

*"SPIEL, DOGMA, PHANTASIE - Von der Erfindung des Künstlers zu einer Kunstgeschichte der Kreativität" (vordem: ZWISCHEN SPIEL UND DOGMA. Eine Kunstgeschichte der 'Kreativität' und des schöpferischen Menschen)*

**Hauptthesen, Übersicht - zur Einführung des WESENTLICHE (Entwurfshorizont meiner prozessual gestärkten Vermutungen) vorab zusammengestellt**

Ausgangslage:

1. Mißverständlich und irreführend ist die Koppelung von Kreativität an Kunst, d. h. die Auffassung, in dieser vollende sich jene in höchster Form (vermittelt durch das Bindeglied einer 'sensiblen Pädagogik'). Welche Wesen sind kreativ, welche nicht? Hängt es am Fluchtpunkt, einmal mehr, des 'Menschlichen'? Ist es wirklich so, daß die Kunst das Kreative pachten kann? Nein, mitnichten. Aber sie okkupiert den von ihr selbst praktizierten Kolonialismus, indem sie anderes Schöpferisches zunächst, und zwar vehement und auf möglichst lange Dauer herabstuft, entwertet, herabwürdigt.

2. Alltagspsychologisch und kulturevolutionär, mentalitätsdynamisch, also dem Empfinden nach und ideologisch ist das Kreative synonym geworden mit dem Projekt einer universalen Selbstverwirklichung (die den neuen Zwang formuliert: Das eherne Korsett, frei und eigen werden zu müssen, ist die im Namen der dezisionistisch selbstgewählten Glücks-Verpflichtung erfolgende Selbstunterdrückung als bisher letzter Horizont menschlicher Binnenrepression: wer heute nicht ständig glücklich ist, ist nicht nur selber schuld, sondern hat Schuld daran, so zu sein, eben unglücklich, und nicht anders, nämlich glücklich), dem Ausdrücken des Eigenen und der Auszeichnung eines Typus von nicht-instrumentellem, zweckfreiem Handeln, also vorgeblich Spiel im Gegenzug zur Rationalität. Hieran schließen in unerträglicher, blinder und dummer Weise viele (explizit und emphatisch so z. B. Donald W. Winnicott, Vom Spiel zur Kreativität, Stuttgart 1974, S. 119) Sakralisierungen von 'Spiel' an.

Thesen:

1. Formal-typologisch wie individualpsychologisch kann - minimal - Kreativität umschrieben werden als Gewinnung einer je als zusätzlich empfundenen Differenz in einem Geflecht gegebener Bedingungen, egal welcher Qualität. Hierin erweist sich 'Kreativität' zuletzt als identisch mit dem Vegetativen oder Vegetabilen, dem, was von sich und aus sich wächst, ohne Einsicht in den Grund seiner selbst haben, diesen artikulieren oder gar begründen zu müssen. Das bedeutet: Jede Differenzierung, egal welche, inkorporiert dieses Kreative, sofern das bisherige Set ergänzt, verschoben, modifiziert wird. Außerdem hängt die

Differenzwahrnehmung von der Empfindung der Alterität ab, von einer bestimmten Perspektive und ist keineswegs objektivierbar im Hinblick auf 'Innovation'. Damit verliert aber das 'Kreative' jegliche soziale oder rhetorische Befreiungskraft - wenn nur das Individuelle wiedergegeben wird, dann ist das Kreative vom schlichten und beliebigen Fremden nicht mehr zu trennen. Was fremd ist, erscheint als eben dieses, beliebig nämlich - für arbiträre und idiosynkratische Individuen, wobei das Individuelle hier nicht, intrinsisch, als 'Selbst', sondern als schieres Faktum des Existierens gemeint ist, ohne Aussagekraft für ein Synthetisches, Übergeordnetes oder gar Ganzes. Die Bewertung des Fremden (und damit der Maßstab des Kreativen) hängt dann nur noch ab von den Graden der Neugierde oder Angst, wird entweder integriert oder dekonstruiert, re- oder dehierarchisiert im Blick auf das, was der Empfindung des Fremden als ein Nicht-Fremdes zugrundeliegt. Damit entpuppt sich das 'innovativ Kreative' aber gerade als das Habituelle, Habitualisierte, als das strikt Gegenteilige zu ihrer Semantik, nämlich als ein Gewöhnliches.

2. Auf der Meta-Ebene wäre konzeptuell 'Kreativität' - gebunden an poetische Prozesse, die aber nicht nur oder vorrangig die der Künste sein müssen - die Einrichtung der Fiktionalisierung, die Praxis des 'Als-Ob', das Spiel der Fiktionen und Fiktionalisierungen; hieran schließen sich Betrachtungen zum expliziten Modell und formalen Regelwerk der Ästhetisierung an, also Aufbau einer Intermittenz, Intermedialität, Zwischensphäre, Distanz, Verschiebung - Probehandeln (Denken als in den Kopf zurückgenommenes Probehandeln, dies nach Freud, umgebaut und zweckmäßig zugerüstet von Kluge). Hieraus folgt aber, daß 'Kreativität' im Prozeß der Ästhetisierung, ihrem Formenvokabular, ihrer Grammatik und Form aufgeht und nichts Substanzielles ist.

3. Kreativität ist nicht Ressource und nicht 'Innen'. Sie ist nicht auszubilden, auszudrücken oder nach 'Außen' zu bringen. Sie wirkt immer in Konstellationen, ist also relational. Ähnlich den Bezugssystemen der Intentionalität (cf. Baxandall) bezieht sie sich auf bereits interpretierte Problemlagen, artikulierte Interessen, ist also ihrerseits Objekt und Produkt von menschlicher, sinnenstätiger Modellierung und nicht eine 'von irgendwo', aus dem Dunkel und Geheimnisvollen emanierende Kraft, die in diese, alles befreiend oder verändernd, einbricht.

4. Jedes Schöpferische ist nicht nur als ein Prozeß der Zerstörung zu betrachten, sondern setzt Vorgänge der Destruktion voraus und natürlich wiederum, aus sich und durch sich, frei.

5. Auch wenn es so ausgezeichnet, weniger begründet denn vielmehr einfach dieser Weise beansprucht wird: Das Innovative ist, wie angedeutet, nicht per se ein Kreative. Daran zu ersehen: Kreativität bedarf normativer Bestimmungen, ist selber von Perspektive, Gesichtspunkt, Bedarf und Bedürftigkeit abhängig und nicht evidentes Rohmaterial - egal wofür die Evidenz steht, worauf sie zu richten, was sie aufzulösen hat.

6. Individualpsychologische Erklärungen - Kreativität analog zur Kunst - tendieren zur Genialisierung als zugleich unvermeidliche Pathologisierung des Individuums. Genialisierung ist eine Pathologisierung wie umgekehrt jede Pathologisierung eine extreme Verzerrung des Bösen oder der Verwerfungen vornimmt (im Verwerflichen und Verfehmtten als einziges beschriebenes Maß eben die Regulative des Genialischen einsetzend), also das Handeln gänzlich in der Gestalt der Individualisierung betrachtet. Das ist eine methodische Verkürzung, die an sich selber ontologisiert wird. Solche Vermessenheiten, Hybridisierungen, gehen alle aus dem Subjektbegriff während und in Folge des Zerfallsprozesses des deutschen Idealismus hervor. Umso mehr er zerfällt, umso stärker persistiert die Omnipotenzphantasie vom Subjekt, die selbstdekretierte, entschlossene Aufgabe der Setzung eines Selbst im Programm appellativer Verwirklichungen (vgl. hierzu Walter Schulzens Arbeiten zu Metaphysik und Subjektivität, besonders zur Vollendung des deutschen Idealismus in der Spätphilosophie Schellings, sowie die gesammelten historischen Herleitungen der Ich-Konzeption im Umkreis von und vor Kant durch Dieter Henrich).

7. Geniekult, Kunst überhaupt: Nicht Poiesis oder Ästhetik/ Aisthesis, sondern ganz im Gegenteil: Logifizierung, Vereinseitigung von Kunst im/ als Subjekt.

Generelle These/ heuristische Setzung, operatives Regulativ, praktische Definition:

Kreativität kann gelten als sozial und historisch vermittelte Konstruktion von Divergentes integrierenden Ordnungen von Faktoren zum Zwecke einer Modifikation (Lösung, Verschiebung, Neutralisierung oder auch Transformation) bisheriger Problemlagen und bezieht sich auf Momente, die sich von deren bisheriger Beschreibung ausreichend absetzen, von Faktoren oder Modifikationen also, die, sei es intern, sei es extern, nicht in der regulierten Semantik der bisherigen Situationsbeschreibungen restlos aufgehen. Analog zum Geflecht der Intentionalität, die keine Richtung des Inneren, keine Einrichtung oder Ausrichtung des innerlich nach Außen Gestülpten und dort als zuletzt Innerliches Festgesetzten ist, sondern als Bezogenheit auf ein kollektiv wirksames Gebilde verstanden werden muß, das wiederum solche Bezogenheiten auf sich entschieden fordert im Sinne einer nachkorrigierenden Einstellung/ Regulierung.

Regulativ, methodische Skepsis

'Kreativität' gibt es evidenterweise. Und gibt es - konzeptuell - doch auch wiederum nicht, nicht wirklich wenigstens. 'Kreativität' markiert ein Interesse, inkorporiert ein Phantasma und indiziert eine Redeweise. Umgekehrt: Von der Rhetorik der Wahrheit aus kann man die Fabrikationsprinzipien des Phantasmas und damit die Enthüllung einer rhetorischen Entstellung

in diesem, also Vehemenz der Setzung als Fiktionalisierung rekonstruieren. Als Slogan wäre zu setzen: Von der Rhetorik der Wahrheit zum Phantasma einer rhetorischen Entstellung führt der Weg.

Gegenstand des 'Kreativen' ist im Grunde weiterhin und unverändert das Schöpferische. Die Idee des schöpferischen Menschen, wie man früher sagte, was heute gewiß eher altertümlich klingt, ist eine durchaus noble, nämlich entworfen in der Figur der Transzendierung und Transzendenz. 'Kreativität' ist an deren Stelle und die ihres Projektes getreten, nicht als Neologismus, sondern als ein Begriff, der bisher Unentdecktes fördert und zum Kriterium macht. Ihm eignet keinerlei Aktivität oder Transformation mehr. Im Unterschied zum Schöpferischen erfüllt er sich im statischen Dasein dessen, was er schlicht und einfach bezeugt. Er ist nicht mehr dynamisch oder prozessual, sondern gibt wieder, was er an sich selber hat. Dennoch ist eine Kunstgeschichte des Kreativitätssyndroms wichtig, weil sie die normierte und formierte Rolle des Schöpferischen, also die Bedingungen der Formierung des Poetischen und Erzeugenden, des Kunstfähigen im internen Kreis der Regulierung der Künftlerausbildungen beschreibt. Eben dies markiert, was die tendenziell außerkünstlerische Valenz des Kreativen unterschlägt: Daß alles poetische Erzeugen sich an den institutionellen Formierungen und Rollen des Kreativen ausrichtet und abarbeitet (abarbeitet durch Ausrichtung, Ausrichtung durch Abarbeitung, damit Setzung mittels und als ständige Modifikation), weil zu diesen längst die Inszenierung des Selbstwiderspruchs und der Paradoxien gehört, also das Bestreiten und die avantgardistisch vorgetragene Zerstörung der Setzungen und Rollen.