

Zeitschrift: Zenit
Herausgeber: Pro Senectute Kanton Luzern
Band: - (2015)
Heft: 1

Artikel: Kreativität - Anstoss zu neuem Handeln
Autor: Bachmaier, Helmut
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-820554>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 05.05.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Prof. Dr. Helmut Bachmaier, Uni Konstanz, anlässlich der Veranstaltung «Kreativ werden, sein und bleiben – auch in den späteren Lebensjahren» an der Universität Luzern.



Kreativität – Anstoss zu

Prof. Dr. Helmut Bachmaier erläutert die verschiedenen Bedeutungen, die dem Begriff Kreativität im Lauf der Geschichte zugeschrieben wurden, und erklärt, weshalb heute jede Gesellschaft auf die Kreativität der älteren Menschen angewiesen ist.

«Kreativität» ist ein denkwürdiges Wort, das heute für vielerlei verwendet wird. Es lassen sich jedoch zumindest drei verschiedene Arten von Kreativität unterscheiden:

- Alltagskreativität (Gestaltung: Umgebung, Wohnung, Garten, Malen, Tagebuch schreiben etc.)
- Bewältigungskreativität (Integration von Widerfahrnissen in die Biografie)
- Gesellschaftliche Kreativität (Mitwirkung lebenserfahrener Älterer an gesellschaftlichen Lösungen).

Nachahmung Ursprünglich stammt das Wort «Kreativität» aus dem theologischen Bereich und meinte, das Schöpferhandeln Gottes nachzuahmen. So wie Gott, der Creator, den Makrokosmos (das Universum, die Welt) hervorgebracht hat, so sollte der Mensch – als Gottes Ebenbild – einen eigenen Mikrokosmos gestalten, nämlich «schöpferisch» ein eigenes Werk schaffen.

Inspiration In der Antike herrschte die Vorstellung, dass die Musen den Künstler inspirieren («Nenne mir, Muse, die Taten . . . », Anfang der «Odyssee» des Homer). Der Künstler ist hier das Medium einer schöpferischen Inspiration. Er wird gewissermassen von den Musen «geküsst». Kreativität meinte konkret, dass die Musen angerufen werden (Musentopos) und sie den Künstler mit einer Kunde versehen, die er dann auf seine Weise zum Ausdruck bringt.

Spiegelbild des Inneren Im Laufe der Mentalitätsgeschichte entwickelt sich der Mensch jedoch zum autonomen Subjekt, das aus sich selbst heraus kreativ wird. Wir verstehen deshalb seit dem 18. Jahrhundert kreative Prozesse als Ausdruck von Subjektivität, als Verfahren für die Selbstdarstellung des Individuums. Aus der Nachahmung göttlichen Wirkens wurde die Repräsentation individueller Bewusstseinszustände.

Das Werk dient nun als Spiegel, in dem wir uns wahrnehmen und reflektieren und unsere Einstellung zur Welt dokumentieren. Der herausragende Künstler wird als Genie

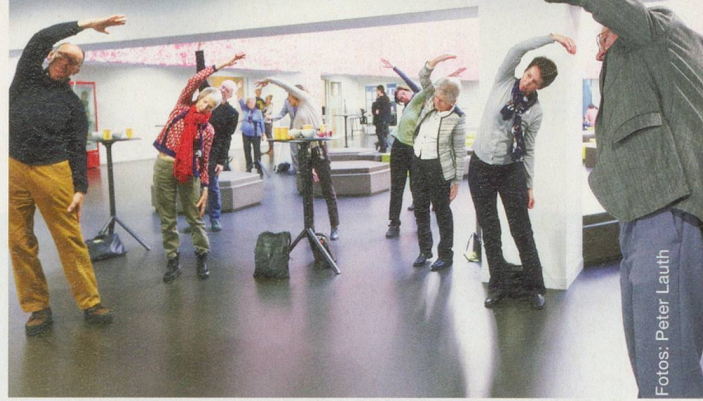
wahrgenommen, woraus sich ein besonderer Geniekult entwickelt. Später, im 19. Jahrhundert, werden die technischen Fähigkeiten und damit der Virtuose bewundert. Blosser Reprisen werden schliesslich zum Ereignis der Postmoderne.

Das Neue Kreativität zielt auf das Neue. Mit der Erfindung des Neuen muss aber auch das Alte zugleich miterfunden werden, denn nur in dieser Polarität wird das Neue fassbar. Auch das Neue hat eine eigene, komplexe Begriffsgeschichte und ebenfalls einen theologischen Hintergrund: Das Neue Testament, der Neue Mensch, der Neue Bund, das Neue Jerusalem usw. verweisen auf das Neue als das ganz Andere, Fremde, Zukünftige, auf die Befreiung von der Orthodoxie. In diesem Spannungsfeld steht nicht nur der Künstler, sondern jeder, der sich auf Pionierpfade begibt, etwas Unerprobtes wagt und seiner Neugier folgt.

Francis Bacon hatte 1620 (in «Neues Organon») bereits darüber nachgedacht, dass der Mensch von unendlicher Neugier angetrieben wird, jedoch ein endliches Wesen ist – eigentlich ein Paradoxon. Bacon schloss daraus, dass es einer Methode bedürfe, die unendliche Neugier bei endlicher Existenz zu befriedigen.

Kombinatorik Wie entsteht das Neue? Durch die (neue) Kombination alter, bekannter Elemente. Es ist die Kombinatorik, die das Neue entstehen lässt, so etwa durch die Verbindung verschiedener Töne zu einer unverwechselbaren Klanggestalt. Kreatives Handeln bedeutet kombinatorisches Vorgehen, das im Gegensatz zum linearen Denken steht. Darin hat auch die Erinnerung ihren Platz, denn Früheres kann aufgegriffen, bearbeitet, verwandelt werden. Einfache kombinatorische Verfahren sind u.a.:

- Substitution (Witz, ein Name wird z. B. ersetzt): Karl Valentin war froh, dass Hitler nicht Kräuter hiess, sonst hätte er «Heilkräuter» rufen müssen.
- Permutation (Anagramm, Palindrom, z.B. «Reliefpfeiler»)
- Variation (eines Themas, Musik).



Fotos: Peter Lauth

neuem Handeln

Unsere heutige digitale Welt wäre ohne kombinatorische Methoden nicht entstanden. Das lineare Denken hingegen ist wenig kreativ, da es meist nur eine Fortschreibung des Status quo darstellt.

Spiel Wie können kombinatorische Fertigkeiten gefördert werden? Durch das Spiel. Der Homo ludens, der spielende Mensch, bringt im Spiel neue Verbindungen und neue Bedeutungen hervor, indem er sich alternativ entscheiden und neue (Spiel-)Regeln vereinbaren kann.

Schiller bemerkte in seiner Schrift «Über die ästhetische Erziehung des Menschen» (1795): «Der Mensch ist nur dort wahrer und ganzer Mensch, wo er spielt.» Und: Der Kulturhistoriker und Autor der Basisarbeit über das Spiel («homo ludens»), Johan Huizinga, stellte fest, dass jedes kulturelle und kreative Handeln im Spiel seinen Grund habe. Die Elemente des Spiels (nach Huizinga) sind:

- Es ist ein Ausdruck freien Handelns.
- Es findet ausserhalb von Notwendigkeit und jenseits des Alltags statt.
- Es ist ohne Nutzen, vielmehr hat es einen Selbstzweck.
- Es findet in eigener Zeit, einem eigenen Raum statt. Abgeschlossenheit und Begrenztheit bestimmen die Spielfläche.
- Jedes Spiel ist wiederholbar.
- Es besitzt eigene Regeln und eine eigene Ordnung.
- Jedes Spiel wird von einer imaginären Idee getragen.
- Spannung entsteht durch ein offenes Ende (Sieg oder Niederlage).
- Spiele tragen zur Gemeinschaftsbildung bei.

Entscheiden und Integrieren

Spielerisches Denken und Handeln setzen Gefühle und Ideen frei, die uns im Leben weiterbringen. Wir können feststellen: Das Spiel ist das anthropologische Fundament, das Neue das Ziel und die Kombinatorik, verbunden mit Fantasie, der Generator für Kreativität.

In der zweiten Lebenshälfte werden andere Entscheidungen erforderlich sein als in den früheren Jahren. Und es müssen andere Erfahrungen, auch Verlusterfahrungen oder Schicksalsschläge, in die Biografie integriert werden.

Diese andersartigen Entscheidungen und neuen Erfahrungen erfordern einen kreativen Umgang, der in Spielsitu-

ationen erprobt werden kann. Entscheidend ist dabei, wie es gelingt, Herausforderungen und Schwierigkeiten so zu behandeln, dass sie angenommen werden können. Dies setzt eine kreative Haltung voraus.

Das kreative Alter ist eine Möglichkeit, das eigene Leben zu bereichern und manchmal auch die Gesellschaft voranzubringen. Dieses war bislang zumeist ein Vorrecht der Jüngeren. Mit Blick auf die Umschichtung der Gesellschaft durch die wachsende Zahl älterer Menschen ist vorauszu- sehen, dass jede Gesellschaft auf die Kreativität der Älteren immer stärker angewiesen sein wird.

INSERAT

ZURKIRCHEN
Reisen in der ersten Reihe

Saisonstart bei Mösern in Seefeld

10. bis 12. April 2015 | 3 Tage | CHF 389.-
Start in die Reisesaison 2015 mit Überraschungsausflug und Tanzabend.

Weitere spannende Reiseangebote

27.03. – 29.03.	Ladies Weekend in Innsbruck	CHF 390.-
31.03. – 06.04.	Osterreise Holland	CHF 930.-
18.04. – 19.04.	Schnupperreise Schwarzwald	CHF 330.-
21.04. – 30.04.	Schottland Rundreise	CHF 1810.-
07.05. – 11.05.	826. Hafengeburtstag Hamburg	CHF 725.-

Ausblick Tagesfahrten

14.03./15.03.	Automobil-Salon Genf	CHF 46.-
21.03.	Shopping Freiburg im Breisgau	CHF 45.-
03.04.	Wallfahrtsort Mariastein	CHF 32.-
05.04.	Osterfahrt mit Mittagessen	CHF 75.-
26.04.	BEA Expo	CHF 39.-
10.05.	Muttertagsfahrt mit Mittagessen	CHF 75.-



Zurkirchen Reisen GmbH | Malters | Tel. +41 41 497 23 13
info@zurkirchen-reisen.ch | www.zurkirchen-reisen.ch