

# Die Gegenwart ist die Zukunft der Vergangenheit

*Veith Risak*

*Universität Salzburg, Computerwissenschaften  
Rienöblgasse 22/9, 1040 Wien  
veith.risak@tele2.at*

**Schlagworte:** Science-Fiction, Zeitebenen, Philosophie, Manager, Richter

**Abstract:** Das modellhafte Spiel mit den Zeitebenen: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft kann die Rollenbilder des Handelnden und des Richters gegenüberstellen. Man kann in der Gegenwart für eine unsichere Zukunft handeln oder über eine unveränderliche Vergangenheit richten. Die Science-Fiction kann dazu modellhafte Szenarien bereitstellen.

## 1. Einleitung

Man kann den Satz: „*Die Gegenwart ist die Zukunft der Vergangenheit*“ als reines Wortspiel, als – nur scheinbar – sinnlosen Satz wie ein Zen-Koan sehen. Man kann ihn aber auch als Anregung für das Nachdenken über die *Zeitebenen*: Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft nutzen. Das Spiel mit den Zeitebenen in Wissenschaft, Literatur, Philosophie, Religion, Rechtstheorie, ... hat viele schillernde Aspekte.

Letztlich interessieren Fragen wie: „*Woher kommen wir?*“ und „*Wohin gehen wir?*“ die Menschen schon immer.

Die Science-Fiction kann nun mit diesen Zeitebenen modellhaft spielen. Sie kann das durch die handelnden Personen und deren Position und Verantwortung für das Ganze auch erlebbar machen.

Man kann in der Gegenwart für eine - unsichere - Zukunft *handeln* oder über eine – unveränderliche – Vergangenheit *urteilen*; man kann aber nicht beides haben.

In diesem Zusammenhang fand ich folgende ähnliche, aber doch in ihrer Sichtweise unterschiedliche Sätze:

- „*Die Gegenwart ist die Zukunft der Vergangenheit.*“ (Sicht aus der Gegenwart)
- „*Die Zukunft der Vergangenheit ist die Gegenwart.*“ (Sicht aus der Vergangenheit)

- „Was ihr seid, sind wir gewesen; was wir sind, werdet ihr sein.“ (Grabsäuleninschrift in Kremsmünster)

In all diesen Fällen handelt es sich um zwei Ebenen. Auf der einen sind es *Wortspiele* mit Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Auf der anderen Ebene handelt es sich um jeweils verschiedene *Erkenntnismöglichkeiten*, bzw im letzten Beispiel um *Seinsweisen*.

## 2. Unterscheidung der Sichtweisen

Um die Übersicht zu behalten, muss man unterscheiden zwischen dem Standpunkt des Handelnden und dem Standpunkt des Beobachters. Man kann dadurch:

- Die Vergangenheit rückblickend betrachten und beurteilen,
- in der Gegenwart handeln und
- in eine ungewisse Zukunft blicken.

Das Interesse liegt also am Handeln, an der damit verbundenen Verantwortung und an der rückblickenden Beurteilung früherer Handlungen. Diese Sichtweisen sind stark prozesshaft handlungsorientiert.

### 2.1. Sicht aus der Vergangenheit

„Die Zukunft der Vergangenheit ist die Gegenwart“

Das Interesse liegt auf der *Zukunft*. Der damals Handelnde versuchte die Konsequenzen seines Handelns für *seine* Zukunft abzuschätzen. Es geht um das Treffen verantworteter Entscheidungen aufgrund der damals herrschenden Bedingungen.

Im Zentrum des Interesses steht der Handelnde. Er ist in der Vergangenheit, der Beobachter in der Gegenwart. Ihr Wissensstand ist unterschiedlich. Der heutige Beobachter kennt die Gegenwart und die Vergangenheit; der damals Handelnde kennt nur die – für ihn gegenwärtige – Vergangenheit und blickt in eine ungewisse Zukunft.

Der Beobachter ist inaktiv (historische Sicht). Er kann aus diesem Wissen heraus urteilen. Der damals Handelnde kann entscheiden und handeln, ist aber nicht sicher, welche (für ihn zukünftigen) Folgen seine Handlungen haben. Er leidet unter *unvollständiger Information*, wie das in Entscheidungssituationen fast immer der Fall ist.

Sein Urbild ist der *Manager*.

## 2.2. Sicht aus der Gegenwart

*„Die Gegenwart ist die Zukunft der Vergangenheit“*

Das Interesse liegt hier auf der Vergangenheit; bzw. aus Interesse daran, wie der Handelnde damals die Zukunft einschätzte.

Der Beobachter blickt in die Vergangenheit zurück, in der der Handelnde aktiv war. Aufgrund seiner *vollständigen Information*<sup>1</sup> kann der (heutige) Beobachter dessen Handeln beurteilen. Das ist viel leichter, wie der Spruch sagt: *„Im Nachhinein ist man immer viel gescheiter.“*

Das Urbild dieses Beobachters ist der *Richter*. Der Beobachter kann hier fragen, was der Handelnde damals hätte voraussehen können, bzw. müssen. Er darf sich das aber aus seinem gegenwärtigen Wissen nicht zu leicht machen.

Die Intensität der Einbindung in den historischen Prozess ist für beide sehr verschieden. Der „Manager“ entscheidet, handelt und trägt Verantwortung. Der „Richter“ beobachtet und bewertet – ohne direkte Einbindung in den Prozess – aus gewisser Distanz. Später können aber die als Beobachter gewonnenen Erkenntnisse auch Grundlage für sein nun aktuelles Handeln<sup>2</sup> sein.

## 2.3. Zeitlicher Zustandsvergleich

*„Was ihr seid, sind wir gewesen. Was wir sind, werdet ihr sein.“*

Hier geht es um die verschiedenen *Seinsweisen* in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Hier sprechen die – nicht mehr der Zeitfolge unterworfenen – Toten zugleich aus der – nur für die Lebenden relevanten – Vergangenheit zu den Lebenden.<sup>3</sup>

## 3. Konsequenzen

Je nach der Zeitebene, in der die Science-Fiction spielt, nimmt der Leser verschiedene Positionen an:

- Eines externen Beobachters, der viel mehr weiß als die handelnden Personen
- Eines Richters, der durchaus den Kontext zur Zeit der Handlung berücksichtigen muss

---

<sup>1</sup> Das ist eine Idealisierung. In der Realität geht im historischen Prozess Information verloren, so dass auch der heutige Beobachter (Historiker) nur über unvollständige Information verfügt.

<sup>2</sup> „Lernen aus der Geschichte.“

<sup>3</sup> Dieser Satz enthält eine implizite metaphysische Annahme; nämlich die, dass es eine Existenz außerhalb der Zeit gibt.

- Eines Mitträumenden in die Zukunft

Diese rufen ganz verschiedene Erwartungen und Haltungen hervor. Die *Gegenwart des Lesers* muss dabei durchaus nicht mit der Gegenwart des Romans übereinstimmen. Beispiele wären historische, bzw in ferner Zukunft spielende Romane, in unbestimmter Zeit angesiedelte Utopien, Märchen, ...

Typisch ist hier die oft szenarioartige Gegenüberstellung von „*alternativen Zukunftsmodellen nach der Katastrophe*“. Dabei wird es dem Leser, bzw Beobachter überlassen, wie er selbst diese Alternativen – auch emotional – bewertet. So bietet bzw C. Amery in „Der Untergang der Stadt Passau“ drei alternative Weiterentwicklungspfade an.

### 3.1. Konsequenzen für die Science-Fiction

Die Science-Fiction spielt oft mit diesen Zeitebenen in Form von Zeitreisen, die in die Vergangenheit oder die Zukunft gehen können:

#### 3.1.1. Zeitreisen in die Vergangenheit

Sie sind oft darauf angelegt, in der Gegenwart bekannte Fehler oder in Zukunft drohende Gefahren durch *Korrektur der Voraussetzungen* zu beheben bzw ihr Auftreten zu verhindern. Sie können aber auch aus touristischer Neugierde unternommen werden und durch ein kleines Versehen in der Vergangenheit unabsehbare Folgen für die Gegenwart haben. Hier wird oft der „Schmetterlingseffekt“<sup>4</sup> aus der Chaostheorie zitiert.

Kann hier *Schuld* entstehen, wenn nach der Rückkehr in die Gegenwart diese wesentlich verändert vorgefunden wird, aber keine Spur der ursprünglichen Gegenwart mehr existiert?

Das könnte nur vom Zeitreisenden individuell entschieden werden und hängt auch damit zusammen, ob er sich überhaupt an eine Einflussnahme auf die Vergangenheit erinnert.<sup>5</sup> Vgl die Situation damit, heute einen Schmetterling zu fangen, und nicht wissen zu können, ob und welche Auswirkungen dies auf eine ferne Zukunft haben kann.<sup>6</sup>

<sup>4</sup> Beispiel: Der Flügelschlag eines Schmetterlings in New York kann unter unstablen Bedingungen einen Sturm in Tokio auslösen.

<sup>5</sup> Fahrlässigkeit als Thema der Science-Fiction.

<sup>6</sup> Vgl den unten von mir formulierten „evolutionären Imperativ“.

### 3.1.2. Zeitreisen in die Zukunft

Sie dienen meist dem Interesse daran „*was kommen wird*“. Die Science-Fiction nutzt dies oft für positive oder negative politische und gesellschaftliche Utopien.<sup>7</sup> Diese Utopien sind mit den wissenschaftlichen Methoden der Extrapolation oder der Szenariotechnik verwandt. Vgl. hierzu die Prognosen des Club of Rome „Grenzen des Wachstums“. Jedoch kennen auch viele Religionen Prognosen in Form von Prophetien und Endzeitoffenbarungen.<sup>8</sup>

In allen diesen Fällen kann die Zeitreise in die Zukunft positiv als „Verheißung“ oder negativ als „Warnung“<sup>9</sup> verwendet werden. Es ist hier schwierig, zwischen Prognose, Prophetie und Science-Fiction zu unterscheiden. Die Grenzen sind fließend.

## 3.2. Konsequenzen für einen „weisen Gottkönig“

Ein *weiser Gottkönig* wird als allwissend und als außerhalb/über der Zeit stehend angesehen. Für ihn sind Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft gleich zugänglich.<sup>10</sup>

Er trägt – gegenüber wem, gegenüber sich selbst? – aufgrund seines umfassenden Wissens in Breite und zeitlicher Tiefe umfassende Verantwortung.<sup>11</sup>

Wichtig ist die Unterscheidung, ob er nur die Rolle eines – passiven – „externen Beobachters“ übernimmt, oder ob er – aktiv – in das Geschehen eingreift.<sup>12</sup> Letzteres tut im Barocktheater der sog. „*deus ex machina*“.

<sup>7</sup> Man kann genauer im positiven Fall von „Utopie“, im negativen Fall von „Dystopie“ sprechen.

<sup>8</sup> Vgl. Off 1, 19 „Schreibe auf, was du *schauest* und was *ist* und was danach *geschehen wird*.“

<sup>9</sup> „Wenn ihr so weitermacht ...“

<sup>10</sup> Vgl. Joh 8, 58 „Ehe Abraham *war*, *bin* ich.“ Off 1, 17 „... der *Erste* und der *Letzte* und der *Lebendige* ...“ Ps 90, 4 „*Tausend Jahre* sind für dich wie *ein Tag*.“

<sup>11</sup> Vgl. Benediktregel 2, 30 „Wem mehr gegeben wurde, von dem wird auch mehr abverlangt.“

<sup>12</sup> Vgl. *Strugatzky* „Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein.“ Dort soll ein Beobachter auf einem etwa auf der Entwicklungsstufe des Mittelalters stehendem fernen Planeten die politischen und gesellschaftlichen Vorgänge dokumentieren, darf aber trotz seines überlegenen Wissens und seiner technologischen Möglichkeiten nicht eingreifen.

### 3.3. Konsequenzen für „normal Sterbliche“

*Normal Sterbliche* haben einen begrenzten Wissenshorizont; sie stehen innerhalb der Zeit, wie das schon das Adjektiv „sterblich“ ausdrückt. Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft sind für sie ganz verschieden zugänglich.

Sie tragen innerhalb ihrer – engen – Grenzen Verantwortung für ihre Handlungen. Diese Verantwortung ist durch die mangelnde Übersicht über die Vergangenheit und die nebelhafte Zukunft eingeschränkt.

## 4. Schluss

Zur *Entscheidungsfindung* im Hier und Jetzt mit Sicht auf mögliche zukünftige Auswirkungen kann man den „kategorischen Imperativ“ Kants zu einem „*evolutionären Imperativ*“ modifizieren:

„*Handle stets so, als ob deine Handlung für die Evolution im ganzen Kosmos entscheidend wäre*“ und „*Sei nicht beleidigt, wenn es nicht auf deine Handlung ankam.*“ Man könnte auch von „Verantwortung und Demut“ sprechen.

Oder im Sinne Goethes im Faust II: „*Wer immer strebend sich bemüht ...*“

Als *Historiker* kann man auf die richtigen und fehlerhaften Entscheidungen der Vergangenheit zurückblicken. Man sollte daraus aber nicht überheblich werden. Als *Warner* oder einfach als *Freund von Science-Fiction* kann man mit möglichen Szenarien der Zukunft spielen.

Es kommt auf uns an, welche dieser Haltungen wir einnehmen. Spannend ist es auf jeden Fall ...

## 5. Literatur

- Amery C. „Der Untergang der Stadt Passau“ (1983), Heyne  
 Meadows D. et al. „Grenzen des Wachstums“ (1973), Rowohlt  
 Röbler A. „Carl Amerys: Der Untergang der Stadt Passau – eine Untersuchung der zentralen Themenkomplexe“, EDFC, Bd 38  
 Strugatzky „Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein“, Ullstein 1973