

Steirische Kulturinitiative, Graz 24-26/4/89

Einst war die Zeit ein Rad: Tag folgte auf Nacht und Nacht auf Tag, Winter auf Sommer und Sommer auf Winter, Tod auf Geburt und Wiedergeburt dem Tode. Vor etwa 3000 Jahren begann sich das Rad in Strom zu verwandeln: alles floss, nichts wiederholte sich, und jede verpasste Gelegenheit war definitiv verloren. Gegenwaertig beginnt der Strom zu Sandhaufen zu werden: die meisten Sandkoerner zerrinnen immer gleichfoermiger, aber zufaellig bilden sich im Haufen unwahrscheinliche Klumpen. Das Rad haben wir im Bauch und ersehnen es aus Uhren. Vom Strom haben wir beim Geschichtsunterricht gelernt. Vom Sandhaufen erzahlen uns die Wissenschaften, aber wir wissen nicht, was mit ihm anzufangen. Das ist schade: er ist der Spielplatz der Kuenste. Kunst ist das absichtliche Herstellen von unwahrscheinlichen Klumpen im zerrinnenden Haufen. Es lohnt, sich darueber den Kopf zu zerbrechen.

In der Radzeit steht Gerechtigkeit in Frage. Alles hat seinen richtigen Platz im Rad, und wenn es ihn verlaesst, begeht es ein Verbrechen. Die Radzeit dreht sich, um alles wieder richtig zu stellen: sie ist Richter und Henker. Die Radzeit ist tragisch: wer seinen gerechten Platz verlaesst (der "Held"), wird mittels Zeit und mit der Zeit zurueckgewiesen, und kann der Strafe nicht enttrinnen.

In der Stromzeit steht Freiheit in Frage. Alles ist dort Folge von Ursachen und Ursache von Folgen. Wer diese Kausalkette ueberblickt, kann sich von ihr befreien Dank Wissenschaft und Technik. Aus dem Radhelden wird der fortschrittliche Wissenschaftler. Und aus Suende wird Maschine. Aber Wissenschaft und Technik sind selbst Folgen von Ursachen und Ursachen fuer Folgen. Wie also ist Freiheit moeglich? Die Stromzeit ist dramatisch: man muss versuchen, in sie einzugreifen, zu handeln, um sich aus ihr irgendwohin zu befreien.

In der Sandzeit steht Zufall in Frage. Zweifellos rinnen die Koerner in Richtung der Gleichfoermigkeit, und dieses Rinnen ist, was mit "Zeit" gemeint ist, (siehe zum Beispiel Karbontest). Wir koennen diesen "Zweiten Grundsatz der Thermodynamik" nicht bezweifeln, denn wir verdanken ihm die Maschinen, und ohne sie koennen wir nicht leben, selbst wenn wir es wollten. Also: je gleichfoermiger (wahrscheinlicher), desto neuer. Aber: es gibt ebenso zweifellos unwahrscheinliche Klumpen. Manche sind alt: zum Beispiel Wasserstoff- und Heliumatome und die daraus gebildeten Milchstrassensysteme. Andere allerdings sind neuer: zum Beispiel die Biomasse und die daraus gebildeten Nervensysteme. Das sind zufaellig entstandene Klumpen. Zufaellig hat sich in ihnen die Zeit umgestuelpt und rinnt dort in entgegengesetzter Richtung: nicht mehr zur Gleichfoermigkeit hin, sondern zu immer groesserer Komplexheit. Nicht mehr zum Immerwahrscheinlicher-werden, sondern zum Immer-unwahrscheinlicher-werden. Die Sandzeit widerspricht sich mancherorts selber.

Das ist verwirrend. Es nuetzt nichts, diese Verwirrung auf traditionelle Zeitformen reduzieren zu wollen. Etwa zu sagen: die Sandzeit ist ein "entropischer" Strom, auf dessen Ruecken zufaelligerweise "negativ entropische" Raeder (Episyklen) sitzen. Denn die Frage ist nicht, ob die Sandzeit ein Strom oder ein Rad ist, sondern dass sie sich zufaellig umdreht. Die Frage ist nicht, ob wir zum Waermetod stroemen,

oder ob wir uns in einem Rad "Big Bang-Waermetod-Big Bang" drehen, sondern die Frage ist, wie wir mit und in einer Zeit leben koennen, die mancherorts "negativ" ist. Eine rhetorische Frage: wir muessen damit und darin leben.

Es gibt auf diese Frage eine vernuenftige (wissenschaftliche) Antwort. Der Sandhaufen besteht aus vielen Koernern. Die Summe der Koerner ist gross; aber begrenzt: die "Welt" ist geschlossen, und wir kennen ungefaehr ihre Masse. Wir kennen auch ungefaehr ihr Alter, und das koennen wir aus ihrem Rinnen in Richtung Gleichfoermigkeit errechnen. (Wobei sich herausstellt, dass Masse und Alter (Raum und Zeit) einander bedingen.) Aber obwohl die Summe der Sandkoerner begrenzt ist, ist sie beträchtlich. In einem Spiel, das aus so vielen Steinchen besteht, und das seit so langer Zeit gespielt wird, muessen gelegentlich zufaelliger Weise Unfaelle (Akzidente) passieren. Obwohl alle Steinchen in Richtung Gleichfoermigkeit rinnen, muessen notwendigerweise hie und da Klumpen zustande kommen. Derartige Unwahrscheinlichkeiten koennen dank Wahrscheinlichkeitsrechnung ziemlich exakt vorausberechnet werden. Und auch, wann diese Klumpen wieder in Wahrscheinliches zuruecksinken werden. Also keine Sorge: die "negative Zeit" ist ein notwendiger Zufall.

Die vernuenftige Antwort ist nicht zufriedenstellend. Mag sein, dass Unfaelle statistisch notwendig sind, aber jeder einzelne Unfall bleibt unwahrscheinlich. Zum Beispiel: Betrachtet man den Sandhaufen als ein Ganzes, dann allerings sind Zufaele wie das Einporttauchen des Klumpens "menschliches Gehirn" (oder etwas dem Aehnliches) zu erwarten. Aber was den Sandhaufen betrachtet ist doch ein Menschenhirn? Von dort aus gesehn erscheint die Reihe von Zufaelen, welche das Gehirn hervorgebracht haben, als ausserordentlich unwahrscheinlich (nicht futurierbar). Das ist eine verwirrende Schlinge: um die Zufaele als notwendig einzusehn, muss zufaellig eine ganze Reihe von Zufaelen einen Klumpen bilden. Und diese Reihe von Zufaelen bildet einen Strom (die "Evolution"), welcher in Gegenrichtung der Sandhaufenzeit fliesst. Nicht nur das Gehirn, die ganze Sache ist voellig unwahrscheinlich. In der Radzeit wuerde man "Wunder" dazu gesagt haben.

Wir muessen uns ueber die Sandzeit wundern, aber koennen sie nicht bewundern. Zwar muessen wir in ihr negative Stroemungen (wie die Evolution) feststellen, und dass diese Stroemungen zu Unwahrscheinlichem ("Wunderbarem") fuehren, aber zugleich muessen wir anerkennen, dass diese Stroemungen zufaellig entstehen und notwendigerweise in die allgemeine Sandzeit wieder muenden muessen. (Zum Beispiel: nicht nur dieses Gehirn, sondern alles Leben auf Erden muss notwendigerweise in berechenbarer Zukunft zu wahrscheinlichen Sandkoernern zerfallen.) Also: die Sandzeit fuehrt gelegentlich zu wunderbaren Klumpen (zum Beispiel zu uns selbst), aber es sind lauter zufaellig gewuerflete, absichtslos entstandene, absurde Klumpen. Wunder ohne Absicht ("Schoepfer"), automatische Wunder. Damit haben wir zu leben.

.-.-.-.-.-

Damit haben wir zu leben, aber nicht notwendigerweise uns damit abzufinden. Denn nie haben sich die Leute mit der Zeitform abgefunden, in der sie zu leben hatten. In der Radzeit gab es Weise und Heilige, welche dem Richter und Henker "Zeit" seine gerechten Gesetze ablauschen konnten. In der Stromzeit gab es Aufklaerer und Kritiker, welche die Kausalketten durchblickten, Wissenschaft trieben. Was Weise zur Rad-

zeit und Wissenschaftler zur Stromzeit waren, das ist der Kuenstler zur Sandzeit. Dem praehistorischen Weisen und dem modernen Wissenschaftler tritt der post-moderne Kuenstler zur Seite. Er versucht, seine Zeit zu durchblicken, wie einst die Weisen und Wissenschaftler die ihre.

In der Sandzeit entstehen zufaellig unwahrscheinliche Klumpen. Ein solcher Klumpen ist unser Gehirn. Und zufaellig hat dieser Klumpen die Faehigkeit, absichtlich unwahrscheinliche Klumpen herzustellen. Das ist eine doppelte verwirrende Sehlunge: in einem zufaellig entstandenen Klumpen stuelpt sich der Zufall zufaellig in Absicht. Das klingt derart unwahrscheinlich (und ist es auch), dass wir es nur als wahr hinnehmen koennen, weil wir es an uns selbst feststellen muessen. Die Sache ist derart unwahrscheinlich, dass wir nicht umhin koennen, sie ideologisch mit Begriffen wie "Geist" zu reifizieren. Aber wir haben diese Reifikationen nicht mehr noetig; wir koennen hinnehmen, dass im Verlauf des Wuerfelspiels zufaellig ein Wurf eintraf, von dem ab das Spiel nicht mehr blind ist. Von dem ab das Spiel auf Unwahrscheinlichkeiten abzielt. Aus dem "natuerlichen" absurden Spiel ist ein "kuenstliches" absichtsvolles geworden.

Was eben gesagt wurde, kann als eine "post-moderne" Anthropologie formuliert werden: Der Mensch ist ein Zufallswurf, der faehig ist, den Zufall in Absicht zu stuelpen, und damit gegen die Sandzeit zu spielen. Der Mensch kann die allgemeine Tendenz zur Gleichfoermigkeit, zum Wahrscheinlichen verneinen, und absichtlich immer komplexere Formen ("Informationen"), immer Unwahrscheinlicheres erzeugen. Er kann in den Sandhaufen (worin er ist, und dessen Teil er ist) eingreifen, und die Koerner zwingen, sich immer unwahrscheinlicher zu gestalten. Er kann sie "kom-putieren". Er kann dem Waermetod (dem Tod ueberhaupt) dank Kunst die Stirn bieten. Er kann Schoepfer werden.

Nicht, als ob damit die absurde Stimmung der Sandzeit ~~stark~~ aufgehoben waere. Alles was wir herstellen muss notwendigerweise (ebenso wie wir selbst) in wahrscheinlichen Staub zerfallen. Und doch: wennauch zu letztlichem Scheitern verurteilt (ebenso wie es einst die Weisen und Wissenschaftler waren), so sind wir dennoch faehig, mit unserem eigenen Scheitern zu spielen ("homines ludentes").

Der vorliegende Beitrag hat drei Zeitformen mit einander verglichen. Sie bilden keine Reihenfolge: sie uebedecken einander in unserem Bewusstsein. Die Radzeit schlaegt den Rhythmus unseres taeglichen Lebens, die Stromzeit beherrscht unsere Entscheidungen und Taten, und nur in seltenen Augenblicken sind wir ueberhaupt faehig die Sandzeit zu integrieren. Aber in solchen Augenblicken erkennen wir unsere Menschenwuerde: wir koennen uns als Kuenstler (als Schaffende) provisorisch gegen die geistlose Sturheit empoeren, in welche wir getaucht sind.