

Eine kleine Zifferngeschichte

Ein Skriptum für Techniker und Naturwissenschaftler, vielleicht auch Theologen.

Vorwort

Darf ich mich kurz vorstellen, sehr geehrter Leser? Ich bin ein Programmierer.

Na gut, vielleicht sollte ich doch sagen, ich *war* es, denn die Zeit bringt es eben mit sich, daß wir uns immer mehr auf *allgemeine* Fragestellungen *spezialisieren*.

Wissen Sie, lieber Leser, was ein Programmierer tut? Nein? Halb so schlimm, Sie sollten nur eines wissen: Immer, wenn Sie ein Computer-Programm *bedienen* (*verwenden* gefällt mir in diesem Zusammenhang eigentlich besser), dann *reden* Sie gleichsam mit einem Programmierer.

Wieso? Ganz einfach: Eigentlich kommunizieren Sie mit dem Computer und mit dem Programm, aber sowohl das Programm als auch der Computer tun doch nur alles, was der Programmierer will. Oder, besser gesagt, sie tun alles, was ihnen der Programmierer aufgetragen hat (wenn nicht ein Fehler vorliegt, der tiefer sitzt).

Eigentlich ist es ja mit jedem technischen Gerät so. Wenn Sie also wieder einmal mit der Bedienungsanleitung Ihres neuen Videorecorders kämpfen, dann denken Sie daran: Der Konstrukteur redet mit Ihnen und Sie *dürfen* die Rätsel lösen, die er Ihnen aufgegeben hat.

Als Programmierer hatten/haben wir oft damit zu tun, daß wir den Dingen einen Namen geben müssen – eine uralte Aufgabe des Menschen. Auch mit dieser Geschichte hatte ich so meine liebe Not in der Namensgebung.

Es gab verschiedene Ideen für den Namen dieser Geschichte, die alle irgendwie miteinander assoziiert werden können. Deshalb möchte ich Ihnen, lieber Leser, diese Ideen nicht vorenthalten.

Zuerst wollte ich einen Text aus einem Lied von Udo Jürgens verwenden: „Ich laß‘ Euch alles da, meine Welt, wie ich sie sah“, aber der Titel wäre zu selbstverständlich, und – „verabschieden“ will ich mich eigentlich noch nicht.

Die zweite Idee war der Name „Zifferngeschichte“, denn letzten Endes erzähle ich auch ein klein wenig die Geschichte von DIGITS¹ (auch wenn das nicht so ganz offensichtlich ist). Dass es etwas mit den Ziffern einer Uhr zu tun haben könnte, wie ich gleich erläutern werde, war ein weiterer Aspekt, der für diesen Namen sprach.

Haben Sie, verehrter Leser, schon einmal überlegt, wie überflüssig die Ziffern auf dem Ziffernblatt so mancher Analoguhr sind? Solange die Uhr gerade hängt oder steht oder solange man einen anderen Bezugspunkt hat (z.B. das Uhrband und die Krone oder die Kette, an der eine Taschenuhr hängt), um herauszufinden, welcher der zwölf Striche dem Mittag entspricht, solange wird man immer in der Lage sein, den zwölf Markierungen die richtige Uhrzeit zuzuordnen. Mit anderen Worten: Die Ziffern kann man wohl nur begreifen, wenn man sich mit dem Begriff der Redundanz (überflüssige Information) auseinandersetzt. Außerdem rühren wir wieder an der uralten Frage, ob ein Bezugssystem nötig ist oder nicht.

¹ Siehe „\Digits*.“ -r, eine Ideensammlung, deren Anstoß aufgrund der Beschäftigung mit den Themen der Zifferngeschichte erfolgt ist (obwohl die Niederschrift der Zifferngeschichte erst später begonnen wurde).

Ein weiterer möglicher Titel wäre gewesen: „Die Geschichte vom kleinen Kerzenständer“, aber das war mir dann doch zu gewagt.

Eigentlich ist es ja eine Geschichte über den Diener Johann, um ihn dreht sich nämlich jede Geschichte.

Ich möchte aber nicht verschweigen, daß ich auch über viele andere Dinge berichten werde, Dinge, die andere Leute erzählt haben, auch Dinge, über die bereits Geschichten geschrieben worden sind, besser und ausführlicher als hier.

Auch wenn ich also nichts Neues zu erzählen habe, so bleibt mir doch, Ihnen, verehrter Leser, viel Spaß zu wünschen.

I Das alte Haus

Ich lebe in einem großen Haus. Es ist ein uraltes Haus, wo sich keiner so richtig erinnern kann, wann es eigentlich erbaut worden ist. Es war wohl noch vor der Zeit, als man eine Baugenehmigung brauchte.

Ich lebe hier, seitdem ich denken kann. Leider kann ich mich aber nicht mehr an alles erinnern, das ich schon erlebt habe. Manchmal trauere ich diesen Erlebnissen nach, aber so ist es nun einmal: frischer Wind muß hie und da durch die kleinen grauen Zellen pusten und alte Datenbestände gehen dabei verloren.

Die anderen Menschen haben dieses Problem natürlich schon lange erkannt. Sie haben ein vernetztes System aufgebaut, in dem jeder seine wichtigen Gedanken ablegen kann, so daß nichts verloren geht. Wie man im richtigen Moment den richtigen Gedanken (wieder)findet, auf daß dieser einem weiterhelfe, das ist ein zentrales Anliegen für viele Menschen in unserem Haus.

Von Anfang an hat man dieses vernetzte System auch dazu verwendet, um Fehler zu dokumentieren. Das wäre ja gar nicht so schlecht, weil es doch eine der wichtigsten Fähigkeiten wäre, aus fremden Fehlern zu lernen. Aber vielleicht gibt es ja auch Mitbewohner, die immer bei anderen die Fehler suchen und nur aus diesem Grund immer wieder die Archive durchforsten.

Obwohl dieser Neid und diese Mißgunst (die Frage ist nur, welches bei wem liegt) immer als Damoklesschwert über dem ganzen System hängen, funktioniert unser altes Haus doch sehr gut, wie ich sagen muß.

II Das 1:1 Spiel

In unserem Haus gehen seltsame Dinge vor sich. Das gesamte Inventar, die Möbel, das Besteck, die Küchengeräte, die Garten- und Zimmerpflanzen, die uralte Pendeluhr, kurz gesagt, alle Gegenstände können sprechen.

Sie sind in ständigem Kontakt und sie können kolossal gute Geschichten erzählen. Es gibt auch einige Menschen, die ihnen dabei zuhören.

Mit den Menschen in unserem Haus ist das so eine Sache. Es gibt viele Zimmer im Haus und jeder Mensch lebt in (mindestens) einem bestimmten Zimmer.

Die Zimmer sind unterschiedlich alt. Unser Haus wächst ja ständig und es ist eigentlich eine Art Fleckerlteppich. Manchmal wurden ganze Gebäudetrakte neu dazu gebaut, manchmal einzelne Zimmer. Es gab sogar Fälle, in denen Zimmer geteilt wurden, um das Haus an die Bedürfnisse der Menschen anzupassen. Und manchmal wurden ganze Zimmer einfach aufgelassen, Mauern niedergerissen, um den gemeinsamen Wohnraum zu vergrößern.

Aber trotz aller dieser täglichen Veränderungen ist es immer *ein und dasselbe* Gemäuer, unser altes Haus. Man erzählt die Geschichte, daß es die Gemäuer sind, durch die die Gegenstände kommunizieren. Sie verwenden dafür eine uralte Sprache, die sie von der Pendeluhr gelernt haben, und bedienen sich des P&S Kommunikationssystems.

Unter den Menschen gibt es viele Sprachen. Manchmal hat man sogar das Gefühl, daß jedes Zimmer seine eigene Sprache spricht. Das kommt gar manchem Zimmerkommandanten sehr zu gute, denn die Menschen, die sich mit Menschen aus anderen Zimmern unterhalten, Gedanken austauschen, werden doch öfters schief bäugt.

Das liegt an einem uralten Spiel, das die Menschen spielen. Es heißt: „Erster sein“. Dabei kommt es schon einmal vor, daß sich einer vorsichtig in ein anderes Zimmer schleicht, um dort, wenn alle schlafen, die Unterlagen durcheinander zu bringen. Das hilft dem anderen Zimmer natürlich nicht gerade dabei, im Spiel den ersten Platz zu gewinnen.

Das lustige an dem Spiel ist übrigens, daß alle glauben, der Diener Johann hätte in seiner geheimnisvollen Truhe einen großen Schatz gelagert, den er dem Sieger überreichen würde. Es hat aber noch nie jemand endgültig gewonnen.

Der Kerzenständer, er ist wohl annähernd gleich alt wie die Pendeluhr, ist ein permanenter Unruhestifter. Er läßt keine Gelegenheit aus, einem Menschen zu sagen, daß er besser ist als die anderen und er hat immer einen Vorschlag parat, wie du das Spiel gewinnen kannst. Er möchte dir alles mögliche technische Gerät „schenken“, mit dessen Hilfe du ein leichteres Spiel haben sollst.

Leider kommt es immer wieder dazu, dass aus dem Spiel Ernst wird. Kein Mensch weiß so genau, woran das liegt. Manche geben dem Kerzenständer die Schuld daran, aber letzten Endes ist doch jeder selbst verantwortlich für das, was er tut.

Eines Tages erfand ein junger Mensch ein Gerät, mit dem man einfach und schnell jeden Punkt des Hauses erreichen konnte, ohne Spuren zu hinterlassen. Der Nachteil war, daß man dabei ein wenig die Orientierung verlor. Eigentlich hatte er nur im Sinn, jeden Punkt des Hauses zu erreichen. Dass man dabei keine Spuren hinterließ, war ein zufälliger, aber leider entscheidender, Nebeneffekt.

Der Kerzenständer erkannte sofort das Potential, das in dieser Erfindung steckte: Denn es gab noch ein zweites der „Geschenke des Kerzenständers“. Dies war ein Apparat, der in kürzester Zeit alle Unterlagen in einem Zimmer unleserlich machen konnte. Eigentlich war auch dieser Apparat, es war eine Art „Rauschgenerator“, zu einem anderen Zweck erfunden worden.

Das Potential war folgendes: Da beide Erfindungen in ein und demselben Zimmer gemacht worden waren, könnte dieses Zimmer beide Erfindungen zur Einsatzreife entwickeln und dann seinen Vorsprung nützen, um ein Zimmer nach dem anderen „an den Start zurückzuschicken“, ohne dass jemand dahinter käme, von welchem Zimmer diese Bedrohung ausging. Es war also die reale Gefahr gegeben, dass dieses Zimmer, welches schon immer von ordentlichen und strebsamen Menschen bewohnt worden war, das Spiel tatsächlich gewinnen könnte.

In solchen kritischen Situationen war es normalerweise so, dass die Gegenstände ihre Fähigkeit zum Informationsaustausch nutzten, um die Spannungen auszugleichen, die sich auftraten. Doch diesmal gab es einen Fehler. Die Informationen blieben stecken und erreichten nicht ihr Ziel.

Nach einigen katastrophalen Zwischenfällen hatte schließlich die Pendeluhr die Idee, das Spiel zu modifizieren und im Weiteren ein „1:1 Spiel“ daraus zu machen. Zwei große Zimmer müßten mit dem Spiel beginnen. Beide bekämen beide Geräte, das eine Zimmer müßte man grün ausmalen und das andere blau. Außerdem müßte man Automaten konstruieren und

installieren, die das grüne Zimmer an den Start zurückschickten, sobald in einem blauen Zimmer die Unterlagen gelöscht würden und umgekehrt. Die Existenz dieser Automaten müsste allen bekannt gemacht werden, so dass sie nicht in Versuchung kamen, im je anderen Zimmer die Unterlagen zu löschen.

Natürlich würden die anderen Zimmer bei dem neuen Spiel mitspielen wollen, aber vorher müßten sie sich entscheiden: „Grün oder blau?“, das wäre die Frage.

Es gab natürlich Zimmer, die sich nicht entscheiden *wollten*. Solange keine Gefahr bestand, daß sie „Erster sein“ könnten, wurde das auch geduldet.

Vielleicht gab es sogar Zimmer, die sich nicht entscheiden *durften*. Das ist aber nur ein Gerücht.

Jedenfalls konnte das Spiel weitergehen, obwohl natürlich alle wußten, daß man es *auf diese Art* nicht ewig spielen konnte. Trotzdem hatte sich wieder einmal gezeigt, daß es sehr gut funktionierte, unser altes Haus.

III Der große Onkel

Der Mensch, der das Gerät erfunden hatte, wegen dem das 1:1-Spiel begann - nennen wir es einfach *das Taxi* -, musste das Zimmer wechseln.

Insgesamt waren alle vom ersten Augenblick an auf der Suche nach einer „Exit“ Strategie, und das war gut so. Denn im Laufe der Zeit zeigte sich, daß die blauen Zimmer auf seltsame Weise immer leerer wurden und die grünen immer voller. Das lag wohl daran, daß die Grünen ein seltsames Ding bei sich hatten: Wenn Du ankommst, leuchtet sie Dir von weitem entgegen, wenn Du dann da bist, *mußt* Du ihre Gesetze befolgen.

Den Rauschgenerator würden sie nicht mehr los, das wussten die Menschen, aber das Taxi könnte man unschädlich machen. Man müßte dazu die Pendeluhr erforschen, ein neues Zimmer erschließen, in dem vorher noch niemals ein Mensch gewesen war (außer vielleicht der eine oder andere Prophet), und ein S&P Kommunikationssystem errichten.

All das waren große Vorhaben, an die sich nur die mutigsten Menschen wagen würden, aber das Ziel erschien ihnen so erstrebenswert, daß sie sich daran machten.

Aber der Kerzenständer mochte diese Vorhaben nicht, denn ihm gefiel das 1:1-Spiel. Das Spiel bestätigte die Menschen, die schwarz/weiß dachten. Jene hingegen, die in Graustufen denken konnten – oder gar in Regenbogenfarben – jene hatten eine schwere Zeit.

So gesellte sich ein drittes Vorhaben zu den anderen: die Menschen begannen, den *Zauberkeisel* zu planen.

Das Vorhaben war folgendes: es war ja nicht so, daß das Taxi *gar* keine Spuren hinterließ, die Spuren waren bloß sehr zerstreut. Mit Hilfe der neuen Geräte, die in dem neuen Zimmer installiert würden, könnte man jeder dieser Spuren einen Stempel aufdrücken, worauf das S&P Kommunikationssystem die verteilten Spuren wieder zusammenführte, um sie an geeigneter Stelle auszuwerten. Die Menschen nannten diesen Vorgang *Datenfusion*.

Damit wäre es wieder nötig, sich zu deklarieren, wenn man in ein anderes Zimmer wollte.

Andererseits wäre der Zauberkeisel in der Lage, die Stempel zu fälschen, die man den Spuren aufdrücken wollte. So mußten sich die Menschen einen *Plan B* ausdenken (denn der Sieger kennzeichnet sich ja dadurch, daß er einen Plan B hat).

Anstatt die Stempelgeneratoren nur in dem neuen Zimmer zu installieren, mußten solche in *allen* Zimmern aufgestellt werden, die mitspielen wollten, nur so konnte man verhindern, dass der Zauberkeisel die Stempel fälschen konnte. Das war ein Problem, da in diesen Zimmern

alle Menschen mitmachen mußten, nicht nur die, die am 1:1-Spiel interessiert waren, außerdem bedeutete es einen gewissen Landschaftsverbrauch.

Ein weiteres Gebiet tat sich auf: Da der Zauberkeisel kein Gerät war, mit dem *echte Männer* umgehen wollten (trotz der Farbe, die man ihm gab), musste man einen Weg finden, um den Führerstand in ein Büro zu verlegen. Auch hier half die Fähigkeit der Rechenmaschinen, ihre Bediener in virtuelle Welten zu versetzen, und vielleicht war hier die tatsächliche Geburtsstunde der Ziffern, wer weiß?

Während all dieser Tätigkeiten kristallisierte sich heraus, daß das Zimmer, in welchem der *große Onkel* wohnte, wahrscheinlich gewinnen würde. Und tatsächlich, einen Etappensieg hatte er bereits in der Tasche, denn niemand glaubte mehr an die anderen.....

IV Das Ende einer Epoche

Und wie war es *wirklich* (also im Geldleben)?

Man machte sich sowohl an die Realisierung des Taxis als auch an die Realisierung der Gegenmaßnahmen und der Gegen-Gegenmaßnahmen. Das neue Zimmer wurde erschlossen, es fielen manche Abfallprodukte ab, es gab viele neue Ideen, doch nicht alle hatten eine Chance. Der Zauberkeisel wurde nie realisiert, Plan B allerdings schon, da er auch sonst nützlich war. Ganz zum Schluss wurde das Taxi realisiert, zumindest in einem der Zimmer.

Als sich schön langsam die Gegenmaßnahmen auch in anderen Zimmern durchsetzten, hörte eine Epoche auf.

Und so hörte das 1:1-Spiel auf, ein 1:1 Spiel zu sein. Es gab wieder mehrere Parteien, die sich an dem Spiel beteiligten und das Haus war nicht mehr strikt in grüne und blaue geteilt. Einige zusammengehörige Zimmer, die bislang in grün und blau aufgeteilt gewesen waren, begannen schön langsam, sich zusammenzufinden.

Ja, es gab sie wieder, die Regenbogenfarben, was das Spiel natürlich nicht übersichtlicher machte. Aber natürlich, die Existenz des Rauschgenerators zwang alle, sich in größeren Blöcken zu organisieren (was aber ohnedies dem *Lauf der Dinge* entsprach). Trotzdem ging *das alte Spiel* weiter, und es hatte sich wieder einmal gezeigt, dass es hervorragend funktionierte, unser altes Haus.

V Wieder einmal 1:1?

Natürlich gab es eine Fortsetzung des „Taxi-Prinzips“. Es ging um die Frage, ob es eines Tages möglich sein würde, einen Nachfahren des Taxis zu konstruieren, der noch weniger Spuren hinterließ (indem er zum Beispiel Raum für eine Besatzung einsparte). Eine Neugruppierung der Zimmer und eine neuerliche Auflage des 1:1-Spiels waren also bereits spürbar. Aber vorerst musste sich herausstellen, ob der große Onkel denselben Fehler machen würde wie einst sein „Vorgänger“.....

Schluss (und Neuanfang?)

.....

Das letzte Geschenk ist.....

Dann geht die Pendeluhr kaputt...

.....

Verschiedenes, Fragmente

Das Gespräch mit der Eule

Jemand sprach mit der Eule: "Warum macht uns der Kerzenständer immer diese Geschenke, um die wir doch gar nicht gebeten haben?" Diese antwortete sinngemäß: "Ich weiß es nicht. Ich vermute, er will wichtig sein, ernst genommen werden. Vielleicht hat er seit frühesten Kindheitstagen eine Neurose, weil er nur die Kerzen hält, nie aber selber leuchten darf."

Jemand hatte schon früher überlegt, ob dem Kerzenständer eines Tages geholfen würde. Als er jetzt darüber mit dem Diener Johann reden wollte <Jetzt schlägt's dreizehn, dachte ich>, runzelte dieser die Stirn, pfiff ein Liedchen und ging wieder in den Hof, um mit den anderen Kindern zu spielen. Wahrscheinlich hat er geschmunzelt. Außerdem zog er wieder, wie schon so oft, die Pendeluhr auf. Das ging wohl niemand etwas an außer den zwei.

Ziffernphilosophie

Gegenstand: „Und welche Ziffern sind es, die an der Pendeluhr angebracht sind?“ Jemand: „Römische!...Halt. Oder doch nicht? Nein, ich weiß es nicht, aber ich glaube, es hat was mit Brot und mit einem Haus in der Nähe der Stadt zu tun.“

Gegenstand: „Siehst Du? Das sind die Probleme von Euch Menschen. Ihr braucht die Ziffern, wir nicht!“

Eine persönliche Anmerkung

Sicherlich ist die Zifferngeschichte aus meinem persönlichen Blickwinkel geschrieben, der vielleicht ein wenig eng ist.

Dass sie hingegen gerade im Jahr 2005 fertig geworden ist, ist so eine Sache, die wirklich eine tiefere Bedeutung hat, denn das war *sein* Jahr.
