

Transdisziplinäre Tagung der "ARGE Kulturelle Dynamiken"
KREATIVITÄT – SCHÖPFERISCHER WILLE UND
(ÜBER-)LEBENSSTRATEGIE
12.-13. Mai 2022
Sky-Lounge der Universität Wien
Oskar-Morgenstern-Platz 1, 1010 Wien

ABSTRACTS

HANS FÖRSTL

Neurologe und Psychiater | Professor i.R. | Technische Universität München
„Psyche – Krankheit – Kreativität“

Alles scheint heute „psychisch“ zu sein und so erfährt auch das zugehörige Substantiv „Psyche“ aktuell eine eher kritische, negative Bewertung. Auch ist sie in ihrem flatterhaften Wesen nicht dingfest zu machen, materiell-naturwissenschaftlich gar nicht und überhaupt als flüchtiges Phänomen am bewegten äußeren Rand der Messbarkeit nur irgendwie indirekt. Dennoch wäre ganz ohne sie vielleicht auch etwas vorhanden, bliebe aber vollkommen unbemerkt. Soviel vorab.

Psychisch Kranken muss und kann geholfen werden und diesem Zweck dient die Psychiatrie (während die Psychosomatik ihren kreativen Ehrgeiz in die Entwicklung neuer, interessanter Störungen setzt). Kreativität bleibt bei der effektiven Therapie ernsthafter psychischer Erkrankungen mit kognitiver Verhaltenstherapie und Medikamenten oft auf der Strecke, wenn Wahrnehmung, Denken und Verhalten wieder in Ordnung gebracht werden. Normalität ist für alle Seiten beruhigend, aber oft langweilig. Die Weite der Gedankensprünge, die Breite anstürmender Ideen, die Tiefe der Bedeutung, die Höhe der Gefühle, die eigene entscheidende Verantwortung im Zentrum des Kosmos werden gedämpft oder können ganz verloren gehen. Jede/r kennt unvernünftige, psychotische und kreative Anwendungen fern des Gewöhnlichen, aber viele Erwachsene geben vor, sich nicht daran zu erinnern und beruhigen sich sowieso bei ihren stoischen, alltäglichen, regelmäßigen Verrichtungen.

Damit das alles nicht zu allgemein bleibt oder zu kompliziert und überspannt wird, erfolgen weitere Erläuterungen anhand eines historischen Fallbeispiels.

MARIACARLA GADEBUSCH BONDIO

Institute for Medical Humanities | Universitätsklinikum Bonn

„Das (Über)Leben mit Long Covid – über epistemische Wachsamkeit und ihre kreativen Anwendungen“

Zu den Folgeerscheinungen der Pandemie gehört nach bisheriger Erkenntnis auch Long Covid. Inzwischen ist die Erkrankung als solche erkannt, doch ihre Ätiologie, ihre diagnostischen Parameter und therapeutischen Ansätze fehlen noch. Für Patienten war es von Beginn an extrem herausfordernd, ohne jegliche medizinische Begleitung mit den z.T. schwerwiegenden intermittierenden Symptomen zu leben und zu funktionieren. Schnell sind einige von ihnen aktiv geworden, haben sich miteinander vernetzt und der Krankheit den Namen Long Covid gegeben, der sich gegen die konkurrierenden medizinischen Bezeichnungen durchgesetzt hat. Was das Phänomen Long Covid ethisch und gesellschaftlich, aber auch epistemisch und kulturell bemerkenswert macht, ist der kreative Umgang mit den digitalen Medien einerseits und die Mobilisierung von einzelnen oder ganzen Gruppen von an Long Covid Erkrankten andererseits. Der rege Austausch von sich vernetzten Patienten hat zur Denomination und klinischer Anerkennung dieses zunächst bagatellisierten und vernachlässigten Krankheitsbildes geführt. Aber nicht nur: das Unsichtbare und von außen kaum Wahrnehmbare konnte auch fotografisch festgehalten werden. Patienten und Photographen haben Formate gemeinsam gestaltet, in denen Bilder, Texte und Geschichten des Lebens mit Long Covid ineinander verwoben sind.

FRANZ X. HEINZ

Zentrum für Virologie | Medizinische Universität Wien

„Biologische Evolution und menschliche Kreativität im Kampf gegen Viren“

Bereits bei der Entstehung der ersten lebenden einzelligen Organismen vor etwa 4 Milliarden Jahren haben Vorläufer der heute bekannten Viren eine entscheidende Rolle gespielt und stellen seither einen integralen Bestandteil aller Lebensformen auf unserer Erde dar. Wie die Analyse des Genoms des Menschen und anderer Lebewesen zeigt, haben Viren ihre genetischen Fingerabdrücke in der DNA der Chromosomen hinterlassen und ganz wesentlich zur biologischen Evolution, also der Entstehung veränderter und immer komplexerer Organismen beigetragen. Entdeckt wurden sie allerdings als Erreger übertragbarer Erkrankungen und Auslöser verheerender Seuchen bei Mensch, Tier und Pflanze. Wie wir heute wissen, war diese krankmachende Eigenschaft ein weiterer treibender Faktor in der Evolution und führte zur Entwicklung von komplexen Immunsystemen, die in einen ständigen Wettstreit mit alten oder neuen, sich ständig verändernden Viren verwickelt sind und dadurch das Überleben der betroffenen Arten sichern können.

Die Situation hat sich mit den Fortschritten in der Erforschung der Viren fundamental geändert, weil wir es nun nicht mehr den langsamen Prozessen der biologischen Evolution überlassen, um durch Zufall und Selektion neue Mechanismen gegen Virusinfektionen

entstehen zu lassen, sondern unser neu gewonnenes Wissen mit großem Erfolg zur Entwicklung Mensch-gemachter Abwehrstrategien einsetzen. Viele Virusinfektionen haben durch den Einsatz vorbeugender Impfungen, antiviraler Medikamente oder allgemeiner seuchenhygienischer Maßnahmen ihren Schrecken verloren, und die Pocken sowie die Rinderpest konnten sogar weltweit ausgerottet werden. Dennoch sind die Gefahren durch Viren keineswegs gebannt, und es muss weiterhin mit dem Auftauchen neuer bedrohlicher Viren gerechnet werden. Das jüngste und eindrucksvollste Beispiel ist COVID-19, das zeigt, wie sehr unsere intellektuellen Fähigkeiten und unsere Kreativität gefordert sind, um die Zusammenarbeit von Wissenschaft und Politik so zu gestalten, dass eine unkontrolliert sich ausbreitende neue Virusinfektion wieder unter Kontrolle gebracht und unsere Gesellschaft vor deren katastrophalen Auswirkungen geschützt werden kann.

GUIDO KUCSKO

Institut für Innovation und Digitalisierung im Recht | Universität Wien

„Fördern wir kreative Schöpfungen durch immaterialgüterrechtliche Schutzsysteme? Und was tragen AI, NFTs und das Metaverse dazu bei?“

Kreativität ist dem Menschen immanent. Ihre Entfaltung und Förderung liegt aber nicht bloß im Interesse des Individuums, sondern der Gemeinschaft, die kreative Ideen zur Bewältigung anstehender Probleme, zur Weiterentwicklung von Technik und Wirtschaft, zum ästhetischen Kunstgenuss etc. sucht. Während die Rechtsordnung schon früh das Eigentum an physischen Objekten, dessen Handel und Schutz, geregelt hat, sind Schutzsysteme für immaterielle geistige Güter, seien es künstlerische Leistungen oder Erfindungen, erst relativ spät entstanden. Urheberrecht, Designschutz, Patentrecht sind junge, sehr dynamische Rechtsgebiete. Sie wurden im Interesse des jeweiligen Schöpfers/der Schöpferin geschaffen, um ihnen die kreative Leistung als handelbares Gut zuzuordnen, ihrem kreativen Schaffen eine wirtschaftliche Grundlage zu geben und um auch die persönlichkeitsrechtliche Bindung an die eigene geistige Schöpfung zu schützen. Sie sollen aber auch eine Gegenleistung der Gesellschaft dafür sein, dass der einzelne seine kreativen Ideen mit ihr teilt. Sie sollen zur Offenbarung der Kreativleistung anspornen und fördern daher in mehrfacher Hinsicht das kreative Schaffen. Auch die künstliche Intelligenz (KI; Artificial Intelligence, AI) entfaltet eine gewisse „Kreativität“ und führt unsere immaterialgüterrechtlichen Schutzsysteme an ihre Grenzen. NFTs sind ein junges Vehikel, um Kreativleistungen weitere Märkte zu eröffnen. Und die Visionäre der Metaverse versprechen neue gesellschaftliche und wirtschaftliche Räume zur Entfaltung und Kommerzialisierung von Kreativität.

JÜRGEN MITTELSTRAß
Konstanzer Wissenschaftsforums | Universität Konstanz
„Die ins Werk gesetzte Welt. Über Schöpfungsmythen und Leonardo-Welten“

Schöpfungsmythen sind noch immer der eigentliche Bezugspunkt des Kreativitätsbegriffs. Dieser wandert gewissermaßen aus der Kosmologie in die Psychologie. An Deutlichkeit gewinnt er damit nicht. Systematisch ist es der (ursprünglich Aristotelische) Begriff des Ins-Werk-Setzens, der allen Schöpfungsmythen zugrunde liegt und auch alle Kreativitätsvorstellungen bestimmt, so insbesondere in der Kunst. Der Weg führt über naturphilosophische und ästhetische Konzeptionen in die durch Wissenschaft und Technik bestimmte moderne Welt, in eine Leonardo-Welt, in der sich das Technologische an die Stelle des Theologischen setzt. In einer Weltbildmetaphorik wird die Leonardo-Welt, die ihre Realisierungen in unterschiedlichen Teilwelten (z.B. der Kunst, der Wissenschaft und der Technik) findet, zum Schicksal des modernen Menschen – bis hin zur Idee der Verwandlung des Menschen in seine eigene Welt (in den oft wirren Konzepten von KI und Transhumanismus). Der Kreativitätsbegriff erweist sich damit nicht nur als ein unterbestimmter, schillernder Begriff, er führt auch in schwer beurteilbare Verhältnisse, zu deren Klärung und Beherrschung es neben eines hohen Maßes an Vernunft und Urteilskraft auch selbst wieder eines neue Wege gehenden, 'kreativen' Vermögens bedarf.

THOMAS REITER
Astronaut | ESA European Space Agency
„Space for All“ – Raumfahrt und Alltag

ESA ist die gesamteuropäische Weltraumorganisation, die sich aktiv mit allen Aspekten der Raumfahrt beschäftigt: von der Erdbeobachtung bis zur Exploration, von der Entwicklung von Trägerraketen bis zur Kontrolle von Satelliten. Alle Raumfahrtaktivitäten kommen sowohl den Bürgerinnen und Bürgern im Alltag als auch Unternehmen zugute. Hierbei arbeiten gegenwärtig zweiundzwanzig Mitgliedsstaaten eng zusammen und teilen finanzielle sowie wissenschaftliche Ressourcen, um bestmögliche Ergebnisse zu erzielen. Mit dem europäischen Weltraumbahnhof in Kourou verfügt Europa über einen unabhängigen Zugang zum Weltraum für wissenschaftliche und kommerzielle Missionen. Das weite Spektrum von Raumfahrtaktivitäten der ESA sind Teil der klaren Vision, die gemeinsam mit der europäischen Kommission definiert wurde und zum Ziel hat, Europa im All zu vertreten, sowie den gesellschaftlichen Nutzen der Raumfahrt und die Konkurrenzfähigkeit der europäischen Raumfahrtindustrie auf internationaler Ebene sicherzustellen. Insgesamt 22 Satelliten werden derzeit von der ESA im Erdorbit und im interplanetaren Raum betrieben. Darüber hinaus beteiligt sich die ESA an der internationalen Raumstation ISS, wo bisher 19 europäische Astronauten und Astronautinnen umfassende wissenschaftliche Forschungen durchgeführt haben. Zu den Höhepunkten aktueller Explorationsmissionen gehören zwei Sonden, die

unseren Nachbarplaneten Mars umkreisen, und eine Sonde auf dem Weg zum sonnennächsten Planeten, dem Merkur. In Kooperation mit unseren internationalen Partnern bereiten wir astronautische Missionen zum Mond vor. In Anbetracht der Bedeutung, welche Raumfahrtendienste für die Funktionsfähigkeit unserer hochtechnisierten Ökonomien haben, gewinnt das Thema „Sicherheit im Weltraum“ zunehmend an Bedeutung.

SABINE SCHINDLER

**Institut für Atmosphären- und Kryosphärenwissenschaften (ACINN) | Universität Innsbruck
„Erforschung des Universums – Wieviel Kreativität steckt darin?“**

In der Erforschung des Universums hat es in den letzten Jahren viele Überraschungen gegeben. Der Kosmos ist viel komplexer als sich das die Menschen anfangs haben vorstellen können. Auch heute noch erleben AstrophysikerInnen vielfältige Überraschungen. Im Vortrag wird das anhand von Beispielen erläutert, die in letzter Zeit oft in den Medien aufgetaucht sind, wie etwa die Dunkle Materie und die Dunkle Energie als Hauptbestandteile des Universums. Weiters werden auch Forschungsergebnisse von Schwarzen Löchern präsentiert: Das supermassive Schwarze Loch im Zentrum der Milchstraße und das erste direkte Bild eines Schwarzen Lochs. Als weitere interessante Beispiele werden Planeten außerhalb unseres Sonnensystems und der Nachweis von Gravitationswellen gezeigt. Die vielfältigen und oft unerwarteten Objekte und Phänomene, die den AstrophysikerInnen begegnen, könnte man als „Kreativität“ des Universums bezeichnen. Die WissenschaftlerInnen sind auf jeden Fall äußerst kreativ in der Entwicklung von Methoden, mit denen sie neue Phänomene des Universums erforschen. Es muss kompensiert werden, dass im Vergleich zu anderen Disziplinen, die Objekte weit entfernt sind, nur von einer Richtung beobachtet werden können und dass Experimente nicht einfach wiederholt werden könnten. Auch zu diesen Methoden werden im Vortrag Beispiele aufgezeigt und anschaulich erklärt: Die Bestimmung von Massen mit Hilfe von leicht messbaren Bewegungen der kosmischen Objekte. Weitere Beispiele sind die Verwendung des Gravitationslinseneffekts, der adaptiven Optik oder der Interferometrie.

HELMUTH TRISCHLER

**Rachel Carson Center for Environment and Society | LMU München | Deutsches Museum
„Planetare Gesundheit und ‚Slow Hope‘ als (Über)Lebensstrategie im Anthropozän“**

Seit gut einem Jahrzehnt wird in den Naturwissenschaften, den Sozial- und Geisteswissenschaften und ebenso in der massenmedial vermittelten Öffentlichkeit eine intensive Debatte um das Anthropozän als einem neuen, vom Menschen als geologischem und biologischem Akteur geprägtes Zeitalter geführt. In dieser Debatte werden nichts weniger als anthropologische Grundfragen verhandelt: Wie wollen wir künftig leben? Welche Überlebensstrategien stehen uns angesichts des rasanten Klimawandels und

Biodiversitätsverlusts überhaupt noch zur Verfügung? Welche Rolle spielen dabei Wissenschaft und Technik?

Der Vortrag beleuchtet erstens die Debatte um das Anthropozän sowohl aus natur- als auch aus geisteswissenschaftlicher Perspektive. Zweitens diskutiert er das damit im Zusammenhang stehende Konzept der Planetaren Gesundheit, das durch die Erfahrung der COVID-19-Pandemie an Dringlichkeit gewonnen hat. Drittens plädiert er dafür, Narrative von ‚Slow Hope‘ als Überlebensstrategie zu entwickeln – jene Hoffnung, die aus den bislang meist übersehenen Geschichten eines geglückten Umweltwandels erwächst und uns hilft, selbst in Zeiten der Konvergenz von ökologischer, sozialer, ökonomischer und pandemischer Krisen kreativ zu denken und mutig zu handeln.