



HANS-CHRISTIAN ZEHNTER

Die Erde wird brüchig

Mitte Juli dieses Jahres startete der Film «Independence Day 2: Wiederkehr – Wir wussten immer, dass sie zurückkehren werden.» auch in Europa.

Bild oder Wirklichkeit?

Nicht nur der Titel scheint voller vielsagen-der Bezüge, sondern auch das Werbeplakat, dem ich täglich an meiner Bahnstation begegne, spricht eine deutliche Sprache. Was ist dargestellt? Eine überreiche Science-Fiction-Fantasie? Eine Imagination? Eine Realität? Besinnt man, dass die Wesensseite der Wirklichkeit in unserem Innern lebt, so entpuppt sich dieses Werbeplakat als realer denn vielleicht zunächst geahnt. Das Bild zeigt eine Dingwelt, die von der Erde abgelöst wird und dabei zerbricht. Erst dem zweiten Blick zeigen sich über allem überdimensionale «Ufos» mit schirm- oder spinnenartiger Gestalt. Diese sind die insgeheimliche Ursache für das Ablösen und Zerbrechen der Dingwelt. Sie schieben sich zwischen Himmel und Erde und verdunkeln das Firmament.

Automatenartige Wesen

«Und aus der Erde wird aufsprießen ein furchtbares Gezücht von Wesenheiten, die in ihrem Charakter zwischen dem Mineralreich und dem Pflanzenreich drinnenstehen als automatenartige Wesen mit einem überreichlichen Verstande, mit einem intensiven Verstande. Mit dieser Bewegung, die über der Erde Platz greifen wird, wird die Erde überzogen werden wie mit einem Netz, einem Gewebe von furchtbaren Spinnen, Spinnen von einer riesigen Weisheit.»¹ Die neuen elektronischen Kommunikati-

onsnetze lösen uns unversehens eilig aus der irdischen Wirklichkeit mit Himmel und Erde heraus. Das «Pokémon go»-Game, das gerade erst etwa ein viertel Jahr auf dem Markt ist, beherrscht – nicht nur – junge Menschen und Citys. Allenthalben finden sich Agglomerationen von smartphone-gebannten und -gebeugten Blicken, um an irgendeinem ausgewählten Ort Punkte im Spiel zu erreichen. Die Visionen, die sich hieraus ergeben, sind klar: «Über die physischen Orte wird eine neue, digitale Schicht gelegt. [...] Die smarten Städte von morgen werden zu einem Hybrid aus physischer und digitaler Welt werden, ein Triumph der Atome und Bits», so ein Artikel in der nzz von Anfang August.²

Unabhängig – aber unfrei

Die irdische Wirklichkeit gerät aus dem Blick; wir geraten in eine virtuelle (und doch!) Wirklichkeit hinein. Wir werden unabhängig von Himmel und Erde: Independence Day! ... Und verlieren dabei unser höchstes Gut, die Freiheit: «Den eigentlichen Begriff und das Wesen des Menschen macht aus: die Sehnsucht nach dem Absoluten, Ewigen und Unsterblichen. Diese zu beweisen unternehmen ist ein Unsinn. [...] Das Streben nach dem Absoluten, diese Sehnsucht des Menschen, ist Freiheit. [...] Nennen wir dieses Erkennen der höchsten Wahrheiten: das Zusammengehen mit dem

Absoluten, so finden wir, dass in diesem Zusammengehen seine [des Menschen] höchste Freiheit erblüht.»³

In der «smarten» Zwischenwelt ist der Weg zum Absoluten, zur Welt des Göttlich-Geistigen verschlossen. Dieser bedarf des freien Blicks auf Himmel und Erde, ins Sinnliche und Übersinnliche. In der «digitalen Schicht» wird aber unser Blick Erde und Himmel entzogen. Wir entziehen der Erde und dem Himmel damit unsere Zeugenschaft. Die wahre Erdenwirklichkeit, die uns nur durch die Sinne zugänglich wird, verliert im Blick auf den Smartphone-Bildschirm ihre Basis und Bodenhaftung. Wir brechen unsere Zelte auf der Erde und im Himmel ab, leben in einer Zwischenwelt. Wir sind nicht mehr Zeuge und Mitschaffende einer von göttlich-geistigen Wesen getragenen und bejahten Erdenwirklichkeit, sondern von Mächten, die gerade die Welt dieser Schöpferwesen verneint. Wir entziehen damit der Erde unsere lebensspendende Zuwendung. Die Erde wird brüchig. – Independence Day: Eine Real-Imagination.

¹ Rudolf Steiner, GA 204, Vortrag vom 13. Mai 1921. ² Adrian Lobe: Die Neuentdeckung der Stadt. Wie die Spiele-App Pokémon Go den öffentlichen Raum verändert. Neue Zürcher Zeitung, 8.8.2016, Feuilleton, S. 27. ³ Rudolf Steiner: Brief an Rudolf Ronsperger am 16. August 1881, GA 38, Briefe, Band I 1881–1890. Foto 20th Century Fox