehnfacht* sich für den Europäer die Ausdehnung der ihm bekannten Welt. Machiavelli vergleicht sein theoretisches Unternehmen mit der Entdeckung neuer Meere und Kontinente - "che si fusse cercare acque e terre incognite". Dieses neue Modell der Überschreitung von Horizonten, des fortwährenden Hinausgehens und Hinausblickens prägt fortan zunehmend die moderne Mentalität.

Daneben tritt sodann der *kreative Menschentypus*, der die Bewegung möglich macht. Erfahrungsgemäß verwirklicht sich das schöpferische Potential nicht allenthalben, sondern nur ausnahmsweise. Auf die Frage, wer dieses Potential in besonderem Maß realisiere, lautet die Antwort: das "Genie". Doch auch andere Ausdrücke sind gebräuchlich, wie etwa "Entdecker", "Erfinder", "Künstler", "Virtuose" und "Held". Am Geniebegriff ist die Anthropologisierung ehemals mythischer und theologischer Symbole gut ablesbar.

Mit *genius* bezeichnet die römische *religio* den spirituellen Schutzgeist, der den einzelnen Menschen als sein zweites geistiges Ich und als Inbegriff seiner höheren Anlagen von der Geburt bis zum Tode schützend begleitet. Genien gab es darüber hinaus auch für alle Allen von Gruppen und Gemeinschaften (Völker, Staaten, Städte, Familien, militärische Einheiten etc.). Insbesondere das Einzigartige einer Person wird als Genius einem göttlichen Ursprung zugeschrieben und *Ingenium* genannt. "Genie" bezeichnet daher in der Regel eine angeborene, spirituelle Mitgift. In der Neuzeit wird sie naturalistisch gedeutet und als Luxusausstattung von Ausnahmepersönlichkeiten aufgefaßt. Kennzeichnend für das Genie ist meistens die Gabe, nicht das Vorgegebene - z. B. Regeln und Modelle - zu imitieren, sondern neue Regeln aufzustellen und vielfältige Erfindungen zu machen (Fabian/Ritter 1974).

Der Typus wird oftmals durch besondere Leitfiguren, Prototypen des Genies belegt. Dabei hat sich seit der Renaissance ein gemeineuropäisches Pantheon der Genies etabliert, meist ergänzt durch eine Reihe lokaler und nationaler Heroen. Besonders prominente Repräsentanten dieses Pantheons sind Homer und Pindar, Dante und Shakespeare, Kopernikus, Columbus und Newton. Dabei ist Genie ein Typus für alle möglichen Tätigkeitsfelder, und man kennt nicht nur künstlerische, sondern auch militärische, wissenschaftliche und technische Genies, ebensogut auch politische: Talleyrand und Napoleon, die Founding Fathers und Bismarck.

Bei der *Quelle* der Kreativität, ihrer dritten Komponente, bezeichnet "Originalität" vom 17. bis zum Ende des 19. Jahrhunderts das Prinzip, welches den schöpferischen Akt ermöglicht. Originalität steht als Gegenbegriff zur Kopie, und bezeichnet erst einmal noch ganz unbestimmt das Charakteristikum, ein schöpferischer Ursprung zu sein. Versuchte man eine nähere Präzisierung, tauchten in der Regel wieder Imagination und Phantasie als jene Geisteskräfte auf, die schon die Spätantike als schöpferische Quelle anführte. So etwa bei Shaftesbury, Duff, Young und Diderot (Saur 1984). Kant spricht

(nicht originell, aber zeitgemäß) von der "produktiven Einbildungskraft" als Spontaneität im Gegensatz zur "reproduktiven". Originalität, als nicht-nachahmende Produktion der Einbildungskraft, faßt Kant begrifflich als "Genie" zusammen (KrV tr. Anal. §§ 10, 24; *Anthr.* LT., §§ 28-31). Bei Fichte ist Originalität oder "ideale Individualität" eine Bestimmung aller Menschen, insofern in ihnen jedesmal in neuer Gestalt die "Eine ewige Idee ... zum Leben durchdringt" (Fichte 1912, 4: 463). Nach Kant werden freilich im Idealismus und in der Romantik "Genie" und "Originalität" weitgehend zu einem Thema der Kunst und Ästhetik reduziert.

Zu einem dauerhaften Bestandteil unter den Komponenten des Kreativitätsbegriffes wird jedoch das Begriffsfeld um Imagination, Einbildungskraft und Phantasie. Damit wird jenes Vermögen bezeichnet, daß im Menschen der Quell für die "neuen Ideen" zu sein scheint. Seit der Nominalismus die Ideen aus der Ewigkeit entführt hat, mußte der Mensch selbst zu ihrem Schöpfer werden und dafür über eine bestimmtes Vermögen gebieten - bei der Erkenntnis des Gegebenen konnte dies z.B. seine Vernunft sein, bei der Entstehung des Neuen eben die Imagination.

Allerdings bildet Originalität nicht die einzige Ideenlinie, welche beim Prinzip von Kreativität bedeutsam wurde. Einige weitere Linien sind zu skizzieren, die das Modell des Neuanfanges bei Descartes und die Konzepte des Willens und des Bewußtseins betreffen, wie sie seit dem 19. Jahrhundert, vornehmlich im Anschluß an Nietzsche und die Phänomenologie, diskutiert werden.

Descartes entwickelt im *Discours de la Methode* sein Denkexperiment des methodischen Zweifels, in dem er alle alten Gewißheiten beiseite schiebt, um dem gesicherten Wissen Raum zu schaffen. Der skeptischen Destruktion folgt der konstruktive Neuanfang: das Wissen wird aus dem Nichts des Zweifels neugeboren. Das neue Wissen, nun auf der gereinigten "tabula rasa" des Geistes entstanden, ist eine unendliche Folge von Erfindungen, Entdeckungen und neuen Wahrheiten (*Discours*, VI. 2.- 5.). Die Idee der Methode stellt Descartes dabei selbst als Prototypen seines Modelles dar, und streicht ihre Neuheit heraus (*Discours*, VI. 10.). Das Modell hinwiederum gewinnt er anhand einer Reihe von Beispielen, die selbst das Prinzip eines konstruktiven Neuanfanges mit seinen besonderen Vorteilen illustrieren. In diesen Fallstudien aus Architektur, Kunst und Stadtplanung, Gesellschaft, Politik und Religion (*Discours*, IL 1. - 6.) regiert allemal dasselbe Prinzip: nämlich das souveräne Denken und Handeln eines Einzelnen, welcher einem der Form nach geometrischen und in der Idee einheitlichen Plan folgt. Dessen Realisation gelingt aber nur dann, wenn sie als Akt der Neuschöpfung geschieht und nicht als Korrektur oder Verbesserung bereits vorhandener Dinge. Offenbar gibt hier die *creatio ex nihilo* das Denkmodell ab.

Auch im Bereich des Politischen stellt Descartes einen rationalen Typus von Kreativität vor, der sich später - in den neuzeitlichen Vertragstheorien ebenso wie in der Idee der Revolution - wiederfindet: "... (ich) dachte ... mir, daß bei Völkern, die sich aus dem ursprünglichen Zustand halber Wildheit nur nach und nach zivilisiert und ihre Gesetze nur in dem Maße gegeben haben, wie der Notstand von Verbrechen und Streitig-



keiten sie dazu zwingen, nicht so geordnete Zustände herrschen können, wie bei solchen, die vom Anfang ihrer Vereinigung an die Verfassungsgesetze eines weisen Gesetzgebers gefolgt haben" (Descartes 1960: 21). Descartes formuliert das schöpferische Programm der Neuzeit: jeder Einzelne kann als Subjekt wieder einen Neuanfang der Erkenntnis und der Konstruktion wagen. Dazu muß er wieder von Null anfangen, ohne das Stückwerk der Tradition zu übernehmen. Dabei liegt die zweite Garantie für den Erfolg in der geometrischen Methode.

Die Anknüpfung an theologische Vorbilder und Denkmuster im Umfeld von Kreativität, auch von politischer Kreativität, ist kein Einzelfall. Explizit parallelisiert Descartes' Zeitgenosse Thomas Hobbes beispielsweise die göttliche Schöpfung und die menschliche Schaffung des Leviathan. Er knüpft hierbei - in theoretisch sehr ambivalenter Weise - sowohl an die Imitatio-Theorie als auch an den kreativen Nominalismus an. Bei der Analyse der Konstitution des politischen Körpers, des "body politic" parallelisiert Hobbes die zwei Schöpfungsprozesse: "Die Natur (das ist die Kunst, mit der Gott die Welt gemacht hat und lenkt) wird durch die Kunst des Menschen wie in vielen anderen Dingen so auch darin nachgeahmt, daß sie ein künstliches Tier herstellen kann ... denn durch Kunst wird jener große Leviathan geschaffen, genannt Gemeinwesen oder Staat ..." (Hobbes 1966: 5). Die Mechanik von Welt und Mensch macht Gott und ordnet sie durch die Naturgesetze; die politische Mechanik macht der Mensch und ordnet sie durch Verträge und Gesetze, welche die Teile des Staatskörpers verbinden.

Nietzsche führt Ockhams Nominalismus zu seinen äußersten Konsequenzen. Nietzsches Realitätskonzept ist beherrscht von dem Gedanken, daß unser Bild von der Wirklichkeit primär ein Produkt der menschlichen Imagination und Interpretation ist, daß es also eigentlich keine Objektivität, sondern allein Variationen von Realitätskreationen gibt. Mit dem Ausruf "*Facta! Ja, Facta ficta!*" formuliert Nietzsche bereits in der *Morgenröthe* à propos der Geschichte die Auffassung, daß unser Bild der Wirklichkeit nicht objektive Erkenntnis, sondern "Meinung" und "Vorstellung" sei, die nichts weiter hervorbringe als "Phantome" (Nietzsche 1988, 3, IV: 307). In *Jenseits von Gut und Böse* eröffnet er dem Leser, daß die "Irrthümlichkeit der Welt ... das Sicherste und Festeste (ist), dessen unser Auge noch habhaft werden kann" (Nietzsche 1988, 5, II, 34: 52-54). An anderer Stelle in heißt es dort: "Sie [die Philosophie W. L.] schafft immer die Welt nach ihrem Bilde, sie kann nicht anders; Philosophie ist dieser tyrannische Trieb selbst, der geistige Wille zur Macht, zur 'Schaffung der Welt', zur *causa prima*" (Nietzsche 1988, 5, I, 9: 22). Der geistige Wille zur Macht als *causa prima*, heißt: der Geist will Gott spielen. Der Wille zur Macht ist Nietzsches zentrales Prinzip. Diesen Gedanken radikalisiert er in der Folge dann vorsichtig zu einem Gesamtkonzept von Realität: alles und alle wollen Gott spielen.

Nietzsche bleibt Ockhams Ökonomieprinzip treu und nimmt nicht zwei Arten von Kausalität in der Realität an - die des Willens und die der Dinge - sondern fordert, keine zwei anzusetzen, "... so lange nicht der Versuch, mit einer einzigen auszureichen, bis an seine äusserste Grenze getrieben ist (- bis zum Unsinn, mit Verlaub zu sa-

gen)..." (Nietzsche 1988, 5, II, 36: 55). Neben die Analyse von moralischen und gesellschaftlichen Phänomenen aus dem Willen zur Macht tritt eine entsprechende Kosmologie (Nietzsche 1988, 5, I, 22 u. 23: 37ff). Kaufmann resümiert hierzu, "daß der Wille zur Macht eine wesenhaft schöpferische Kraft ist" (1988: 291).

Während Nietzsche den Ursprung der Kreativität in den Willen verlegt, schreibt Sartre ihm dem Bewußtsein zu: "Ein wahrnehmendes Bewußtsein erschiene als Passivität. Im Gegensatz dazu gibt sich ein vorstellendes Bewußtsein sich selbst als ein vorstellendes, das heißt als Spontaneität, die das Objekt der Vorstellung erzeugt und bewahrt. ... Das Bewußtsein erscheint sich als schöpferisch, ohne aber diesen schöpferischen Charakter als Objekt zu setzen" (Sartre 1980: 58). Auch Bergson scheint die Quelle der Kreativität im Bewußtsein zu lokalisieren - freilich wäre bei all diesen Varianten immer noch zu fragen, ob die Bestimmungen zuletzt nicht doch nur verschiedene Ausdrücke für dieselbe Erfahrung und einen gleichen Begriff gebrauchen (Bergson 1937).

Im letzten Jahrhundert wird Kreativität primär als psychologisches und anthropologisches Thema angegangen. Doch ist Kreativität tatsächlich nur ein *specificum* des Menschen, insofern er ein Wesen mit diesem besonderen Genius - Phantasie, Imagination, Wille, Bewußtsein - ist? Oder besitzen etwa auch andere Lebewesen solche Gaben? Zeigt nicht schließlich die gesamte Natur unabhängig von dergleichen spezifischen Prinzipien in der Evolution einen kreativen Grundzug? Zuletzt fragt es sich, mit Nietzsche, ob angesichts der modernen Physik nicht das ganze Universum als ein kreativer Prozeß aufzufassen wäre, welcher mit dem Urknall beginnt. Damit erweitert sich die Frage von der Anthropologie in die Kosmologie und Metaphysik der Moderne, wo sie dann auch tatsächlich verhandelt wird. In gewissem Sinne kehrt der Diskurs wieder an seinen theologischen Anfang zurück - allerdings meistens unter Ausklammerung Gottes.

Vermutlich seit dem ausgehenden achtzehnten Jahrhundert taucht die Idee eines kontinuierlich schöpferischen Universums auf, wir finden sie schon bei Kant in seinen frühen Schriften: "Die Schöpfung ist nicht das Werk von einem Augenblick. ... (sie) ist ... mit immer zunehmenden Graden der Fruchtbarkeit die ganze Folge der Ewigkeit hindurch wirksam. ... Die Schöpfung ist niemals vollendet. Sie hat zwar einmal angefangen, aber sie wird niemals aufhören" (Kant 1755, 2.Teil, 7. Hauptstück).

Die Dialektik bei Hegel, Marx, Engels und ihren Nachfolgern, sowie die Evolution seit Darwin betrachten allemal den kreativen Prozeß der menschlichen Welt oder des Kosmos insgesamt. Sicher geschieht dies unter verschiedenen Leitbegriffen, an denen sich jeweils ablesen läßt, worin man das Grundprinzip der Kreativität und ihr Subjekt lokalisieren will: Geist, Gesellschaft oder Natur. Bei Bergson und Whitehead treffen wir schließlich auf eine Prozeßphilosophie, in der die Kreativität zur Grundverfassung des Seienden überhaupt wird (Bergson 1907; Whitehead 1929). Nachdem er Anfangs besonders in der Psychologie beachtet wird (Wiebering 1976), breitet sich der Begriff der Kreativität im 20. Jahrhundert bis in die moderne Naturwissenschaft (Sheldrake 1981), die Ökonomie, Politikwissenschaft und Soziologie, sowie in die Alltagssprache

aus. Heute ist er einer der "großen" Querschnittsbegriffe, das heißt: überall anzutreffen. Doch am Ende einer zweieinhalb Jahrtausende alten Genealogie ist das Ergebnis eher Popularität als Klarheit.

### 7. Das kreative Projekt

Bei einem klaren Begriff erwarten wir, seine Komponenten auf bestimmte und begründete Weise verbunden zu sehen. Statt dessen haben wir ein amorphes Feld vor uns, in dem viele Bestandteile assoziiert, also nur regelmäßig nebeneinander vorgestellt werden. Nach wie vor spielt dabei das theologische Kurationsmodell eine maßgebliche Rolle. Hierbei ist Gott als der Schöpfer zugleich Urheber alles Neuen, denn Himmel und Erde entstehen ja "ex nihilo", entstehen ohne irgendein Vorgegebenes. Das kreative Subjekt und die Quelle des Neuen müßten demgemäß immer miteinander identisch sein. Demgegenüber eröffnen allerdings die Kreativität der Entdecker und Erfinder und ihre Innovationen lediglich den Zugang zu einer schon gegebenen Sache (etwa einem Kontinent oder neuen Sternen) oder machen sich vorhandene Dinge (etwa neuentdeckte Naturgesetze und Materialeigenschaften etc.) zu nutze. Sie "vollenden" also - im platonisch-aristotelischen Sinne - lediglich die Natur. Hier kombinieren sich, meist unreflektiert, kreative Theologie und imitative Metaphysik.

Das theologische Kurationsmodell läßt des weiteren an einen absoluten, voraussetzungslosen Anfang denken: es muß etwas völlig Neues gemacht werden. Das erwartet man nicht selten als besondere Qualität künstlerischer Kreativität. Doch selbst die schöpferischsten Künstler und Designer verbinden nicht selten nur bereits gegebene Elemente neu - so ist zwar oft das (uninformierte) Publikum, nicht jedoch der bewanderte Kunsthistoriker beeindruckt.

Zum dritten legt das herkömmliche Kurationsmodell nahe, ein (personales) Subjekt des schöpferischen Prozesses zu unterstellen: etwa den Menschen als einen zweiten Gott. Doch wenn man Kreativität auch der Evolution oder dem Kosmos insgesamt zuspricht, wer ist dann dieses Subjekt? Ist die Spezies, ist die Welt, der Kosmos eine Person? Rasch schießen da Spekulationen ins Kraut. Der Mensch als *secundus deus* und die kosmologische Kreativität scheinen einander im Wege zu stehen.

Und schließlich hat es mit dem hier auftauchenden Neuen überhaupt seine Schwierigkeiten: Denn woher wissen wir, ob irgendetwas, das uns endlichen Menschenwesen als neu erscheint, nicht irgendwo im unendlichen Universum bereits da ist? Schon der Prediger Salomos warnte: Nichts Neues unter der Sonne (*Pr. Sal. I, 9*). Freilich, hätte er warnen wollen, wo niemand glaubte, Neues gesehen oder gemacht zu haben?

Das Begriffsfeld ist soweit in sich widersprüchlich. In eher apodiktischer Kürze soll daher nachfolgend der Versuch eines Neuansatzes gemacht werden. Dabei möchten wir vor allem drei Komponenten wieder voneinander trennen: das Neue, seine Quellen und die eigentliche Kreativität. Sodann kehren wir die Tendenz des Begriffes um und bestimmen Kreativität nicht mehr als das Vermögen zum Neuschaffen, in dem einem

Subjekt der Ausbruch aus der Imitation der gegebenen Ideen und Regeln gelingt, sondern als das Vermögen, welches dem fortwährend innovativen Fluß der Dinge erst überhaupt dauerhafte Ideen und Regeln gibt. Zuerst sollen einige Termini fixiert werden:

(a) "Verschieden" nennen wir zwei Sachen dann, wenn sie mindestens in zweierlei Hinsicht nicht identisch miteinander sind: wenn es nicht eine und dieselbe Sache ist, und wenn die zwei Sachen sich in mindestens einem Merkmal unterscheiden. "Gleich" sind zwei Sachen dann, wenn kein Merkmal sie unterscheidet.

(b) "Verändert" nennen wir eine und dieselbe Sache dann, wenn sie sich zu zwei verschiedenen Zeiten in mindestens einem Merkmal unterscheidet. Wenn das sachliche Merkmal schon zu einem früheren Zeitpunkt der Sache zugekommen ist, dann heißt eine solche Veränderung auch "Wiederholung".

(c) "Vollkommen neu" ist eine Sache dann, wenn sie selbst insgesamt oder eines ihrer Merkmale - in diesem Moment gegenüber allen früheren oder gleichzeitigen Sachen - verändert ist.

(d) "Relativ neu" ist eine Sache dann, wenn die Neuheit nicht im Vergleich mit allen Sachen überhaupt besteht, sondern nur "soweit wir wissen".

Festzuhalten ist, daß der Begriff des Neuen in beiden Fällen eine Veränderung *in der Zeit* voraussetzt. Dies ist bei den Begriffen der Verschiedenheit und der Veränderung nicht der Fall. Verschieden oder verändert können zwei Sachen auch zum selben Zeitpunkt sein. Neu kann etwas immer nur mit Blick auf die Zeit sein.

Dabei muß etwas, das relativ neu ist, nicht auch schon vollkommen neu sein. Es scheint sogar zuerst so, als ließe sich über vollkommen Neues nur dann abschließend urteilen, wenn wir entweder allwissend wären (was wir nicht sind), oder wenn wir an die *creatio ex nihilo* denken. Wir können jedoch auch annehmen, daß von einem gewissen Grad der Komplexität an keine zwei Sachen einander vollkommen gleichen und daß sich alles fortwährend verändert. Dies scheint nun in der Tat der Fall zu sein. Daher müßten unter diesen Bedingungen das vollkommen und das relativ Neue zusammenfallen. Als nächstes sollen einige Thesen zur Kreativität folgen:

(These 1) Insofern alles, was ist, ein prozessuales Seiendes ist, ist die Veränderung ein Prinzip des Seienden. Gleichwohl verändert sich nicht fortwährend alles, sondern einiges bleibt, anderes nicht. Im Seienden finden sich sowohl Identität wie Differenz.

(Kommentar) Dies unterscheidet unser Realitätskonzept vom Parmenideischen und vom Platonischen, welche die Veränderung als bloßen Schein auffassen. "Im Grunde" ist im Parmenides-Universum nur das Ewig-Seiende real. Der Deutlichkeit halber sei unsere Position nochmals verschärft:

(These 2) Einiges, das sich ändert, war schon früher einmal so, es ist dann eine Wiederholung. Anderes hingegen ist keine Wiederholung, sondern ein Noch-nicht-Gewesenes: dies ist das Neue. Insofern sind das Neue, ebenso wie Identität und Differenz, Grundkategorien des Seienden.

(These 3) Das Neue ist eine Differenz unter Berücksichtigung der Zeit. Alles Seiende aber entfaltet sich in der Zeit: es hat Prozeßcharakter.

(Kommentar) Das Neue ist nicht außergewöhnlich, sondern etwas "normales". Freilich bedeutet das nun nicht mehr, daß ein Neues immer schon ein Besseres wäre. Insofern ist der Begriff der Innovation in seinem aktuellen Gebrauch mit einer fragwürdigen Wertung verknüpft.

(These 4) Eine Welt, auf der die Thesen 1, 2 und 3 zutreffen, soll ein *Heraklit-Universum* heißen. Das Heraklit-Universum durchzieht ein permanenter Strom des Neuen. Dieser Strom hat seine Quelle im Prozeßcharakter des Universums selbst.

(These 5) Der Mensch ist selbst Teil dieses prozessualen Universums, und insofern kann auch er zwanglos ein Ursprung des Neuen sein.

(These 6) Es gibt für den Menschen zwei Quellen des Neuen: die Erfahrung und die Imagination. Beide liefern uns einen beständigen Strom des Neuen. Die Erfahrung repräsentiert die Fülle des bereits realisierten Neuen, die Phantasie die Fülle des noch möglichen Neuen. Insofern ist unsere Imagination auch selbst ein integraler Bestandteil dieses Heraklit-Universums.

(These 7) Das Prinzip der Kreativität liegt nicht in der Möglichkeit, Ursprung des Neuen zu sein, sondern in der Fähigkeit, aus dem Strom des Neuen zunächst etwas auszuwählen, es zu fixieren und es dann zu realisieren. Das kreative Projekt setzt die Erfahrung des Neuen voraus und besteht in der Selektion, Fixierung und Realisation.

(Kommentar) Das permanente und ubiquitäre Neue ist nicht an sich schon auch das Bessere oder Interessante. Etwas das bloß absolut neu ist, kann nicht schon allein deshalb geschätzt werden. Das Neue muß noch weitere Bedingungen erfüllen. Wenn wir nunmehr wieder das politische Handeln ins Spiel bringen, wird dies sogleich deutlich: Es geht in der politischen Kreativität nicht darum, etwas bloß überhaupt ganz anders zu machen - eine Innovation (etwa in Gestalt eines neuen Verfassungsgrundsatzes) muß z. B. auch eine Lösung bringen, die einer kritischen Prüfung stand hält und eine Erfolgchance verspricht.

Kreativ zu sein bedeutet daher: kritische Selektion und wirksame Realisation in sich zu vereinen. Die Bedingung dafür, daß solche Selektion und Realisation gelingend möglich wird, liegt allerdings in der gesteigerten Offenheit für die Erfahrung des Neuen, entstamme dies nun der eigenen Imagination oder dem Prozeß des Seienden selbst. Dabei kann die Erfahrung zweierlei sein: die Wahrnehmung oder die Imagination des Neuen.

Die Erfahrung verbindet sich sodann mit einem Willensakt, in dem wir nämlich aus dem Fluß der Dinge etwas auf Dauer stellen, es gewissermaßen imaginativ instituierten. Dies haben wir zuvor die Fixierung des Neuen genannt. In einem Heraklit-Universum ist ja ansonsten nur das dauerhaft, was identisch bleibt oder sich wiederholt. Wenn nun etwas Neues auftaucht, ist es zunächst einmal prozessual und flüchtig. Das Ergreifen von etwas Neuem wird demgemäß auch immer als überraschender Moment erfahren - der sprichwörtliche "Einfall", der "Geistesblitz". Erst wenn diese flüchtige Erfahrung

nun selbst wieder fixiert wird, kann daraus ein realisierbares Projekt werden. Erst bei der Realisation kommt dann das Handeln oder Herstellen ins Spiel.

So können wir abschließend sagen, daß das politische Handeln an sich nicht kreativ sein kann, sondern - jedenfalls im hier präzisierten Sinne des Wortes - lediglich der letzte Schritt in einem Prozeß ist. Im Handeln nämlich realisieren wir das Neue. Der innovative Prozeß aber setzt sich aus zwei Teilen zusammen: aus der Erfahrung des Neuen und aus dem kreativen Projekt. Das kreative Projekt aber besteht aus drei Schritten: aus der kritischen Prüfung und Selektion von Erfahrungen, aus der imaginativen Instituiierung, sowie aus der Realisation des Neuen. Das Handeln ist Teil eines kreativen Projektes.

#### Literaturverzeichnis

- Bergson, H.*, 1907, *L' Evolution créatrice*, Paris (Schöpferische Entwicklung, Jena 1912).
- Bergson, H.*, 1937, *La Pensee et le Mouvement, Essais et Conférences*, Paris (Denken und schöpferisches Werden, Meisenheim am Glan 1948).
- Blumenberg, H.*, 1981, "Nachahmung der Natur", *Zur Vorgeschichte der Idee des schöpferischen Menschen*, in: Ders., *Wirklichkeiten in denen wir leben*, Stuttgart, S. 55-103.
- Descartes, R.*, 1960, *Discours de la Methode*, Hamburg.
- Ebner, J.*, 1917, *Die Erkenntnislehre Richard von St. Viktor*, in: *Baeumkers Beiträge*, 19, 1917, S. 23-27.
- Eliade, M.*, 1966, *Kosmos und Geschichte, Der Mythos der ewigen Wiederkehr*, Reinbeck bei Hamburg.
- Fabian, B., Ritter, J.*, 1974, Art. "Genie", in: *Historisches Wörterbuch der Philosophie*, Ritter, J./Gründer, K. (Hg.), Basel, Stuttgart. Sp. 279ff
- Fichte, J. G.*, 1912, *Werke*, 6. Bde., hg. v. F. Medicus, Leipzig.
- Fränkel, H.*, 1969<sup>3</sup>, *Dichtung und Philosophie des frühen Griechentums*, München.
- Goethe, J. W. v.*, 1953, *Zum Shakespeare-Tag (zuerst: 1771)*, Hamburger Ausgabe, hier: Bd. 12, 224ff.
- Griewank, K.*, 1973, *Der neuzeitliche Revolutionsbegriff, Entstehung und Geschichte*, Frankfurt am Main.
- Heinzmann, R.*, 1992, *Philosophie des Mittelalters*, Stuttgart, Berlin, Köln 1992.
- Herder, J.G.*, 1879, *Shakespeare*, in: *Werke, kritische Ausgaben*, hg. v. Suphan, 1877-1913, hier: Bd. 5, S. 208ff.
- Hesiod*, 1984, *Sämtliche Gedichte*, Zürich, München.
- Hobbes, Th.*, 1966, *Leviathan oder Stoff, Form und Gewalt eines kirchlichen und bürgerlichen Staates*, Neuwied, Berlin.
- Joas, H.*, 1996, *Die Kreativität des Handelns*, Frankfurt a.M.

- Kant, I.*, 1755, Allgemeine Naturgeschichte und Theorie des Himmels, Versuch von der Verfassung und dem mechanischen Ursprünge des ganzen Weltgebäudes, nach Newtonischen Grundsätzen abgehandelt, Königsberg, Leipzig (Gesammelte Schriften, Akademieausgabe, Bd. I, 1902), S. 215ff.
- Kaufmann, W.*, 1988, Nietzsche, Philosoph - Psychologe - Antichrist, Darmstadt.
- Leibniz, G.W.*, 1875ff, Philosophische Schriften, hg. v. C. J. Gerhardt, 7 Bde., Berlin 1875-1890.
- Leidhold, W.*, 1985, Ethik und Politik bei Francis Hutcheson, Freiburg.
- Machiavelli, N.*, 1966, Discorsi, Gedanken über Politik und Staatsführung, Zorn, R. (Über., Einl., Erläut.) Stuttgart.
- Nietzsche, F.*, 1988, Kritische Gesamtausgabe, Colli, G./Montinari, M., (Hg.), München, Berlin, New York.
- Kues, N. von*, 1982, Philosophisch-theologische Schriften, 3 Bde., Wien.
- Ockham, W. von*, 1967ff, Opera philosophica et theologica, S. Brown OFM u.a., (Hg.), St. Bonaventura, New York.
- Ovid*, 1999, Metamorphosen, Fink, G. (Übers.), Düsseldorf, Zürich.
- Panofsky, E.*, 1985<sup>5</sup>, Idea, Ein Beitrag zur Begriffsgeschichte der älteren Kunsttheorie, Berlin.
- Pindar*, 1992, Siegeslieder, hg. und übers. von Bremer, D., München.
- Sartre, J.-P.*, 1980<sup>2</sup>, Das Imaginäre, Phänomenologische Psychologie der Einbildungskraft, Frankfurt a. M., (zuerst: ders, 1940: L'Imaginaire, Paris).
- Saur, I.*, 1984, Art.Original, Originalität, in: Historisches Wörterbuch der Philosophie, Ritter, J./Gründer, K. (Hg.), Bd. 6, Basel, Stuttgart, Sp. 1373ff
- Scaliger, J. C.* [della Scala], 1561, Poetices, sive de arte poetica, libri VII, Lyon.
- Shaftesbury, A. A. C.*, 1711, Third Earl of, Characteristics of Men, Manners, Opinions, and Times, in three Volumes, London.
- Sheldrake, R.*, 1981, A New Science of Life, London (Das schöpferische Universum, Die Theorie des morphologischen Feldes, Berlin 1998).
- Tuveson, E. L.*, 1949, Millenium and Utopia, A Study in the Background of the Idea of Progress, Berkeley.
- Walzel, O.*, 1932, Das Prometheussymbol von Shaftesbury zu Goethe.
- Whitehead, A. N.*, 1929, Process and Reality, An Essay in Cosmology, New York (Prozeß und Realität, Entwurf einer Kosmologie, Frankfurt a. M. 1979).
- Mattäus, W.*, 1976, Art. Kreativität, in: Historisches Wörterbuch der Philosophie, Ritter, J./Gründer, K. (Hg.), Bd. 4, Basel, Stuttgart, Sp. 1194ff
- Wieland, Chr. M.*, 1858, Sämtliche Werke, hier: Enthusiasmus und Schwärmerei (Bd. 35, 134ff).