

### Vom Blick des Designers.

Es gibt einen Vers im Cherubinischen Wandersmann, der hier auswendig zitiert wird: "Zwei Augen hat die Seel: eins blicket in die Zeit, das andere blickt hinweg, hinan zur Ewigkeit." (Wer treu sein will, möge nachschlagen und das Zitat korrigieren.) Der Blick des ersten Auges hat seit der Erfindung des Fernrohrs und des Mikroskops eine Reihe von technischen Verbesserungen erfahren. Wir können gegenwärtig weiter, tiefer und genauer in die Zeit Einblick gewinnen als Angelus Silesius dies ahnen konnte. Jüngst sind wir sogar in der Lage, alle Zeit auf einen einzigen Zeitpunkt zu raffern, und im Fernsehschirm alles gleichzeitig zu sehen. Was den Blick des zweiten Auges betrifft, jenen Blick, der die Ewigkeit ersieht, so werden die ersten Schritte in Richtung seiner technischen Vervollkommnung erst seit weniger Jahren unternommen. Das will der vorliegende Aufsatz besprechen.

Die Fähigkeit, durch die Zeit hindurch in die Ewigkeit zu blicken, und das derart Erblickte abzubilden, ist spätestens seit dem dritten Jahrtausend ins Spiel gebracht worden. Damals nämlich standen Leute auf mesopotamischen Hügeln, blickten flussaufwärts, sahen Überschwemmungen und Trockenheiten voraus, und zeichneten Striche in Lehmziegel ein, welche künftig zu grabende Kanäle meinten. Damals wurden diese Leute als Propheten angesehen, aber wir würden sie eher Designer nennen. Dieser Unterschied in der Bewertung des "zweiten Auges der Seele" ist bedeutungsschwanger. Die Leute damals in Mesopotamien, und die weitaus meisten Leute heutzutage, waren der Meinung, es gehe bei diesem Blick darum, die Zukunft vorzusehen. Wenn jemand Bewässerungskanäle gräbt, so tut er dies, weil er die Zukunft des Wasserlaufs voraussieht. Und wenn jemand Raketen auf den Mond schießt, so weil er die Raketenbahn voraussieht. Seit den griechischen Philosophen jedoch, und seither unter allen mehr oder weniger gebildeten Leuten, ist man der Meinung, dass dieser zweite Blick nicht die Zukunft sondern die Ewigkeit sieht. Nicht den künftigen Wasserlauf des Euphrat, sondern die Form aller Wasserläufe. Nicht die künftige Raketenbahn, sondern die Form aller Bahnen, nach denen sich Körper in Gravitationsfeldern bewegen. Ewige Formen. Nur sind die gegenwärtigen gebildeten Leute nicht genau der gleichen Meinung wie die griechischen Philosophen.

Folgt man zum Beispiel Platon (bei dem der Blick des zweiten Auges der Seele "Theorie" heisst), dann ersehen wir durch die flüchtigen Erscheinungen hindurch ewige, unveränderliche Formen ("Ideen"), so wie sie im Himmel dastehn. Demzufolge ist damals in Mesopotamien die Sache so gemacht worden: Einige Leute haben hinter dem Euphrat theoretisch Formen ersehen, und diese aufgezeichnet. Sie haben als erste theoretische Geometrie getrieben. Die Formen, die

sie entdeckt hatten, zum Beispiel Dreiecke, sind "wahre Formen" (griechisch ist "Wahrheit" und "Entdeckung" das gleiche Wort, nämlich "aletheia"). Aber als sie die Dreiecke in die Lehmziegel einzeichneten, haben sie sie verzeichnet. Zum Beispiel ist die Winkelsumme beim gezeichneten Dreieck nicht genau 180°, obwohl dies beim theoretischen Dreieck genau der Fall ist. Den Geometern sind beim Übertragen der Theorie in die Praxis Irrtümer unterlaufen. Und das ist die Erklärung dafür, dass keine Kanalisation (und kein Raketenflug) ganz richtig funktionieren.

Wir sehen die Sache heute etwas anders. Wir glauben (kurz gesagt) nicht mehr, dass wir Dreiecke entdecken, sondern eher, dass wir sie erfinden. Die Leute damals in Mesopotamien haben sich Formen wie Dreiecke zurechtgebastelt, um den Flusslauf des Euphrat irgendwie berechnen zu können, und dann haben sie eine gebastelte Form nach der anderen an den Fluss angelegt, bis der Fluss hineingepasst hat. Galilei hat die Formel des freien Falls nicht entdeckt, sondern erfunden: er hat eine Formel nach der anderen ausprobiert, bis die Sache mit dem Fallen der schweren Körper geklappt hat. Demnach ist die theoretische Geometrie (und die theoretische Mechanik) ein Design, das wir hinter die Erscheinungen entwerfen, um sie in den Griff zu bekommen. Das klingt vernünftiger als der platonische Glaube an die himmlischen Ideen, aber in Wirklichkeit ist es ausserordentlich ungemütlich.

Wenn die sogenannten Naturgesetze unsere Erfindung sind, warum richten sich Euphrat und Raketen gerade nach diesen und nicht ebensogut nach anderen Formen und Formeln? Zugegeben: ob sich die Sonne um die Erde oder die Erde um die Sonne dreht ist eine blosse Frage des Designs, welcher von den beiden ist schöner? Aber: ist es auch eine blosse Frage des Designs, wie die Steine fallen? Anders gesagt: wenn wir nicht mehr der platonischen Meinung sind, der Designer der Erscheinungen stehe im Himmel und müsse theoretisch entdeckt werden, sondern eher, dass wir selbst die Erscheinungen designen, warum eigentlich sehn die Erscheinungen so aus wie sie eben aussehen, anstatt so auszusehn wie wir es wollen? Diese Ungemütlichkeit kann im vorliegenden Aufsatz allerdings nicht abgeräumt werden.

Hingegen steht ausser Zweifel, dass die Formen, ob entdeckt oder erfunden, ob von einem himmlischen oder menschlichen Designer gemacht, ewig sind, nämlich raum- und zeitlos. Die Winkelsumme eines theoretischen Dreiecks ist immer und überall 180°, OB WIR ES NUN Im Himmel entdeckt oder auf dem Zeichentisch erfunden haben. Und wenn wir den Zeichentisch krümmen, und nicht-euklidische Dreiecke mit anderen Winkelsummen designen, dann sind auch solche Dreiecke ewig. Der Blick des Designers, des menschlichen wie des himmlischen, ist zweifellos jener des zweiten Auges der Seele. Und hier stellt sich die folgende eigenartige Frage: wie sieht die Ewigkeit eigentlich aus? Etwa so wie ein Dreieck (wie beim Euphrat), oder so wie eine Gleichung (wie bei den fallenden Steinen), oder noch anders? Antwort: sie mag aussehen wie sie will, sie kann immer dank analytischer Geometrie auf Gleichungen zurückgeführt werden.

Hier kann mit der Technisierung des zweiten Auges der Seele begonnen werden. Man kann alle ewigen Formen, alle unveränderlichen Ideen als Gleichungen formulieren, diese Gleichungen aus dem Zahlencode in Computercodes übertragen und in Computer füttern. Der Computer kann seinerseits diese Algorithmen als Linien, Flächen, und (etwas später) als Volumina im Schirm und in Hologrammen aufleuchten lassen. Er kann "numerisch generierte" synthetische Bilder daraus machen. Was man dann mit dem ersten Auge der Seele sieht, ist exakt das, was mit dem zweiten Auge der Seele ersehnt wird. Was da auf dem Computerschirm erscheint, sind ewige, unveränderliche Formen (zum Beispiel Dreiecke), die aus ewigen unveränderlichen Formeln (zum Beispiel aus "1+1=2") hergestellt wurden. Aber dennoch lassen sich dann sonderbarer Weise diese unveränderlichen Formen verändern: man kann Dreiecke verzerren, drehen, schrumpfen und wachsen lassen. Und alles, was dabei herauskommt, ist ebenfalls eine ewige, unveränderliche Form. Das zweite Auge der Seele blickt noch immer in die Ewigkeit, aber es kann nun diese Ewigkeit manipulieren.

Das ist der Blick des Designers: er hat so ein Scheitelauge, (nämlich so einen Computer), dank dem er Ewigkeiten ersieht und behandelt. Und dann kann er einem Roboter befehlen, das derart ersehene und manipulierte Ewige ins Zeitliche zu übertragen (zum Beispiel Kanäle zu graben oder Raketen zu bauen). In Mesopotamien nannte man ihn einen Propheten. Er verdient eher den Namen eines Gottes. Nur ist er sich dessen Gott sei Dank nicht bewusst, und hält sich für einen Techniker oder Künstler. Gott erhalte ihm diesen Glauben.

.-.-.-.

Lieber Klaus Edelmann: können Sie diesen Aufsatz gebrauchen?

Beste Grüsse.

