

# Stachel und Funke

## Szenen imperativer und kreativer Macht<sup>1</sup>

*Ulrich Bröckling*

### I.

Die Berührungspunkte zwischen autoritärem Befehl und genialem Einfall sind offenkundig. So unterschiedlich die Logiken von Disziplin und Kreativität, beiden eignet ein Moment der Heteronomie: Befehl wie Einfall unterminieren die Vorstellung eines selbstbestimmten und selbstbewussten souveränen Subjekts. Von beiden geht zudem ein Handlungsimpuls aus: Befehle erheischen gehorsame Ausführung, Einfälle ihre Umsetzung. Üblicherweise werden Befehl und Einfall entweder unterschiedlichen Feldern des Sozialen zugeordnet, zum Beispiel der eine dem Krieg, der andere der Kunst, und dann arbeitsteilig untersucht. Oder sie werden in ein historisches Narrativ eingeordnet, das den Übergang vom Disziplinarsubjekt der bürgerlichen Moderne beziehungsweise des Industriezeitalters zum postdisziplinären Kreativsubjekt der Gegenwart diagnostiziert und entsprechende Verschiebungen etwa auf der Ebene von Pädagogik oder Arbeitsorganisation konstatiert.<sup>2</sup> Die erste Variante – Departementalisierung – erspart sich die Mühe, das vordergründig Unvereinbare aufeinander zu beziehen, die zweite Variante – Periodisierung – löst die Gegensätze in ein schlichtes Nacheinander auf. Obwohl dieser Weg bereits oft beschritten wurde, wird die These von der Ersetzung disziplinierender Steuerungsmechanismen durch Dispositive der Kreativität dadurch nicht richtiger.

Ich habe stattdessen einen Zugang gewählt, der Befehl und Einfall als soziale Konstellationen begreift und ihre wechselseitigen Kontaminationen in den Blick zu bekommen versucht. Dazu präpariere ich imperative Elemente im Einfall und kreative Elemente in Befehl-Gehorsams-Relationen heraus, indem ich einige kanonische Szenen analysiere. Solche Szenen, gleich ob sie sich tatsächlich ereignen haben oder fiktiv sind, speichern in narrativ verdichteter Form kulturelle Imaginationen, die unsere Vorstellungen von Befehl und Einfall maßgeblich prägen. Abschließend werde ich beide mit unterschiedlichen Gegenbegriffen konfrontieren, um so ihr Verhältnis näher zu bestimmen.

---

<sup>1</sup> Überarbeitete Fassung eines Vortrags, der am 29. April 2016 im Rahmen der vom Exzellenzcluster *Bild Wissen Gestaltung* an der Humboldt-Universität zu Berlin organisierten Tagung *Befehl und Einfall* gehalten wurde.

<sup>2</sup> Vgl. für das zweite Narrativ z. B. Andreas Reckwitz: *Die Erfindung der Kreativität. Zum Prozess gesellschaftlicher Ästhetisierung*, Berlin 2012.

## II.

Dass der Befehl eine Elementarform sozialen Handelns darstellt, ist unmittelbar evident und spätestens seit Max Weber eine soziologische Binse. Es braucht dafür mindestens einen, der ihn ausspricht, und mindestens einen zweiten, an den er adressiert ist und der sich zu ihm verhält. (In der Regel gibt es dann noch einen Dritten, der das Ganze beobachtet.) Beim Einfall liegt die Sache anders: Wenn jemandem etwas einfällt bzw. damit ihr oder ihm etwas einfällt, bedarf es nicht unbedingt der Mitwirkung oder unmittelbaren Präsenz eines Zweiten oder Dritten. Kreativitätsinkubatoren sind das kollektive Brainstorming, aber eben auch die sprichwörtliche „einsame Stube“, der nicht minder einsame Spaziergang oder auch die morgendliche Dusche. Doch auch der Kreative ist keine Monade. Immer sind da andere, die von ihm Ideen fordern, ihn auf Ideen bringen, mit denen er gemeinsam Ideen schmiedet oder die er meidet, um auf Ideen zu kommen. Das zeigt nicht zuletzt jene antike Szene, die für die Vorstellung des Einfalls in der westlichen Kultur paradigmatisch geworden ist: der Heureka-Moment des Archimedes. Der römische Architekt Vitruvius überliefert die Szene im neunten seiner *Zehn Bücher über Architektur*:

Als Hiero zu Syracus wegen seines Wohlverhaltens zur königlichen Würde erhoben wurde, wollte er in irgend einen Tempel den unsterblichen Göttern eine goldenen Krone als Weihegeschenk verehren. Er wird mit einem Goldschmiede wegen der Verfertigung derselben einig, und wägt ihm das Gold dazu genau zu [...]. – Zur bestimmten Zeit bringt der Künstler sein vollendetes Werk. Der König ist mit der Arbeit zufrieden, findet auch das Gewicht richtig; allein kurz darauf verlautet, es sey dennoch Gold dabey untergeschlagen, und an dessen Statt gleich viel Silber an Gewicht beygemischt worden.

Hiero hielt sich jedoch dadurch für compromittirt und ward sehr ungehalten: da er jedoch nicht weiß, wie er mit Zuverlässigkeit hinter den Betrug kommen könne; so ersucht er den Archimedes, es auf sich zu nehmen und darüber nachzudenken.

Während der Zeit nun, daß dieser sich mit der Sache trägt, kommt er einmal von ohngefähr ins Bad, und bemerkt, als er in die Wanne [...] steigt, daß gerade so viel Wassers überfließt, als er Raums darin mit seinem Körper einnimmt. Da hat er den gesuchten Aufschluss! Flugs springt er voller Freuden aus der Wanne wieder heraus, läuft nackend, wie er ist, nach Hause, und hört nicht auf im Laufen laut zu rufen: gefunden, gefunden! – „εὕρηκα, εὕρηκα!“

Itzt, erzählt man, nahm er, in Folge der gemachten Entdeckung, zwey Massen von gleichem Gewicht mit der Krone, die Eine von Gold, die Andere von Silber: füllte ein großes Gefäß bis an den obersten Rand mit Wasser an, und hieng die silberne Masse hinein; worauf gerade so viel Wassers überfloß, als Raums diese darin einnahm. Sodann nahm er die Masse wieder heraus und goß das übergeflossene Wasser, nachdem er es zuvor gemessen hatte, wieder hinein, so daß das Gefäß ebenfalls wie vorher bis an den obersten Rand voll war. Nun berechnete er, wie viel von einem gegebenen Maße Wassers einem gegebenen Gewichte Silbers entspreche. Dieß ausgemacht, hieng er gleichfalls die goldene Masse in das volle Gefäß und maß, nachdem er sie wieder herausgenommen, wiederum das übergeflossene Wasser; wo er denn fand, daß nicht so viel als vorher, sondern um so viel weniger als bey gleichem Gewichte die Goldmasse kleiner als die Silbermasse ist, übergelau-

fen sey. Hierauf füllte er das Gefäß abermals mit Wasser an und hieng die Krone selbst hinein: und es ergab sich, daß mehr Wasser überfloß, als bey der Goldmasse von gleichem Gewichte. Aus dem, was bey der Krone mehr an Wasser übergelaufen war, als bey der Goldmasse, fand er nun durch Berechnung das Gewicht des dem Golde beygemischten Silbers, und so lag der Betrug des Goldschmieds klar am Tage.<sup>3</sup>

Folgt man der Legende, so ist der Einfall des Archimedes, der ihn zur Entdeckung des spezifischen Gewichts führte, eingebettet in ein komplexes Machtgefüge: Hieron II., vom Militärkommandeur zum König des hellenistischen Syrakus aufgestiegen, ist erzürnt über Gerüchte, er habe sich von einem Goldschmied betrügen lassen. Er kann die Sache nicht auf sich beruhen lassen, ohne als Herrscher sein Gesicht zu verlieren und obendrein Gefahr zu laufen, die Götter zu erzürnen, wenn er ihnen ein minderwertiges Weihegeschenk darbringen würde. Deshalb beauftragt er den an seinem Hofe lebenden berühmten Mathematiker und Ingenieur, die Vorwürfe zu prüfen, ohne dabei jedoch die Goldschmiedearbeit zu beschädigen. Eine Aufgabe, für die bis dahin noch keine Modelllösung existiert. Kurzum, Hieron befiehlt Archimedes, sich etwas einfallen zu lassen. Befehl und Einfall verbinden sich im kreativen Imperativ. Für den Gelehrten ist das eine nicht ungefährliche Mission. Herrscher sind unberechenbar, zumal wenn sie in ihrer Ehre gekränkt sind. Archimedes steht deshalb unter Druck.

Doch nicht systematisches Nachdenken, sondern ein Zufall, die Erfahrung des überlaufenden Wassers beim Eintauchen in den Badezuber, bringt den entscheidenden Durchbruch. Max Webers Bemerkung, dass der Einfall kommt, „wenn es ihm, nicht, wenn es uns beliebt“<sup>4</sup>, findet auch in der Geschichte des antiken Universalgelehrten Bestätigung. Für einen Genius gibt es so wenig Unzeit wie für einen Befehlsempfänger. Beide haben allzeit bereit zu sein – selbst und vielleicht gerade in der Badewanne. Kreativitätsforscher würden Archimedes' Geschichte vermutlich unter *lateral thinking*<sup>5</sup> verbuchen, Phänomenologen und Neurowissenschaftler auf den Zusammenhang von leiblicher Wahrnehmung und Kognition verweisen – ein früher Fall von *embodiment*.

Der Geistesblitz trifft Archimedes mit solcher Wucht, dass dieser elementare gesellschaftliche Konventionen vergisst, splitternackt aus dem Badhaus stürmt und aller Welt sein Heureka entgegenruft. Ganz offensichtlich ist er in diesem Augenblick nicht Herr seiner Sinne, mutiert zum *mad scientist* auf Zeit. Der Einfall übt eine imperative Kraft aus, die keinen Aufschub duldet und den Gelehrten gleichermaßen agitiert wie euphorisiert – eine Art von intrinsischer Fremdbestimmung. Der Triumph, den Schlüssel zur Lösung des Problems gefunden zu haben, und die Erleichterung, damit drohender Bestrafung entgangen zu sein,

<sup>3</sup> Des Marcus Vitruvius Pollio Baukunst. Aus der römischen Urschrift übersetzt von August Rode, Bd. 2, Leipzig 1796, S. 188–190.

<sup>4</sup> Max Weber: Wissenschaft als Beruf [1919], in: ders.: Gesammelte Aufsätze zur Wissenschaftslehre, Tübingen <sup>7</sup>1988, S. 582–613, hier S. 590.

<sup>5</sup> Vgl. Edward de Bono: Laterales Denken. Ein Kurs zur Erschließung Ihrer Kreativitätsreserven, Reinbek b. H. 1971.

mögen dabei zusammenwirken. Dass einem etwas einfällt, ist nicht zuletzt ein hochaffektives Geschehen. Weniger spektakulär als sein Blitzersprint, aber ausschlaggebend für seinen Ruhm ist die Tatsache, dass Archimedes auf die Illuminationsphase, um in der Terminologie der Kreativitätsexperten zu bleiben, die Verifikationsphase folgen lässt.<sup>6</sup> Die Idee will umgesetzt werden. Vom Geistesblitz in der überlaufenden Wanne zur Experimentalanordnung, mit der sich der Goldgehalt der Krone bestimmen lässt, bleibt einiges zu tun. Doch es ist der Einfall selbst, der auf seine Realisierung drängt und eine Kette kleiner Einfälle nach sich zieht. Ihn auf sich beruhen zu lassen, würde mehr Anstrengung kosten, als dem Sog zu folgen. Auch das verbindet Einfall und Befehl.

Die Legende von Archimedes ist pragmatistisch gefärbt: Sein Einfall bezieht sich auf die Lösung eines technischen Problems (Nachweis der Verunreinigung des Golds) mit ökonomischen (Unterschlagung des Goldschmieds), politischen (Autoritätsverlust des Regenten) und religiösen (Verärgerung der Götter) Implikationen. Andere Dimensionen von Kreativität bleiben unterbelichtet. Weder geht es um künstlerisch-expressives Handeln, noch um das zweckfreie Spiel, um Kreativität als menschliche Selbstveräußerung in der Arbeit oder um die „schöpferische Zerstörung“, die den Revolutionär, aber auch den Unternehmer auszeichnet. Assoziationen an Kreativität als vitale Energie, die Neues emergieren lässt, fehlen ebenso wie Bezüge zum Spiel, die das schöpferische mit dem zweckfreien Handeln identifizieren. Die antike Legende illustriert vielmehr ein Verständnis von Wissenschaft, die über singuläre Erfahrungen zu allgemeinen Gesetzen gelangt, und ein Modell des Wissenschaftlers als etwas verschrobenes Genie im Dienste politischer Herrschaft.

### III.

Sucht man nach einer der Archimedes-Legende an kultureller Prägekraft ebenbürtigen Befehlsszene, wird man an Jahwes Befehl an Abraham denken, seinen Sohn Isaak zu opfern. Verwandt damit und nicht minder paradigmatisch ist die Laborszene, die Stanley Milgram in seinem Gehorsamsexperiment geradezu seriell inszenierte.<sup>7</sup> Die 1970 veröffentlichte Fernsehdokumentation über die Nachstellung des Experiments im Münchner Max-Planck-Institut trägt bezeichnenderweise den Titel *Abraham. Ein Versuch*.<sup>8</sup>

Auffällig ist, dass in beiden Szenen der Befehl in die Nähe des Tötens gerückt wird, und das obwohl es sich nicht um militärische Anordnungen handelt. Jahwe

<sup>6</sup> Vgl. Graham Wallas: *The Art of Thought*, New York 1926, bis heute die Vorlage für die meisten Phasenmodelle kreativer Prozesse.

<sup>7</sup> Stanley Milgram: *Das Milgram-Experiment. Zur Gehorsamsbereitschaft gegenüber Autorität*, Reinbek b. H. 1982.

<sup>8</sup> *Abraham. Ein Versuch*, Regie: Hans Lechleitner, David Marc Mantell, Paul Matussek, Bayerischer Rundfunk 1970, 48 min.

prüft Abrahams Glauben, indem er ihm gebietet, seinen Sohn eigenhändig umzubringen. Eine solche Ungeheuerlichkeit befehlen und dafür Gehorsamsbereitschaft voraussetzen zu können, liefert den unwiderlegbaren Beweis göttlicher Souveränität. Wer so etwas vermag, der ist wahrhaft allmächtig. Nur weil Abraham sich umstandslos aufmacht, dem Befehl zu folgen, untersagt Jahwe im letzten Augenblick seine Ausführung. Er schickt einen Engel, der Abraham am tödlichen Messerstich hindert, und ersetzt das Menschen- durch ein Tieropfer. Es ist die absolute Bindungskraft seines Worts, die es Jahwe ermöglicht, den Befehl zu suspendieren und mit diesem Akt der Selbstzurücknahme seine Autorität noch zu steigern. Entscheidend für den Befehl als Herrschaftsmechanismus ist die *Gehorsamsbereitschaft* – in Max Webers Worten bedeutet Herrschaft die *Chance*, „für einen Befehl Fügsamkeit zu finden“<sup>9</sup> – nicht seine tatsächliche *Ausführung*. Die Befehlsempfänger müssen willens und in der Lage sein, ihn zu befolgen, aber sie müssen es nicht unbedingt tun.

Auf dieser Differenz zwischen Gehorsams- als Tötungsbereitschaft und dem Verzicht auf den realen Tötungsakt beruht auch das Milgram-Experiment. Wie die biblische Szene versammelt die sozialpsychologische Versuchsanordnung drei Akteure: Aus Jahwe wird der Versuchsleiter, dessen Präsenz in den verschiedenen Versuchsreihen nicht von ungefähr zwischen persönlicher Ansprache, Erteilung der Anweisungen per Lautsprecher aus einem Nachbarraum bis hin zur vom Tonband abgespielten Stimme variiert. Entscheidendes Medium der Gehorsamsproduktion ist die „Stimme des Herrn“. Andere Attribute kommen dazu: Mal trägt der Versuchsleiter einen grauen Kittel als Signum wissenschaftlicher Autorität, mal erteilt er seine Befehle in Zivil, einmal findet das Experiment auf dem Universitätscampus statt, ein anderes Mal in einem schäbigen Haus in einem heruntergekommenen Viertel. Die im Experiment als „Lehrer“ eingesetzte Versuchsperson übernimmt die Rolle Abrahams, und der von ihm mit Elektroschocks zu bestrafende „Schüler“, der sich als Versuchsperson ausgibt, in Wirklichkeit aber zum Team gehört, spielt den Isaak-Part. Trotz der Versicherungen des Versuchsleiters, die Schocks seien schmerzhaft, aber nicht gefährlich, lautet die Beschriftung der zweithöchsten Stufe auf der sich steigenden Voltskala „Danger. Severe Shock“. Die höchste Stufe von 450 Volt zeigt lediglich drei vieldeutige rote „X“. Der zunächst lautstark protestierende, dann vor Schmerzen wimmernde und um das Ende der Elektrofolter flehende „Schüler“-Schauspieler ist da bereits längst verstummt. Die „Lehrer“-Versuchsperson am Elektroschockgerät muss davon ausgehen, dass er zumindest ohnmächtig geworden ist.

Das Experiment „spielt“ mit der Suggestion eines tödlichen Stromstoßes, obwohl wie schon Isaak auch hier dem avisierten Opfer kein Haar gekrümmt wird. (Die Versuchsperson weiß davon allerdings nichts, so wie Abraham nicht wusste, dass der gottgesandte Engel ihn vom Sohnesopfer abhalten würde.) Milgrams For-

<sup>9</sup> Max Weber: *Wirtschaft und Gesellschaft*, Tübingen <sup>5</sup>1985, S. 29.

schungsinteresse richtet sich auf die Gehorsamsbereitschaft, doch steckt im Setting des Experiments auch eine These über die Bedingungen des Befehls: Ob jemand Befehlsgewalt besitzt, so unterstellt die Experimentalanordnung, erweist sich daran, dass er oder sie jemanden dazu bringen kann, einen Dritten zu töten. Die Versuchsleiter sprachen dazu nicht in der ersten Person, sondern beriefen sich auf die vermeintlichen Notwendigkeiten einer korrekten Durchführung des Experiments. Wenn Versuchspersonen zögerten oder sich weigerten, die Schocks zu verabreichen, hatte sie der Versuchsleiter mit vorgegebenen Formeln in festgelegter Reihenfolge anzuspornen: „Bitte fahren Sie fort! Bitte machen Sie weiter! Das Experiment erfordert, dass Sie weitermachen! Sie müssen unbedingt weitermachen! Sie haben keine Wahl, Sie *müssen* weitermachen!“<sup>10</sup> Nicht personale Autorität, sondern die des wissenschaftlichen Settings, sollte die bindende Kraft des Befehls verbürgen – rationale, nicht traditionale oder charismatische Herrschaft.

Der Einfall des Archimedes beglaubigte sich selbst und trieb den Gelehrten unbekleidet auf die Straße; ein Befehl dagegen erzeugt nur dann Gehorsamseffekte (und ein Befehl ohne Gehorsamseffekte ist kein Befehl), wenn seine Adressaten der Instanz, die ihn ausspricht, irgendeine Form von Legitimität zusprechen, in diesem Fall die der Wissenschaft. Der Einfall geht seiner Kommunikation – „gefunden, gefunden!“ – voraus, der Befehl ist selbst schon ein unhintergebar kommunikativer Akt. Es ist die, wie auch immer medial übermittelte Stimme oder Schrift, die seine Ausführung (oder Verweigerung) in Gang setzt.

Während die biblische Opferszene auf dem Berg Morija und ihre Weiterführung im sozialpsychologischen Experiment die Tötungsbereitschaft als Index der Gehorsamsbereitschaft nehmen, hebt Elias Canetti im berühmten Kapitel über den Befehl aus seiner Studie *Masse und Macht* auf den Zusammenhang von Todesfurcht und Gehorsam ab. Die Urszene des Befehls erblickt er im Brüllen des wilden Tiers, das seine potentiellen Opfer unabweislich nötigt, sofort die Flucht zu ergreifen:

Der Befehl leitet sich also vom *Fluchtbefehl* her, er spielt sich in seiner ursprünglichen Form zwischen zwei Tieren verschiedener Gattung ab, von denen das eine das andere bedroht. Die große Machtverschiedenheit dieser beiden, die Tatsache, daß das eine – man möchte sagen – gewohnt ist, dem anderen als Beute zu dienen, die Unerschütterlichkeit dieses Verhältnisses, das wie von jeher etabliert erscheint, alles das zusammen gibt dem Vorgang etwas Absolutes und Unwiderrufliches. Die Flucht ist die einzige und die letzte Instanz, an die gegen dieses Todesurteil appelliert werden kann. Das Brüllen eines Löwen, der auf Raub ausgeht, ist wirklich ein Todesurteil: es ist der eine Laut seiner Sprache, den alle seine Opfer verstehen; und es mag diese Drohung das einzige sein, das ihnen, den untereinander so sehr Verschiedenen, gemeinsam ist. Der älteste Befehl – und einer, der viel früher erteilt worden ist, als es Menschen gibt – ist ein Todesurteil und zwingt das Opfer zur Flucht. Man wird gut daran tun, daran zu denken, wenn vom

<sup>10</sup> Milgram: Das Milgram-Experiment (Anm. 7), S. 38.

Befehl zwischen Menschen die Rede ist. Das Todesurteil und seine erbarmungslose Furchtbarkeit schimmert unter jedem Befehl durch.<sup>11</sup>

Canetti entwirft im Rückgriff auf das Verhältnis von Raubtier und Beute eine Art von Talion: Vom Schrecken der Todesdrohung, die, wie domestiziert auch immer, jedem Befehl innewohnt, kann sich der Empfänger nur dann frei machen, wenn er selbst Macht über Leben und Tod gewinnt und anderen seinen Willen aufzuzwingen vermag. Auf diese Umkehrung des Erlittenen in eigenes Tun bezieht sich Canettis eindrückliches Bild vom Befehl als Pfeil: Der Befehl, schreibt er,

wird abgeschossen und trifft. Der Befehlshaber zielt, bevor er ihn abschießt. Er wird jemand ganz Bestimmten mit seinem Befehl treffen, immer hat der Befehl eine gewählte Richtung. Er bleibt im Getroffenen stecken; dieser muß ihn herausziehen und weitergeben, um sich von seiner Drohung zu befreien.<sup>12</sup>

Jeder Befehl, heißt es im selben Kapitel,

besteht aus einem *Antrieb* und einem *Stachel*. Der Antrieb zwingt den Empfänger zur Ausführung, und zwar so, wie es dem Inhalt des Befehls gemäß ist. Der Stachel bleibt in dem zurück, der den Befehl ausführt. [...] [E]s ist wichtig zu wissen, daß kein Befehl je verlorengeht; nie ist es mit seiner Ausführung wirklich um ihn geschehen, er wird für immer gespeichert.<sup>13</sup>

Loswerden kann der Befehlsempfänger den Stachel nur in einer Situation, die jener des empfangenen Befehls zum Verwechseln ähnlich sieht, in der allerdings er selbst es ist, der das Kommando führt. Deshalb ist, so die bedrückende Schlussfolgerung, der Henker „der zufriedenste, der stachelloseste der Menschen“; er „gibt genau das weiter, was er empfängt. Er hat nichts zu fürchten, es bleibt nichts in ihm zurück.“<sup>14</sup> Canettis Affektökonomie des Befehls lässt sich in zwei Aussagen bündeln: Erstens, am Grunde aller Befehlsverhältnisse liegt die Drohung mit tödlicher Gewalt. Zweitens, mit dem eigenen Tode bedroht worden zu sein, weckt die Bereitschaft, selbst auf Befehl zu töten.

Die These einer ausgeglichenen, genauer: einer nach Ausgleich strebenden Bilanz zwischen Ohnmachts- und Allmachtserfahrungen auf Milgrams Versuchsanordnung zu übertragen, erscheint einerseits evident, denn der Versuchsperson wird ja befohlen, selbst zu befehlen. Vom Befehlspfeil getroffen zu werden und den Stachel weiterzugeben, geschieht in unmittelbarer Abfolge. Andererseits ist eine Deutung des Experiments auf der Folie von Canetti wenig plausibel, da sich Milgram auf das Interaktionsgeschehen im Labor konzentriert und biografische Prägungen auszuklammern versucht. Er weiß nicht und interessiert sich auch nicht dafür, welche Befehlsstachel seine Versuchspersonen bereits mit sich tragen. Wie Canetti geht auch er von einer gattungsgeschichtlich verankerten Gehorsamsbereitschaft aus.

<sup>11</sup> Elias Canetti: *Masse und Macht*, Frankfurt a. M. 1980, S. 336.

<sup>12</sup> Ebd., S. 341.

<sup>13</sup> Ebd., S. 338.

<sup>14</sup> Ebd., S. 368.

Deren evolutionärer Vorteil bestehe darin, dass sie Menschen in die Lage versetze, in hierarchischen Sozialformen zu leben. Milgram argumentiert aber vor allem kybernetisch und betont, dass jede soziale Organisation einen partiellen Verzicht des Einzelnen auf seine Autonomie erfordert. Koordinierte Hierarchien unterdrücken „individuelle Herrschaft und Kontrolle zugunsten einer Kontrolle durch höherrangige Komponenten“, und „die Individuen, die in solche Hierarchien eintreten, werden notwendigerweise in ihrer Funktionsweise modifiziert“.<sup>15</sup> Das Ergebnis dieser Modifikation nennt Milgram den „Agens-Zustand“, die psychische Disposition zu gehorchen. „Von einem subjektiven Standpunkt aus“, erläutert er,

befindet sich ein Mensch im Agens-Zustand, wenn er sich selbst in einer sozialen Situation in einer Weise definiert, die ihn empfänglich macht für die Vorschriften einer höherrangigen Person. Unter diesen Umständen betrachtet sich der einzelne nicht mehr als verantwortlich für seine Handlungen, sondern definiert sich als ein Instrument zur Durchführung der Wünsche anderer.<sup>16</sup>

Die Bereitschaft, auf Befehl zu handeln, setzt demnach die Neutralisierung bzw. Umlenkung individueller Handlungsantriebe und -hemmungen voraus. Während der Kreative vertraute Pfade verlassen und unter Umständen soziale Normen brechen muss, um seinem Dämon zu folgen, muss der Befehlsempfänger seinen Dämon (im Falle des Milgram-Experiments vor allem sein Gewissen) im Zaum halten, um zur Konformität des Gehorchens zu gelangen. Die Versuchsanordnung setzt diesen Konflikt zwischen inneren Impulsen und äußeren Anforderungen als Kampf zwischen Versuchsleiter und Versuchsperson in Szene. Milgrams Bericht und eindrücklicher noch die filmische Dokumentation des Experiments zeigen die Interaktion zwischen den beiden Protagonisten als ein in hohem Maße agonales Geschehen. Die wenigsten „Lehrer“ bestrafen ihre „Schüler“, zumindest sobald es sich um höhere Voltstärken handelt, ohne dem Versuchsleiter gegenüber ihren Unwillen zu artikulieren und ihn zum Abbruch des Experiments zu drängen. Nicht selten kommt es zu lautstarken Wortwechseln und emotionalen Ausbrüchen. In der Mehrzahl der Fälle setzen die Versuchspersonen zwar am Ende die Bestrafungen fort, doch es ist unübersehbar, welche Widerstände der Versuchsleiter niederringen muss.

Für kreative Abweichungen lässt der Ablauf des Experiments so gut wie keinen Platz. Das Setting ist bis ins Detail vorgegeben, die Handlungsvorgaben sind präzise definiert. Den Versuchspersonen bleiben letztlich nur drei Optionen: erstens Befolgen der Anweisungen, zweitens Verweigerung und Abbruch des Experiments – und drittens, als Intermezzo, der Disput mit dem Versuchsleiter. Die mühsamen, häufiger scheiternden als erfolgreichen Versuche, sich den Zumutungen des befohlenen Quälens zu entziehen, sind aufschlussreich im Hinblick auf Rechtfertigungsordnungen, Autoritätsbindungen und Empathiefähigkeit. Kreativität dagegen wird man allenfalls Milgram und seinen Mitarbeitern zusprechen können, die sich den

<sup>15</sup> Milgram: Das Milgram-Experiment (Anm. 7), S. 155.

<sup>16</sup> Ebd., S. 157.

verstörenden Versuch ausgedacht haben. Das Experiment inszeniert einen Konflikt zwischen Heteronomie und Autonomie, von einer Kontamination der Logik des Befehls durch die des Einfalls kann hier dagegen keine Rede sein. Selbst jene, die sich verweigern, brauchen keine schöpferischen Eingebungen, sondern Zivilcourage.

Nicht jeder Befehl konfrontiert seine Adressaten allerdings mit einer dermaßen klaren Alternative (und solchen moralischen Zumutungen). Bezieht die Anweisung sich nicht auf konkrete Handlungen, sondern auf das Erreichen eines Ziels, ohne dass der Weg dahin festgelegt ist – Militärs sprechen in diesem Fall von Auftrag im Unterschied zum Kommando –, sind eigenständige Problemlösungen nicht nur möglich, sondern zwingend gefordert. Wie Hieron gegenüber Archimedes lautet dann der Befehl: „Dies ist die Aufgabe! Sieh zu, wie Du sie löst! Lass Dir was einfallen! Und wehe, wenn Dir nichts einfällt!“ Komplexere Handlungsabläufe lassen sich schwerlich nach dem Vorbild militärischen Exerzierens oder der stereotypen Anweisungen von Milgrams Versuchsleitern koordinieren. Schon das Fahren eines Kraftfahrzeugs kann nicht eingedrillt werden.<sup>17</sup> Deshalb gewinnen Auftrags-Befehle in modernen Gesellschaften an Bedeutung – und mit ihnen der kreative Imperativ.

#### IV.

All das ist wenig überraschend. Der Befund, dass Befehl und Einfall sich wechselseitig kontaminieren, dass beide Logiken sich nicht so klar voneinander trennen lassen, wie es auf den ersten Blick scheinen mag, das ist für durch die Schule der Dekonstruktion gegangene Kulturwissenschaftler und -wissenschaftlerinnen durchaus erwartbar. Vielleicht muss man deshalb anders ansetzen und schon die Ausgangsannahme in Frage stellen, dass Befehl und Einfall in einem widersprüchlichen Verhältnis zueinander stehen. Stimmt das überhaupt? Trotz aller Unterschiede zwischen Befehl und Einfall, einen Widerspruch im Sinne einer Opposition oder Komplementarität wird man zwischen den beiden nicht konstatieren können. Es handelt sich keineswegs um symmetrische oder asymmetrische Gegenbegriffe; das „und“ zwischen Befehl und Einfall verbindet Disparates, aber ergibt weder Aporie noch Antinomie noch Paradox.

Befehl und Einfall haben allerdings zumindest einen gemeinsamen Gegenbegriff. Darüber hinaus hat jeder von beiden noch mindestens einen weiteren je besonderen Gegenbegriff. Befehl *und* Einfall stehen im Widerspruch zur Routine. Wo die fraglose Selbstverständlichkeit automatisierter Handlungsabläufe regiert, braucht es keine Befehle (es mag ihrer allenfalls bedürft haben, um die fraglose

<sup>17</sup> Vgl. Johannes H. von Heiseler: Militär und Technik. Arbeitssoziologische Studien zum Einfluß der Technisierung auf die Sozialstruktur des modernen Militärs, in: Georg Picht (Hg.): Studien zur politischen und gesellschaftlichen Situation der Bundeswehr, Zweite Folge, Witten/Berlin 1966, S. 120.

Selbstverständlichkeit herzustellen) und würden Einfälle nur stören (mögen sie auch herbeigesehnt werden, um die Monotonie der Routine zu durchbrechen). Befehl *und* Einfall bringen etwas in die Welt, das ohne den äußeren Anstoß (Befehl) oder die innere Eingebung (Einfall) nicht zustande gekommen wäre. Befehle sind nur da erforderlich, wo Widerstände überwunden werden müssen; Einfälle zeitigen nur da Wirkung, wo Platz für Neues ist. Routinen wiederum zeichnen sich gerade dadurch aus, dass Widerstände abgeschliffen sind und Innovationen entbehrlich erscheinen. Es läuft von allein, und es läuft so wie immer. In narrativer Hinsicht haben Routinen daher nicht viel zu bieten, ihr imaginatives Potenzial ist bescheiden. So sehr sie den Alltag entlasten, so wenig Stoff liefern sie für dramatische Geschichten. Der Stachel des Befehls und der Funke des Einfalls sind starke Metaphern, für Routinen fehlen Sprachbilder von vergleichbarer Kraft.

Anders verhält es sich mit jenen Gegenbegriffen, die Befehl und Einfall *nicht* miteinander teilen: Als Modus der Handlungskoordination steht dem Prinzip von Befehl und Gehorsam die Selbstorganisation gegenüber, als Modus der Problemlösung dem listigen Einfall die brachiale Gewalt.

Wer befiehlt und für seine Befehle Gehorsam erwarten kann, muss nichts lernen.<sup>18</sup> Er weiß ja schon, was er will und wie er sein Ziel erreicht. Selbstorganisation dagegen ist ein Prozess mit offenem Ausgang und fordert permanentes Umdenken. Er lässt an Jazz- oder Tanzimprovisation denken, an Runde Tische oder an die Demokratie der Räte, deren spontanes Entstehen in revolutionären Erhebungen Hannah Arendt so sehr faszinierte.<sup>19</sup> Freiwilligkeit und Egalität stehen hier gegen die Asymmetrie des *command and control*. (Eine Form spontaner Selbstorganisation ist freilich auch der Mob, der sich zum Pogrom zusammenrottet.) Der Antagonismus von Befehl und Gehorsam auf der einen, Selbstorganisation auf der anderen Seite ist das Thema jener gleichermaßen heroischen wie tragischen Geschichten über die Revolutionen, die ihre Kinder fressen, weil deren Verteidiger vor der fatalen Alternative stehen, entweder vor der militärischen Macht ihrer Gegner zu kapitulieren oder sich selbst zu militarisieren. In weniger dramatischer Form durchzieht derselbe Konflikt die Managementtheorien in ihrem endlosen Spiegelspiel zwischen Führungslehren und Empowermentprogrammen.<sup>20</sup>

Der Antagonismus von List und Gewalt wiederum hat seine erzählerischen Urbilder in den homerischen Gestalten des Odysseus und Achill. Dem einen fällt stets zur rechten Zeit etwas ein, und nach Jahren der Irrfahrt gelangt er wieder zurück ins heimische Ithaka. Der andere wird im Zorn zum Berserker und stirbt am Ende einen gewaltsamen Tod. Nicht erst, seit Adorno und Horkheimer ihn zum Prototyp des Bürgers erklärt und in seinen Listen das Prinzip der Natur-

<sup>18</sup> Vgl. Karl W. Deutsch: Politische Kybernetik. Modelle und Perspektiven, Freiburg i. Br. 1969, S. 171.

<sup>19</sup> Vgl. Hannah Arendt: Über die Revolution [1965], München 1974.

<sup>20</sup> Vgl. Ulrich Bröckling: Das unternehmerische Selbst. Soziologie einer Subjektivierungsform, Frankfurt a. M. 2007.

und Selbstbeherrschung erkannt haben,<sup>21</sup> gilt Odysseus als die dem Achill, der Verkörperung unkontrollierter Affektivität, überlegene Gestalt.

Populärer als die antiken Heroen ist heute allerdings ein anderes Figuren paar, das den Gegensatz von Einfallsreichtum und tumbem Draufgängertum in einen Vater-Sohn-Konflikt und das Heldenepos in eine Kindergeschichte übersetzt: In Runer Jonssons 1963 erschienenem Kinderbuch *Wickie und die starken Männer*,<sup>22</sup> bekannt geworden durch die gleichnamige Zeichentrickserie, geht der kleine Titelheld mit seinem Vater Halvar und den übrigen Kriegern des Wikingerdorfs Flake auf Kaperfahrt. Dorfhauptling Halvar ist ein etwas schlicht gestrickter Hüne mit heroischen Ambitionen, der seinem furchtsamen, aber cleveren Sohn beizubringen versucht, wie ein mutiger Wikinger sich zu verhalten hat. Den Junior macht die Angst erfinderisch. Immer wenn die Mit-dem-Kopf-durch-die-Wand-Strategie des Alten und der anderen „starken Männer“ diese wieder einmal in Kalamitäten gebracht hat, kommt ihm nach kräftigem Nasereiben der rettende Einfall in Gestalt einer Kriegslist oder technischen Erfindung. Er ruft laut „Ich hab’s!“ – Archimedes lässt grüßen –, aus seinem Kopf sprühen Funken, und er schlägt dann beispielsweise vor, ein trojanisches Pferd zu bauen – und plagiiert damit Odysseus.

Intelligenz ist die Macht der Schwachen, Einfall schlägt Körperkraft – das ist ein durchgängiges Kreativitätsnarrativ in der *longue durée*. Ob dieses Narrativ auch den historischen Erfahrungen entspricht, das sei dahingestellt. Aber es liefert auf jeden Fall die spannenderen Geschichten.

---

<sup>21</sup> Vgl. Max Horkheimer/Theodor W. Adorno: *Dialektik der Aufklärung* [1947], Frankfurt a. M. 1974, Exkurs 1: *Odysseus oder Mythos und Aufklärung*.

<sup>22</sup> Runer Jonsson: *Wickie und die starken Männer*, Stuttgart 1964 [schwed. Originalausgabe: *Vicke Vicking*, Stockholm 1963].

