

# Kreativität und Imagination

## Einführung

Gottlieb GUNTERN

### 1. Die Imagination auf der Achterbahn der historischen Wertschätzung

„Jedesmal wenn der Zerstörergott Schiwa die Welt in einem Flammenmeer zertantz hat, breitet sich Stille aus. Dann gibt sich der Schöpfergott Vischnu erneut einem visionären Schlummer hin, und so entsteht in einem Spiel der Imagination eine neue Welt.“

Dieser uralte Schöpfungsmythos der Hindus schreibt der Imagination einen wichtigen Stellenwert im Schöpfungsprozeß zu. Die spielerische Imagination steht hier, abstrakt gesprochen, als konstruktives Prinzip dem destruktiven Prinzip gegenüber. Und es wird angedeutet, daß der dialektische Tanz dieser zwei Prinzipien, die hier Göttern zugeschrieben werden, die ganze Evolution und damit alles Werden und Vergehen bestimmt.

Die Imagination erfreut sich derzeitiger großer Beliebtheit. Das war offenbar vor vielen tausend Jahren bereits einmal der Fall. Dann wurde die Imagination allerdings zugunsten des Rationalismus und des mit ihm einhergehenden abstrakten Denkens vernachlässigt resp. als minderwertig oder schädlich abgetan. Heute sieht man ein, daß uns diese einseitige Überbewertung in die Sackgasse geführt hat. Man ahnt, daß eine neue Epoche beginnt. Deshalb werden der Imagination erneut Tür und Tor geöffnet und an unsere Führungspersönlichkeiten in sämtlichen Bereichen der Gesellschaft der unüberhörbare Vorwurf gerichtet, es fehle ihnen an Imagination, Intuition und Vision — Eigenschaften, die mit dem konkreten Bilddenken und der sinnlichen Welterfahrung verbunden sind.

Die Wertschätzung der Imagination durchlief im Verlauf der Jahrhunderte eine seltsame Achterbahnkurve. Wie sah diese Berg- und Talfahrt aus?

Die wundervollen Höhlenmalereien von Lascaux, Altamira und Les Trois Frères beweisen, daß das bildhafte Denken vor etwa 15 000 Jahren in Europa einen Höhepunkt hatte. Die altsteinzeitlichen Höhlen sind Kathedralen, deren mit schwarzer Kohle und teilweise farbig bemalte Wände den Triumph der Imagination, Intuition und Vision feiern. Sie sind, kulturhistorisch gesehen, kein Einzelfall. Sie reihen sich vielmehr ein in einen weltweiten Reigen von Zeichnungen, Malereien, Schnitzereien, Skulpturen und Bauten, der davon zeugt, daß auch anderswo die Imagination früher einmal in großer Blüte stand. Die Elfenbeinschnitzereien



der arktischen Inuit, die Felsmalereien der Anasazi in Arizona, die Bauten und Tonskulpturen der präkolumbianischen, mesoamerikanischen Kulturen, die Skulpturen der Osterinseln, die altsteinzeitlichen Felsmalereien der Sahara, die Hieroglyphen und Malereien der ägyptischen Pyramiden, die reliefartigen Hauttätowierungen gewisser afrikanischer Stämme, die Tempelbauten der Hindus, die Tempel im kambodschanischen Angkor Watt, die *tjurungas* (Steine mit eingeritzten Runen) der Traumzeit der australischen Aborigines, die Schiffsbauten der Maoris von Neuseeland und die Malereien, Skulpturen und Bauten im alten China: Sie alle beweisen, daß das Bilddenken in allen Kulturen der Welt während langer Zeitepochen hochgeschätzt war.

Was ist mit der europäischen Imagination passiert? Was mit der Imagination der Kulturen, die von Europa im Lauf der Jahrhunderte „entdeckt, missioniert und zivilisiert“ wurden? Nur wenige Wegmarken des Niedergangs unserer Imagination sind heute noch auszumachen.

Vor etwa dreitausend Jahren verlangte der Gott der Hebräer: „Du sollst dir kein Bildnis machen!“ Was da dem Schöpfergott von weltlichen Strategen in den Mund geschoben wurde, diente offenbar dazu, den eigenen religiösen Kult von heidnischen „Götzen“-Kulten abzugrenzen.

Ungefähr um die gleiche Zeit, zwischen der Schöpfung von *Ilias* und *Odyssee*, fand offenbar auch in der griechischen Kultur ein Übergang vom imaginativen, intuitiven Bilddenken zum abstrakten, rationalen Sprachdenken statt. Während die Helden der *Ilias* noch wie willenlose Roboter im Dienste der launischen Olympier fungieren, ist der von Homer mit dem Adjektiv „listig“ versehene Odysseus bereits ein rational argumentierender, spricht— mächtiger Manipulant seiner Umwelt. Er übertölpelt seine Gegner, weil er schwierige Situationen zu analysieren vermag, daraus logische Schlüsse zieht und verbal so geschickt argumentiert, daß er seine Genossen zu bestimmten taktischen Manövern und für strategische Ziele motivieren kann.

Diese beiden Kulturwurzeln, das hebräische und das griechische Denken, haben das christliche Denken fundamental beeinflußt. Im frühen Christentum wurden bildhafte Darstellungen als Werkzeuge der Erziehung, als „Bücher der Ungelernten“ zugelassen. Im siebten Jahrhundert n. Chr. hatten diese Darstellungen offenbar an Wertschätzung gewonnen. Da dienten sie nach offizieller Lesart der „Herstellung einer zeitlosen und kosmischen Beziehung zwischen dem Bild und seinem Prototyp“. Das sollte sich bald ändern,



und einmal mehr war der Neid der Vater der Motivation. Kaiser Leo III., ein Macher von der übelsten Sorte, bekehrte Häretiker und Juden via Zwangstaufe zum „rechten“ Glauben. Im Jahre 726 zerstörte er die Christus-Mosaik an seinem Palast und ersetzte sie durch Kreuze. Das war der Auftakt des Ikonoklasmus, einer militärisch geplanten und durchgeführten Kampagne der Bilderstürmerei. Dieser Ikonoklasmus wurde gleichzeitig von dem Kalifen Yazid II. unterstützt, weil der Koran bildliche Darstellungen untersagte. Im Jahre 730 erließ Kaiser Leo III. ein Edikt gegen alle geweihten Bilder. Die Mission des Ikonoklasmus wurde dann von Kaiser Konstantin V., Leos Sohn, mit aller Konsequenz weitergeführt. Erst das Konzil von Nicäa 787, das Irene, die Mutter Konstantins VI. einberufen hatte, verbot jegliche Bilderzerstörung.

Damit war dem äußeren Ikonoklasmus ein Riegel vorgeschoben. Aber der psychologische Ikonoklasmus, das heißt die Verachtung der in Bildern denkenden Imagination, setzte sein zerstörerisches Werk fort. Die Kirchenväter und die scholastische Philosophie sahen in der Phantasie eine minderwertige Form der geistigen Aktivität, gar ein Werkzeug des Teufels.

Im Jahre 1500, in der Blütezeit der italienischen Renaissance, publizierte der Humanist Pico della Mirandola ein Büchlein mit dem Titel *De imaginatione*. Er widmete das umfangreichste Kapitel dieser gelehrten Abhandlung über das Wesen der Imagination der Darstellung der Gefahren, die der Imagination innewohnen und den gläubigen Christen leicht in die Irre führen können. Unser Kulturkreis hat diese Lektion offenbar tief verinnerlicht. Als ich nämlich in der zweiten Hälfte dieses Jahrhunderts ein seinerseits von den Jesuiten gegründetes Internat besuchte, hämmerten uns die Priester ununterbrochen ein, die Imagination sei ein Werkzeug des Teufels.

Auch heute noch gilt die Imagination häufig als eine minderwertige Form der mentalen Aktivität, und zwar selbst in gewissen aufgeklärten Kreisen. Wer sich der Phantasie hingibt, gilt als Tagträumer, weltfremder Phantast oder gar Versager.

Es versteht sich von selbst, daß die rationalistischen Philosophen, abhängig oder unabhängig von ihren religiösen Überzeugungen, der Imagination wenig Gutes zutrauten. Descartes und Spinoza waren der Ansicht, daß kreative Leistungen eher auf logischem Denken und rationalem Verstehen beruhten. Für Descartes war die Imagination eine Quelle falscher Vorstellungen und falscher logischer Schlüsse. Er schreibt in seinem *Discours de la Méthode*, daß Fabeln „uns dazubringen, an die Möglichkeit völlig unmöglicher Ereignisse zu glauben“. Für Pascal und Newton war die Phantasie sogar das Gegenteil der kritischen Vernunft, ein



Hindernis für klares Denken. Mochte Voltaire auch schreiben: „Was ist eine Idee? Ein Bild, das sich in meinem Hirn malt“, Einfluß auf die geringe Wertschätzung der Imagination hatte es nicht.

Erst David Hume und die empiristische Psychologie unterstrichen wieder das Primat der an die Sinne gebundenen Erfahrung und damit die Bedeutung der Phantasie für die kreative Leistung. Assoziationen, die auf Zusammenhang, Ähnlichkeit und Kontrast beruhten, galten nunmehr als die Motoren des kreativen Denkens. Im 19. Jahrhundert emanzipierte sich die Phantasie immer mehr. So schrieb 1868 der Psychologe Tissot:

„Imagination besteht aus vier oder fünf Fähigkeiten: Perzeption, die das primäre Material bereitstellt; Gedächtnis, das dieses Material reproduziert; Urteil, das ihm Proportion und Integrität hinzufügt; Geschmack oder intellektuelle Sensibilität, die es uns ermöglicht, Freude zu empfinden, entweder beim Betrachten eines schönen Ganzen (*ensemble*) oder schon bereits dann, wenn es uns einfällt.“

Und zu Beginn unseres Jahrhunderts stellte der Psychologe Dugas fest: „Die Imagination kreiert Wissenschaft, stellt Fragen, antizipiert Lösungen, organisiert Forschungen und liefert Beweise.“

Doch dann kamen andere psychologische Schulen, die die Bedeutung der Phantasie erneut übersahen. Die an höheren mentalen Prozessen interessierte Würzburger Schule und die an den Gesetzen der Wahrnehmung interessierte Gestaltpsychologie ließen die Imagination links liegen. Während Wundt und Tichener noch der Ansicht waren, daß alle Gedanken die Spuren sensorischer Bilder aufweisen, glaubte die von Oswald Külpe gegründete Würzburger Schule, daß es Gedanken gebe, die ohne Bilder auskommen. Die amerikanischen Behavioristen und die Pawlowsche Reflexologie formulierten eine Reiz-Reaktionspsychologie (*stimulus-response*), in der für „mentalistiche“ Konzepte kein Platz war. In ihren Theorien existierte die Phantasie gar nicht mehr, allenfalls diente sie als Zielscheibe für eine emotionsgeladene Kritik.

Die Psychoanalyse wies der Phantasie einen großen — einen zu großen, wie manche Beobachter meinen — Raum zu. Die Phantasie wurde zum Schrittmacher des seelischen Lebens überhaupt. Die Analyse innerer Bilder war die Hauptaktivität der analytischen Traumdeutung. Während Freud eher an der individuellen, symbolischen Bedeutung innerer Bilder interessiert war, unterstrich Jung die Bedeutung transkultureller Archetypen, die in den Mythen, Erzählungen, Märchen, Sagen, bildhaften Darstellungen und Träumen aller Völker auftauchen. Diese Archetypen (zum Beispiel: die Große Mutter, der Held, die Hexe, der Zerstörer) sah er als eine Art angeborener Bildschablonen, die durch individuelle Erlebnisse aktiviert und mit einem konkreten Inhalt ausgefüllt werden.



Als im Oktober 1957 der Sputnik am Himmel erschien und die Amerikaner recht unsanft aus ihren Suprematistträumen erweckte, entwickelte sich auch in Amerika das Wesen der Kreativität zu einem zentralen Forschungs- und Diskussionsthema. Damit wurde die Imagination verstärkt salonfähig. Es wurde bald einmal klar, daß das einseitige rationale Denken nicht kreativ sein kann, weil es nur kohärent ableitet, was in den Prämissen bereits enthalten ist. Erst die Imagination produziert neue Ideen, die den kreativen Prozeß beflügeln. Die neue Haltung gegenüber der Imagination formulierte Alex Osborn wie folgt: „Die Geschichte der Zivilisation ist im wesentlichen ein Verzeichnis (*record*) der kreativen Fähigkeit der Menschen. Imagination ist der Eckstein menschlicher Unternehmungen (...) und sie erlaubte dem Menschen, die Welt zu erobern.“

So neu ist diese Einsicht natürlich nicht. Es gab zu allen Zeiten Denker, die den Wert der Imagination klar erkannten und diese Einsicht auch ausdrücklich formulierten. Aber weil ihre Aussagen nicht zu den vorherrschenden Ideen paßten, wurden sie mehr oder weniger übersehen. Ein Beispiel dafür ist Einsteins Aussage über den Wert der Imagination in der wissenschaftlichen Kreativität: „Imagination ist wichtiger als Wissen. Wissen ist nämlich begrenzt, während die Imagination die ganze Welt umfaßt, den Fortschritt stimuliert und die Evolution hervorbringt.“

Einstein schreibt somit der Imagination, und hier schließt sich der Kreis, im Rahmen der kulturellen Evolution dieselbe kreative Rolle zu, wie dies der eingangs zitierte Schöpfungsmythos der Hindus im Hinblick auf die gesamte Evolution getan hat.

Da unser jährlich stattfindendes *Internationales Zermatter Symposium* jeweils dem Thema Kreativität in Wirtschaft, Kunst und Wissenschaft gewidmet ist, drängt sich die Frage auf; was die spielerische Imagination in der Wirtschaft zu suchen hat.

Die Wirtschaft ist stolz auf den Siegeszug rational begründeter Managementmethoden. Sie nennt die Methoden, Strategien und Aktivitäten, die nicht selten frühere Managementfehler korrigieren sollen, „Rationalisierungen“. Dabei fehlt offenbar manchen Führungspersönlichkeiten die Einsicht, daß diese „Rationalisierungen“ das irrationale Potential unserer Gesellschaft vergrößern. In dem Maße nämlich, wie sich die Straßen mit Arbeitslosen füllen, die verängstigt, frustriert und verbittert sind, wächst die Gefahr, daß diese Menschen eine leichte Beute für Populisten und selbsternannte „Rächer des gedemütigten Volkes“



irgendwelcher Provenienz werden. Das kollektive Gedächtnis Europas ist noch jung genug, um zu wissen, was die Bolschewisten, Nazis und Faschisten in einer historisch ähnlich gelagerten Situation angestellt haben.

Wozu braucht man also in der Wirtschaft Imagination? Man braucht sie, um sich die Konsequenzen unseres Tuns vorzustellen. Um neue Strategien zu finden. Um die Innovationsrate und die Qualität der Innovation zu erhöhen und so auf den heiß umstrittenen globalen Märkten überleben zu können. Und man braucht sie, wie die folgende Anekdote beweist, auch, um unvermutete Investitions- und Profitmöglichkeiten zu entdecken.

Im Jahre 1893 stand James Couzens, ein einfacher Angestellter einer Kohlenfirma in Detroit, an einer Straßenecke und sah plötzlich ein seltsames Vehikel vorbeifahren, das viel Lärm machte und das Gelächter der Passanten provozierte. Seine Imagination sagte ihm, daß in diesem merkwürdigen Gebilde ungeahnte Profitmöglichkeiten steckten. Und seine Intuition überzeugte ihn davon, daß ihm seine Imagination hier den richtigen Weg wies. Couzens nahm seine Ersparnisse — 1000 Dollar — von der Bank und investierte sie in Aktien. Er verschaffte sich weitere 9000 Dollar und kaufte noch mehr Aktien. Im Jahre 1919 verkaufte er seine Aktien für 35 Millionen Dollar zurück an den Erfinder und Industriellen Henry Ford, der seinerzeit den seltsamen Prototyp durch Detroits Straßen gesteuert und damit Couzens' kommerzielle Imagination erweckt hatte.

## **2. Was ist spielerische Imagination?**

Die beiden Begriffe Phantasie und Imagination sind wesensverwandt. Zur Zeit spricht man aber fast nur von Imagination. Dieser modische Sprachgebrauch verleitet denn auch prompt zu gewissen Fehlschlüssen. Deshalb soll im nun folgenden Abschnitt die Bedeutung der beiden Begriffe etwas näher beschrieben werden:

Das Wort Imagination (lat. *imago* = Bild) bedeutet bildhafte mentale Vorstellung. Das Wort Phantasie (griech. *to phantasma* = die Vorstellung; *phainetai* = es erscheint mir; *phainestai* = erscheinen lassen) bedeutet mentale Vorstellung im weitesten Sinne. Aber neben dieser rein denotativen (d. h. definitionsgemäßen) Bedeutung enthalten die beiden Begriffe auch konnotative (d. h. Assoziationen erweckende) Aspekte, die in der abendländischen Kulturgeschichte verwurzelt sind.

Descartes war der Meinung, „sich ein Ding vorzustellen, ohne sich davon ein Bild zu machen“, sei unmöglich. Gleicher Meinung war auch noch Sartre, als er schrieb: „Das Bild spielt weder



die Rolle der Illustration noch jene der Unterstützung des Denkens. Es ist nämlich nicht anders geartet als das Denken.“

Alan R. White macht einen Unterschied zwischen bildhafter Vorstellung (*imagery*) und Imagination. Als Beispiel dafür führt er den Schmerz an, den man sehr wohl imaginieren, sich aber nicht bildhaft vorstellen kann. Die bildhafte Vorstellung, in Tag- und Nachträumen, Gedächtnis und Erinnerung, in der Erwartung, im Wunschdenken usw., ist nach ihm eine unwillkürliche und eher passive Erfahrung. Imagination hingegen sei aktiv und hänge in der Regel vom Willen ab; man könne von ihrem bildhaften Gehalt nicht überrascht werden, da man diesen ja willentlich produziere. Die gleiche, vom Willen abhängige Rolle schreibt auch Sartre der Imagination zu: „Der Akt der Imagination ist, wie wir soeben gesehen haben, ein magischer Akt. Er ist ein Zauberakt (*incantation*), der darauf abzielt, das Objekt, an das man denkt, die Sache, die man sich wünscht, erscheinen zu lassen, damit man sich ihrer bemächtigen kann. Es gibt in diesem Akt immer etwas Gebieterisches und etwas Kindliches, eine Weigerung, die Distanz, die Schwierigkeiten in Betracht zu ziehen.“

Aus heutiger Sicht würden wir, im Gegensatz zu Descartes und Sartre, die Imagination oder Phantasie vom rein bildhaften Denken trennen. Man kann sich nämlich sehr wohl Dinge vorstellen, die keinen Bildcharakter haben. So kann man sich beispielsweise den Kummer oder die seelische Qual eines Menschen vorstellen, ohne sich dabei das Bild des vor Gram gebeugten Menschen und sein gequältes Gesicht vor Augen zu führen. Es genügt, daß wir uns mit einem Menschen empathisch identifizieren, um intuitiv zu fühlen, was er mitmacht. Dieses Einfühlungsvermögen beflügelt unsere Imagination dann am meisten, wenn uns dieser Mensch emotionell sehr nahe steht, wenn wir ihn lieben. Aber ein sehr reifer und deshalb weiser Mensch kann sich über alle direkten affektiven, auch über genetische Bindungen hinweg mit leidenden Menschen identifizieren — und sich dann dazu entschließen, ihnen zu helfen, wie Miss Nightingale in Solferino, Henry Dunant mit der Gründung des Roten Kreuzes und Mutter Theresa in Kalkutta bewiesen.

I. Roset definiert die Phantasie als „mentale Aktivität“ unabhängig vom Anwendungsgebiet, der dabei vom Subjekt verfolgten Ziele oder dem Material, das für diese Aktivität benutzt wird. Nach Roset kann die Phantasie in Bildern oder in verbal-logischer Art und Weise denken.

Warum aber haben wir dem Thema spielerische Imagination ein ganzes Zermatter Symposium und das vorliegende Buch gewidmet?



Ein Spiel läuft in einem bestimmten *Setting* (ökosystemische Situation) ab, innerhalb dessen ein oder mehrere Individuen mit einem Stück physikalischer Umwelt (z. B. Sand und Steine, Schachbrett mit Figuren) sowie mit einem Stück biosozialer Umwelt (z. B. eigenes Hirn, andere Menschen, Tiere und Pflanzen) auf eine spezifische Art und Weise interagieren. Die Interaktionsweise besteht aus Aktivitäten, die von einem Set von Regeln gesteuert werden, die für gewisse Spiele bzw. Spielphasen spezifisch sind. Diese Spielregeln schränken gewisse Freiheitsgrade ein und stellen somit Strukturzwänge dar. Gleichzeitig läuft jedoch das Spiel (z. B. von Kindern oder jungen Tieren, beim Fußball oder Schach der Erwachsenen) sozusagen in einer eigenen Welt ab, in einer eigenen Realität, in der dauernd meta-kommuniziert wird. Diese Meta-Kommunikation kommentiert alle spielerischen Aktivitäten und Verständigungsabläufe und besagt: „Die Aktivitäten, in denen wir uns hier engagiert haben, sind Spiel und nicht blutiger Ernst“ — was im Fall ihres Versagens aber leicht ausarten kann: aus der verspielten Rauferei von Welpen wird plötzlich ein verbissener Kampf, aus friedlichen Fußballfans ein mit Baseballschlägern um sich schlagender Mob, und einem Mensch, der einen psychotischen Zusammenbruch erleidet, werden die eigenen mentalen Vorstellungen in Form illusionärer Verkennungen, Halluzinationen und Wahnvorstellungen auf einmal zur äußeren Wirklichkeit, die ihn quälen und unter Umständen sogar in den Selbstmord treiben können.

Neben dieser Meta-Kommunikation gibt es in jedem Spiel noch eine Meta-Regel. Sie besagt: „Alle Regeln, die für dieses spezifische Spiel gültig sind, müssen respektiert werden.“ Wer diese Meta-Regel nicht respektiert, wird die Spielregeln brechen. Wer das tut, fügt sich selbst (z. B. im Wunschdenken, das subjektive mentale Vorstellungen mit objektiven Ereignissen verwechselt) oder anderen Menschen (z. B. beim Betrügen im Pokerspiel) Schaden zu.

Johan Huizinga, der dem *Homo faber*, dem arbeitenden Menschen, den *Homo ludens*, den spielenden Menschen, gegenüber stellte und im Spiel den Beginn der Kultur erblickte, hat noch auf einen anderen Aspekt des Spiels hingewiesen, der oft übersehen wird — auf den ordnungsstiftenden Beitrag des Spiels: „In eine unvollkommene Welt und in die Konfusion des Lebens bringt es eine vorübergehende, begrenzte Vollkommenheit. Das Spiel verlangt eine absolute und höchste Ordnung.“

Somit bringt das Spiel nicht nur eine Befreiung von Strukturzwängen des Alltags. Es setzt neue Strukturzwänge und damit den Rahmen, innerhalb dessen die Imagination der Spieler ihre Freiheit entfalten kann.





Spielerische Imagination ist kreative Imagination. Zwanghafte Imagination (z. B. Einbildung von Untergangsszenarien, hypochondrischer Wahn) beflügelt selten den Geist. Meistens zwingt sie ihn in eine ebenso stereotype wie sterile Kreisbahn hinein, in der für Überraschung, Spontaneität und innovativen Aufbruch kein Platz ist. In diesem Sinne sagte seinerzeit der Boxer Cassius Clay alias Muhammad Ali: „Ein Mensch ohne Imagination hat keine Schwingen. Er steht auf der Erde. Er kann nicht fliegen.“

Spielerische Imagination funktioniert nur in einem entspannten, unbeschwerten Klima, quasi absichtslos, ohne allzu viel Ernst oder Pathos. Das Pompöse tötet die verspielte Imagination, weil es sie in Strukturzwängen erstarren läßt. Die verspielte Imagination (z. B. in einem Trickfilm) wirft alle Strukturzwänge über den Haufen und öffnet der Freiheit Tür und Tor. Selbst Naturgesetze werden außer Kraft gesetzt: Der böse Koyote, der dauernd hinter *Winnie the Roadrunner* her ist und ihn mit allen Mitteln ins Jenseits befördern will, kann in eine TNT-Explosion geraten und dennoch überleben. Er kann ein tausend Meter hohes Kliff hinunterfallen, den Felsboden durchschlagen, sich wieder aufrappeln, wie eine Ziehharmonika aussehen — und auch so quietschen — und rennt dann wieder putzmunter und sichtlich unbeschadet hinter dem listigen Roadrunner her und ins nächste Verderben. Mit anderen Worten, die spielerische Imagination hebt selbst die Wirkung von Naturgesetzen — inklusive den irreversibel in eine Richtung fliegenden Pfeil der Zeit — auf.

Zusammengefaßt können wir somit folgendes sagen: Imagination und Phantasie sind zwei wesensverwandte Begriffe, wobei letzterer aber viel weiter greift. Der Begriff Phantasie impliziert nämlich mentale Vorstellungen, die geruchlichen, geschmacklichen, akustischen, bildlichen, kinästhetischen und taktilen Wahrnehmungsqualitäten entsprechen, und läßt außerdem mentale Vorstellungen rein logisch—abstrakter Natur zu. Da aber der Zeitgeist den Begriff der Imagination vorzieht, haben wir ihn der problemloseren Kommunikation halber gewählt. Für uns ist somit die spielerische Imagination die mentale Vorstellungskraft, die in völliger Ungezwungenheit mit Elementen jedweder Natur (z. B. Ideen, Farben, Formen, Objekten, Werkzeugen, Maschinen, Organismen) und mit deren Beziehungen (z. B. Symmetrie, Asymmetrie, Komplementarität, Synergie, Antagonismus, Ähnlichkeit, Kontrast, logische oder psychologische Implikation, kausaler Bezug etc.) herumspielt.

Die spielerische Imagination kann sich Organismen, Dinge und Ereignisse vorstellen, die in der Vergangenheit existiert haben (z. B. Turmbau zu Babel), aber jetzt nicht mehr existieren. Sie kann sich Organismen, Dinge und Ereignisse vorstellen, die jetzt irgendwo existieren, aber unseren Sinnesorganen nicht unmittelbar zugänglich sind (z. B. kann ich mir jetzt vorstellen, wie



Sie gerade dieses Buch lesen). Und schließlich kann sie sich Organismen, Dinge und Ereignisse vorstellen, die noch nie existiert haben, aber in der Zukunft einmal existieren könnten. Diese letztere Variante der spielerischen Imagination nennen wir dann Vision, wenn sie eine bildhafte Zielvorstellung produziert, die inspiriert und motiviert.

### **3. Wie funktioniert die spielerische Imagination?**

Pico della Mirandola sah vier Quellen der Imagination: Temperament, Sinnesempfindungen, rationales Urteil und Engel. Heute würden wir die Engel von der Liste streichen, diese jedoch um eine Reihe anderer Faktoren ergänzen.

Im menschlichen Hirn nimmt die Sehrinde, der sogenannte optische Kortex, einen beachtlichen Raum ein. Er war bei den Neandertalern sogar noch größer als bei uns, aber er ist immer noch groß genug, um das Sehen zu regulieren. Es ist somit nur logisch, daß im mentalen Vorstellungsakt bildhafte Vorstellungen eine wichtige Rolle spielen.

