

Altern gestalten. Zur Kreativität im Alter

**Universität Zürich, Zentrum für Gerontologie
19. Oktober 2011**

Prof. Dr. Helmut Bachmaier, Universität Konstanz

Überblick

- Kreativität: Historische Semantik
- Das Neue
- Kombinatorik
- Kreativität und Alterskultur
- Spiel – homo ludens
- Zweckfreie Kreativität im Alter

Kreativität: Historische Semantik [1]

- Antike: Inspirationsschema (Homer: „Nenne mir, Muse, die Taten...“)
- Analogon zum Schöpferhandeln Gottes als Kreator (Genesis),
- Neoplatonismus (Makro-/Mikrokosmos-Spekulation), Cusanus
- imitatio Dei

Kreativität: Historische Semantik [2]

- 18. Jahrhundert: Subjektzentrierung: Von Shaftesbury (Empathie/Ästhetik) zu Kant
- Autonomes Subjekt: Kreativität wird Ausdruck seiner Freiheit; Werk als Spiegel
- Originalität, Genie(-kult), Individualität
- Künstler: von der Auftragskunst zur freien Kunst („freier Künstler“).
- Genie (Sturm u. Drang), Virtuose (Heine), Clown (Th. Bernhard)
- Postmoderne (Reprisen)

Kreativität: Historische Semantik [3]

- Theologischer Horizont der Kreativität
- Inspirationsschema („Kuss der Musen“)
- Autonomie („Selbstgesetzgebung“ nicht nur moralisch, sondern auch ästhetisch)
- Reprisen, Patchwork
- Semantische Beliebigkeit

Ziel der Kreativität: das Neue [1]

Religionsgeschichtlicher Horizont

- Eschatologie des Neuen: Andersheit, das Andere überhaupt
- Neues als Fremdes
- Erneuerung als Restitution, Wiederholung
- Das Neue als Befreiung (von Orthodoxie)
- Gegenbegriff zur Teleologie

Wissenschaftshistorischer Horizont

- Bacon: Neues Organon

Ziel der Kreativität: das Neue [2]

- H. Blumenberg („Der Prozess der theoretischen Neugier“): Geschichte der curiositas
- Ursprüngl. Heilserwartung wird zu innerweltlicher Daseinsvorsorge, Fremderhaltung (conservatio mundi) zur Selbsterhaltung (conservatio sui).
- **Selbsterhaltungsprinzip** führt zu Innovationszwang.
- Verweigerung des Neuen: Petrarca – Mont Ventoux

Operative Ziele des Neuen

- Tradition als Referenz (das Neue steht in Wechselwirkung zum Alten, memoria)
- Entbergen, Entziffern einer verdeckten Wahrheit
- Umwertung von Werten (Nietzsche)
- Transgression des Alten (Bahr)
- Neues als Schock oder Schwindel (Adorno)
- Umwertung, Umbesetzung, Umkodierung

Kombinatorik – ars combinatoria

Das Neue entsteht aus der Kombination alter, bekannter Elemente.

- Kombinatorische Verfahren:
- Substitution (Witz)
- Permutation (Anagramm, Palindrom „Reliefpfeiler“)
- Variation (eines Themas, Musik)
- Elimination (Apokope, Logograph: Buchstabenrätsel Blau-Bau)
- Wiederholung
- *Gegensatz: Lineares Denken.*

Kombinatorik: Beispiele

- Kriminalroman: Kombination aus 4 Elementen
- Neue Produkte/Ökonomie
- Perspektivenwechsel durch Kombinatorik
- Finden (neue Kontextualisierung) – Erfinden (neue Verbindung)

Kreativität und Alterskultur

- Lebenslange Förderung der Persönlichkeit
- Verschiedene Altersstufen – verschiedene Alterskulturen
- Motivation, Lernen
- Kreative Tätigkeiten: Autobiographie, Lesen, Theaterspielen, Malerei, Musik: kombinatorische Tätigkeiten
- Altersstile in Kunst und Literatur (Forschung)

Alterskultur

- Orientierungswissen
- Verfügungswissen
- Erfahrungswissen

Kreativität führt zu

- Selbstdenken
- Selbstgestalten
- Selbstorganisieren.



Konzepte Kreativität im Alter [1]

- 1) **funktionale, lösungsorientierte Kreativität** (Guilford; Kruse/Wahl: Zukunft Altern, 2010, 355ff.):
- Divergentes Denken. Kreativität: Erzeugung von Lösungen neuartiger Probleme.
- Funktionalismus: Leistungen sind nur dann kreativ, wenn sie dazu beitragen, „ein Problem zu lösen, einen Zustand zu verbessern oder ein Ziel zu erreichen“ (Kruse/Wahl, 357).
- Kunst als Selbstzweck?
- Verschiebung auf Entscheidungstheorien (Spieltheorien)

Konzepte Kreativität im Alter [2]

- 2) **integrierende Kreativität** (Thomae, Rosenmayr):
- Umgang mit Grenzsituationen
- Integration von Erfahrungen, Erlebnissen, Ideen, Fehlschlägen
- Offenheit für neue Entwicklungen.
- 3) **Altersstile der Kreativität** (Sternberg):
- Subjektive Erfahrung, Einheit, Integration, Altersorientierung.
- 4) **Entwicklungsintelligenz** (Cohen).

Kreativität als Spiel homo ludens

- Jedes kulturelle und kreative Handeln gründet im Spiel (Huizinga).
- Schiller (Über d. ästhetische Erziehung des Menschen, 1795): Der Mensch ist nur dort wahrer und ganzer Mensch, wo er spielt.
- Elemente des Spiels
- Beispiel: Gerichtsverhandlung

Elemente des Spiels:

- Ausdruck freien Handelns
- Ausserhalb von Notwendigkeit und Alltag
- Ohne Nutzen, ohne Interessen
- Selbstzweck
- Eigene Zeit, eigener Raum
- Abgeschlossenheit, Begrenztheit
- Wiederholbarkeit
- Regeln, eigene Ordnung
- Imaginäre (Idee des Spiels)
- Spannung, offenes Ende (Sieg oder Niederlage)
- Gemeinschaftsbildung

Zweckfreie Kreativität

- **Spiel und Kombinatorik im Rahmen einer zweckfreien Kreativität sind Voraussetzungen für Selbstdenken, Selbstgestalten, Selbstorganisieren.**
- **Freies Spiel mit kombinatorischen Möglichkeiten: Generator für Kreativität.**
- **Damit kommt das Neue ins Blickfeld.**
- **Rahmen-Bedingungen: Altersbilder, Alterskultur**
- **Verpflichtung dazu i. S. Kants**

Fazit

- **Ziel der Kreativität: das Neue**
- **Methode: Kombinatorik**
- **Ontologie des Spiels.**

Danke für Ihre Aufmerksamkeit!