

tritt, nicht mehr zugaenglich ist, (weil wir den Code in dem sie verschlüsselt ist nicht mehr entziffern koennen), erkennen wir, dass es um Bilder geht welche Objekte bedeuten. Und der seltsame Schauer, der uns erfasst, wenn wir vor solchen Bildern stehn, kommt von der Tatsache, dass wir ihre Bedeutung erkennen ohne sie deuten zu koennen. Wir stehen hier dem geheimnisvollen Auftauchen des menschlichen Subjekts aus der Lebenswelt gegenueber.

Fraktale Gleichungen sind Formeln, welche mathematisch Strukturen artikulieren, welche auf allen ihrer Ebenen den gleichen Komplexitaetsgrad haben. (Das klingt ausgekluegelt, ist aber tatsaechlich erschuetternd, denn:) Die moderne Wissenschaft ging von der impliziten Hypothese aus, dass die objektive Welt, so komplex sie oberflaechlich sein mag, im Grunde nach relativ einfachen Regeln, (den "Naturgesetzen"), strukturiert ist. (Steine moegen zwar herumkollern, aber sie befolgen das Gesetz des freien Falles.) Es stellt sich aber heraus, dass sich die meisten Phaenomene nicht derart reduzieren lassen. (Ein Kuestenstrich bleibt genau so komplex, wenn man ihn in Zehner von Kilometern, oder in Zehntel von Metern zerschneidet.) Solche "selbstaehnliche" Phaenomene nennt man "fraktal", und man hat Gleichungen, um dies mathematisch auszudruecken. Diese Gleichungen koennen in Computer-codes umkodiert werden, und man kann die Computer programmieren, sie gefaerbt und bewegt auf dem Schirm aufleuchten zu lassen. Das sind Bilder, welche Gleichungen bedeuten. Man koennte einwenden, dass diese Gleichungen ihrerseits fraktale Phaenomene, also doch Objekte bedeuten, aber das ist ein Irrtum. Es geht um Gleichungen, welche "selbstaehnliche" (chaotische) Strukturen artikulieren, so wie sie in der objektiven Welt vorkommen koennen, aber sie sind unabhaengig von dieser Welt kalkuliert worden. (Daher sehen einige fraktale Bilder zum Beispiel wie Alpenformationen aus, weil diese Formationen fraktal sind, aber andere fraktale Bilder sehen nach nichts aus.) Es sind Bilder, die "etwas anderes" als Objekte bedeuten. Was wir sehen, wenn wir sie betrachten, ist die eigenartige und bisher kaum geahnte Schoenheit dessen, was bisher "reine Vernunft" genannt wurde. Der seltsame Taumel, der uns dabei erfasst, kommt von der Tatsache, dass wir vor Projektionen stehn, hinter denen kein Subjekt von Objekten steht, sondern ein Projekt: wir stehn hier dem Auftauchen des Menschen aus seiner Unterworfenheit (Subjektivitaet) gegenueber.

Die gebotenen Beispiele fuer die beiden vorgeschlagenen Bildtypen sind in einem doppelten Sinn extrem: sie stehn sowohl zeitlich also auch bedeutungsgemaess an zwei entgegengesetzten Horizonten des Bilduniversums. Zehner von Tausenden von Jahren trennen das Pferdebild vom Gleichungsbild, und im Verlauf dieses Intervalls wurden zahllose Bilder hergestellt, deren Bedeutungen zwischen jener des Pferdebilds und jener des Gleichungsbilds schwanken. Wenn man diese majestaetische Zeitspanne und das sie fuehlende Bilduniversum von diesen beiden Extremen aus ins Auge zu fassen versucht, dann hat man einen Aspekt des Dramas "Mensch" vor sich ausgebreitet liegen. Man sieht dann, wie sich der Mensch zu Beginn dieses Dramas als Subjekt von Objekten annimmt, und wie er sich Bilder von den Objekten macht, um sie in den Griff zu bekommen und zu ueberwinden.

Und man sieht, wie zu Ende dieses Dramas (nachdem die Objekte begriffen wurden) der Mensch beginnt, Bilder aus sich selbst hinauszuprojizieren, um seinem Dasein in der ihn nun umgebenden Leere einen Sinn zu verleihen. Aus diesem Blickfeld wird hoffentlich plausibel, warum die beiden Bildtypen hier vorgeschlagen werden: um das Drama der Verwandlung des Menschen aus einem Subjekt, (einem plaeolithischen Jaeger), in ein Projekt, (einen Computerprogrammierer), in den Griff zu bekommen.

Betrachtet man naemlich das derart wie ein Filmstreifen entrollte Universum der Bilder, (diese Reihe von Wandmalereien, Mosaiken, Glasfenstern, Illuminuren, Oelgemaelde, Fotos, Fernsehbildern, Hologrammen, aber auch diese Reihe von Land- und Seekarten, Bauplaenen, Skizzen, algebraischen Formeln, industriellem Design, Computersimulationen), dann wird man darin zwei entgegengesetzte Bewegungen erkennen. Mit der einen Bewegung zieht sich der Mensch aus der Welt zurueck, um sich ein Bild davon zu machen. Mit der anderen entwirft sich der Mensch auf die Welt, um sie umzuformen, (zu informieren). Die erste Bewegung soll hier "Imagination", und die zweite "Einbildungskraft" genannt werden. Und dies, um sagen zu koennen, dass wir der Imagination "Abbildungen" (Bilder welche Objekte bedeuten), und der Einbildungskraft "Einbildungen" (Bilder welche Projekte bedeuten), verdanken. (Die hier vorgeschlagenen Termini beanspruchen keine erkenntnistheoretische Gueltigkeit, sondern wollen nur einer Orientierung im Bilduniversum dienen.)

Zu dieser zusammenfassenden Betrachtung des Bilduniversums ist eingangs zu bemerken, dass darin der Begriff "Kunst" keinen Platz hat. Entweder ist er naemlich zu eng gefasst, (und dann gehoeren die meisten Bilder nicht hinein), oder ist er zu weit gefasst, (und dann gehoert alles was der Mensch macht hinein, nicht nur Bilder). Ausserdem ist zu bemerken, dass die beiden Bewegungen (Imagination und Einbildungskraft) sich beinahe in allen Bildern ueberkreuzen, dass also die hier vorgeschlagene Einteilung in zwei Bildtypen nicht als Taxonomie der Bilder, sondern der Bildbedeutungen gemeint ist. Aber demgegenueber ist zu bemerken, dass uns das entrollte Bilduniversum zwingt, seine Bilder gegen das Pferde-ende hin immer mehr als Abbildungen, und gegen das Gleitende hin immer mehr als Einbildungen zu deuten. Nicht so jedoch, als ob sich im Bilduniversum die Einbildungskraft fortschreitend, gleitend, immer deutlicher entfaltet haette. Im Gegenteil: das Bilduniversum zwingt uns, darin Bedeutungskatastrophen zu konstatieren. (Katastrophe meint hier einen Punkt, von dem ab sich die Struktur einer Reihe aendert.) Also: das Bilduniversum zeigt, dass der Mensch nicht dank einer graduellen Entwicklung aus Subjekt zu Projekt wird, sondern dank einer Serie von distinkten Katastrophen.

Die im Bilduniversum konstatierbaren Katastrophen koennen mit den folgenden Schlagworten bezettelt werden: Piktogramm, Alphabet, geometrische Figur, arabische Zahl, Fotografie, Digital, (ohne dabei weder Anspruch auf Vollstaendigkeit noch auf Aequivalenz aller Katastrophen Anspruch zu erheben). Es ist im Rahmen des vorliegenden Aufsatzes unmoeglich und unnoetig, auf jede einzelne Katastrophe einzugehen. In vorangegangenen Essays habe ich versucht,

4
-4-
die Katastrophe "Alphabet", ("Die Schrift, Immatrix 1987), die Katastrophe "Fotografie", ("Fuer eine Philosophie der Fotografie", European Photography 1983), und die Katastrophe "Digital", (Ins Universum der Technischen Bilder", European Photography 1985), etwas naeher zu untersuchen. Hier soll versucht werden, den katastrophalen Einbruch der Geometrie in die Imagination ganz kurz, (viel zu kurz), zu bedenken, in der Hoffnung, dabei das Wesentliche an der Einbildungskraft in den Griff zu bekommen. (An spaeterer Stelle wird es noetig werden, auch die Katastrophe "arabische Zahl" ganz kurz zu Worte kommen zu lassen.)

.....
Geometrische Figuren, (etwa die eines rechtwinkligen Dreiecks), sind typische Einbildungen. (Obgleich es selbstredend moeglich ist, sie als Abbildungen von Objekten zu deuten.) Es sind naemlich Projektionen aus einem Projekt, eine Welt aus einem Punkt zu entwerfen. Etwa so: ein bewegter Punkt wird Linie, eine bewegte Linie wird Flaechе, eine bewegte Flaechе wird Koerper, und ein bewegter Koerper ist, was "Objekt" genannt wird. Diese brutale Verkuerzung des geometrischen Projekts hat ausschliesslich die Absicht zu zeigen, dass die Bewegung der Einbildungskraft jener der Imagination entgegengesetzt ist. Sie geht nicht von Objekten aus, sondern sie zielt auf sie ab, sie bedeutet sie nicht, sondern sie entwirft sie.

Mindestens seit Pythagoras hat man den Code der geometrischen Figuren diszipliniert gehandhabt. Das hatte fuer das Bilduniversum katastrophale Folgen. Dafuer ein Beispiel: Platon behauptete, man sehe die geometrischen Figuren mit einem anderen Blick als alle uebrigen Bilder. Diesem "theoretischen" Blick sei alle Erkenntnis zu verdanken. Alle uebrigen Bilder, (also jene, die hier "Abbildungen" genannt werden), seien verzerrte Nachahmungen der "theoretischen", sie fuehren in den Irrtum, sind veraechtlich, und sollen verboten werden. Diese Verachtung der Bilder der Imagination, verstaerkt durch die juedische Ueberzeugung, nur das menschliche Antlitz sei ein "Ebenebild Gottes", schwob te Jahrhundertlang ueber allen westlichen Bildern, und ist ihnen anzusehen.

Mit der Renaissance wurde der Versuch unternommen, die Geometrie, Also die Einbildungskraft, in den Dienst der Imagination zu stellen, und zwar in Form der Perspektive. Es wurde ein Punkt angenommen, von ihm aus eine Welt projiziert, und in diese Welt begann man Abbildungen von Objekten einzubauen. Eine Untersuchung etwa eines Bildes von Leonardo zeigt, wie dort exakte Einbildungskraft ("fantasia essata") mit Imagination gekreuzt wird. Spaeter zeigte die Fotokamera (unter anderem auch Gezeigten), dass man nicht nur Standpunkte annehmen kann, sondern auch von Standpunkt zu Standpunkt springen kann, und dass unter jeder einzelnen dieser Perspektiven Objekte anders imaginiert werden koennen. Cezanne versuchte, zu einer einzigen objektiven Situation zwei verschiedene Standpunkte zugleich einzunehmen, (etwa einen Tisch in einer spezifischen Perspektive, und die darauf liegenden Aepfel in einer anderen Perspektive zu imaginieren). Der Kubismus erhob diesen Versuch zu Methode, indem er zum Beispiel ein Gesicht von zahlreichen, raemlich und zeitlich unterschiedlichen Perspektiven aus imaginierte. Dadurch wurde das Bild immer geometrischer,

immer weniger Abbildung und immer mehr Einbildung. Die Film- und erst recht die Videokamera vervollkommen diese Methode, sodass beim Fernsehbild die Frage nach seiner Bedeutung vor allem zur Frage nach dem Standpunkt wird, von dem aus es projiziert, eingeblendet wurde. Und beim synthetischen Computerbild geht es nur noch um geometrische Projektionen von Projekten, (wie beim Bedenken des Bilds einer fraktalen Gleichung zu zeigen versucht wurde). In einem solchen Bild ist die Imagination zugunsten der Einbildungskraft voellig zurueckgetreten. Dies gilt auch fuer synthetische Bilder, welche Objekte zeigen: ein synthetisches Bild eines Flugzeugs ist nicht eine Abbildung sondern eine Einbildung eines Flugzeugs.

Der katastrophale Einbruch der Geometrie ins Bilduniversum, der spaetestens bei Pythagoras beginnt, entfernt ruckartig die Imagination daraus, um sie in den Computerschirmen voellig durch Einbildungskraft zu ersetzen. Das bedeutet jedoch nicht, dass die Imagination dadurch fortschreitend erlahmt, sondern sie kann sich dadurch voruebergehend verstaerken, (wie die Bilder Leonardos oder Cezannes belegen). Und vergleichbare ruckartige Einbrueche der Einbildungskraft ins Bilduniversum koennen bei allen uebrigen hier aufgezaehlten (oder ausgelassenen) Katastrophen festgestellt werden.

Sieht man sich das entrollte Bilduniversum nach diesen Ueberlegungen an, dann erkennt man in ihm einen Strom, dessen Lauf auf dem Gebiet der westlichen Kultur an einigen Stellen von Katastrophen verzerrt wird. Drei dieser Stellen der "Geschichte der westlichen Bilder" seien herausgegriffen: jene Stelle, an welcher die Bilder von Texten eingeengt werden, jene, an welcher die Bilder in Stauseen eingedaemmt werden, und jene, an welcher sie ueber die Ufer treten und die Gegend ueberschwemmen. Die beiden ersten Stellen koennen hier nur gestreift werden. Die dritte jedoch ist das eigentliche Thema dieses Artikels.

Die Frage, warum gesprochene Sprachen zu visuellen Zeichen umkodiert wurden, (warum vor allem das Alphabet erfunden wurde), erhaelt zwei haeterogene Antworten, die aber konvergieren. Die eine Antwort besagt, die Buchstaben seien erfunden worden, um das sich im Sprechen artikulierende Denken zu disziplinieren, (um aus mythischem ein rationelles Denken zu machen). Die andere besagt, sie seien erfunden worden, um das imaginative Denken durch ein rationelles kritisieren zu koennen. Die Antworten konvergieren, denn beide behaupten, mit der linearen Buchstabenschrift habe man einen kritischen Abstand zum bisherigen (prae-historischen) Denken gewonnen. Wenn, (wie hier behauptet wurde), die ersten Bilder dank einem Schritt zurueck von der Welt entstanden sind, dann ist von der alphabetischen Schrift zu sagen, sie sei dank einem Schritt zurueck vom Bild, (also zwei Schritte zurueck von der Welt), entstanden. Mit diesem Schritt begann das rationale, begriffliche Denken Oberhand ueber die Imagination zu gewinnen, die westliche wurde zu einer Schriftkultur, und die Schrift wurde zu jenem Code, in welchem sich die Herrscherschicht artikulierte. Der Code der Bilder blieb vor allem der illitaren Menge vorbehalten. Das ist, wenn auch verkuerzend und verzerrt, jener Abschnitt der Bildergeschichte, das "Klassik und Mittelalter" genannt wird.

Das durch die Schrift disziplinierte begriffliche Denken fuehrte zu moderner Wissenschaft und Technik, und schliesslich zur Industrierevolution, und es wurde dank Buchdruck und Volksschule Allgemeingut. Die Bilder, (und die Imagination), wurden aus dem Alltag immer weiter in Winkel verdraengt, wo sie den Industriebetrieb nicht stoerten, und diese Winkel, (Akademies, Museen, Ausstellungen), wurden durch benjaminische Aura vernebelt. Das ist, was mit dem Begriff "bildende Kunst" gemeint ist: Bilder, die aus Massenmedien zu elitaeren, schwer entzifferbaren Kulturgegenstaenden wurden. Das ist, (auch dies verzerrend und verkuerzend), jener Abschnitt der Bildergeschichte, der "Neuzeit" genannt wird.

Gegen Ende der Neuzeit begann sich herauszustellen, dass das begriffliche Denken fuer das Erkennen der objektiven Welt nicht adaequat ist. (Dass der lineare Buchstabencode da fuer nicht ausreicht.) Ohne hier auf dieses Erkenntnisproblem eingehn zu koennen, (das mindestens seit Descartes und ueber Kant hinaus die ganze Neuzeit kennzeichnet), sei gesagt, dass die objektive Welt verlangt, gezaeHLT statt beschrieben zu werden, wenn es darum geht, sie zu beherrschen. Es wurden daher immer mehr Zahlen in die Buchstabenzeilen der wissenschaftlichen Texte eingefuegt, sie wurden "alphanumerisch". Das Zahlendenken geht jedoch auf einer anderen Ebene als das Buchstabendenken vor sich, und Russell-Whitehead haben gezeigt, dass sich diese beiden Ebenen nicht decken, (dass die Regeln der Logik nicht auf jene der Mathematik reduziert werden koennen). Zahlen sind Ideogramme, Bilder von Begriffen. Zum Beispiel ist "2" das Bild des Begriffs "Paar". Sie sind, laut der hier vorgeschlagenen Terminologie, "Einbildungen", und wir haben sie der Einbildungskraft zu verdanken. Sie befinden sich auf der gleichen Bedeutungebene wie die geometrischen Figuren, und tatsaechlich kann der geometrische in den Zahlencode umkodiert werden. (Deshalb meinte Descartes, durch Umkodierung der Geometrie in Arithmetik, durch "analytische Geometrie", das Denken fuer die objektive Welt adaequat machen zu koennen.)

Der Zahlencode steht in einem Verhaeltnis zum Buchstabencode, das vergleichbar mit jenem ist, das der Schriftcode zum Code der Abbildungen einnimmt. Die Buchstabenschrift kritisiert die Abbildungen, indem sie sie beschreibt, (zu diskursiven Zeilen aufrollt). Und der Zahlencode kritisiert die Texte, indem er sie kalkuliert, (in Punktelemente zerstueckelt). Und der Zahlencode steht in einem Verhaeltnis zum Buchstabencode, das vergleichbar mit jenem ist, das der Code der Abbildungen zur objektiven Welt einnimmt. Der Abbildungscode tritt von der objektiven Welt zurueck, um sie abzubilden, (er bedeutet Objekte). Und der Zahlencode tritt vom begrifflichen Denken zurueck, um sich Bilder davon zu machen, (Er bedeutet Begriffe).

Der Einbruch der Einbildungskraft in die wissenschaftlichen Texte, (in Form von Gleichungen), hatte fuer die Wissenschaft, (und nicht nur fuer sie), katastrophale Folgen. Kurz gesagt, diese: Die objektive Welt, von der sich das wissenschaftliche, begriffliche Denken bemuehte, sie zu erkennen und zu beherrschen, zerfiel unter der kalkulierenden Analyse der Zahlen in einen Schwarm von Partikeln. Und zwar nicht nur die materiellen Objekte zerfielen in Atomteilchen, sondern auch alle uebrigen Objekte, (Erfahrungen in Informationsbits, Ent-

7
scheidungen in Deziotionselemente, Kulturen in Kulturre, Sprachen in Phoneme usw). Mit anderen Worten: all das, was von Imagination und von begrifflichem Denken bisher als "Objekt" hingenommen wurde, zerfiel, unter kalkulatorischer Analyse, in atomartige Punktelemente, die sich innerhalb von Feldern streuen. Die Frage, was ein Objekt ist, wurde dadurch zu einer Frage der Streuung. Je dichter in einem gegebenen Feld seine Partikel gestreut sind, desto mehr sind wir geneigt, von einem Objekt zu sprechen. Und das legt nahe, dass wir dort von "Objekten" sprechen, wo wir uns dies in einem gegebenen Feld eingebildet haben. Dieser naheliegende Schluss wird seitens der Neurophysiologie, (im heutigen Stand ihres Wissens), bestaetigt. Inser Nervensystem empfaengt bit-artige Impulse, welche im Gehirn zu Bildern von Gegenstaenden prozessiert werden. Die objektive Welt, deren Subjekte wir bisher zu sein angenommen haben, beginnt sich, unter kalkulatorischer Analyse, als eine Einbildung zu erweisen, die wir aus uns selbst hinausprojizieren. Auch dies ist eine verzerrende und verkehrzte Schilderung jener Stelle in der Geschichte der Bilder, auf der wir uns gegenwaertig befinden. Diese Stelle soll nun bedacht sein.

.....
Der Zerfall der objektiven Welt in Partikel dank kalkulierender Analyse ist eine Stelle in der Geschichte des Bilduniversums, weil er zur Erfindung von Apparaten gefuehrt hat, welche die Partikel zu Bildern zusammenklauben koennen, (Analysiertes synthetisieren, Kalkuliertes komputieren koennen). Gemeint sind Foto-, Film-, und Videokameras, Computers und Holographen. Die dank solchen Apparaten hergestellten Bilder haben einige Eigenschaften, welche die ihnen vorgegangenen nicht haben: zum Beispiel sind sie automatisch erzeugbar, bequem verteilbar, und koennen vervielfaeltigt werden. Aber diese augenfaelligen Eigenschaften, (ueber die bereits viel zu viel geschrieben und gestritten worden ist), sind laut den vorliegenden Ueberlegungen nicht das, was sie so grundsaeztlich von den vorangegangenen unterscheidet, sondern es ist die Tatsache, dass sie aus mit blossen Fingern nicht greifbaren Koernern aufgebaut sind. Dass es sich bei ihnen um Komputationen von Kalkuliertem handelt. Und die hier zu unterbreitende Hypothese ist, dass diese Bilder die Gegend ueberfluten, und trotz Inflation von Drucksachen die existenziell wichtigsten Bedeutungen tragen, nicht weil sie so bequem und billig erzeugt, verteilt, empfangen und gelagert werden koennen, sondern weil bei ihnen Einbildungskraft statt begrifflichem Denken und statt Imagination artikuliert ist. Dass sie die Gegend ueberfluten, und unser Ueberleben, Erkennen und Handeln entscheidend mitbestimmen, weil in ihnen eine noch nicht voellig ausgebildete Einbildungskraft an die Stelle des diskreditierten begrifflichen Denkens zu treten beginnt, und dabei das begriffliche Denken und die Imagination in ihren Dienst stellt.

Die oben aufgezahlte Reihe der koernigen Bilder, vom Foto bis zum mit einem Computer gekoppelten Holographen, zeigt, (wenn bedacht), wie sich in ihr die Einbildungskraft entfaltet. Fotos sind Einbildungen, (Komputationen von Kalkuliertem), welche noch wie Abbildungen aussehen, und als solche gedeutet werde (Weil man in ihnen nicht das Programm sieht, welches die Kamera und ihre Bilder

projiziert, sondern die Objekte, von welchen die Partikel reflektiert wurden, um programmemaess von der Kamera aufgefangen und zu Bildern prozessiert zu werden.) Synthetische Computerbilder hingegen koennen nicht mehr als Abbildungen gedeutet werden, weil bei ihnen Partikel prozessiert werden, die aus dem elektromagnetischen Feld herausgeholt wurden, um zu Bildern projiziert zu werden. Diese Entfaltung der Einbildungskraft ist in der Reihe der koernigen Bilder auch technisch konstatierbar: die Koerner werden kleiner und punkti-ger, (aus Molekuelen zu Elektronen), und ihre Streuung im Bild wird dichter. Es wird also auch technisch deutlich, warum es bei den koernigen Bildern geht: um ein Projekt, aus Punkten eines Feldes Objekte zu projizieren. Also um ein Projekt, aus der zu Punkten zerfallenen kalkultierten Welt eine unabsehbare Zahl von alternativen objektiven Welten zu komputieren.

Die technischen Probleme, die ein solches abenteuerliches Projekt zu loesen haben wird, (und zum Teil schon geloest hat), koennen hier nicht besprochen werden. Erwaehnt sei nur, dass es sich als notwendig herausgestellt hat, den Zahlencode, in welchem sich das kalkultierende Denken artikuliert, in einen strukturell einfacheren und funktionell komplexeren, naemlich den digitalen, umzukodieren, und mit diesem Code die bildersynthotisierenden Apparate zu programmieren. Hingegen will das hier auftauchende ontologische Problem bedacht sein. Es wurde weiter oben gesagt, dass "Objekt" einen Ort in einem Feld meint, wo die Partikel dicht gestreut sind. (Zum Beispiel ist der Tisch, auf dem ich schreibe, ein dichter Ort, eine Einkerbung, in sich ueberschneidenden elektromagnetischen, gravitationellen und anderen Feldern.) Gelingt es einmal, ein Hologramm zu projizieren, bei welchem die Topologie des Tisches kalkultiert wurde, und dann ebenso dicht gestreut wurde wie in diesem meinem Tisch, dann ist zwischen den beiden Tischen kein ontologischer Unterschied zu machen. Beide Tische sind dann gleichermaßen "Objekte" oder "Nicht-objekte", "materiell" oder "immateriell", und es hat keinen Sinn mehr, beim Hologramm-tisch von einer Simulation des "gegebenen" Tisches zu sprechen. Oder umgekehrt gesagt: dank den koernigen Bildern kann die Einbildungskraft eine unabsehbare Reihe von alternativen objektiven Welten hinausprojizieren, weil ueberhaupt jede objektive Welt, (auch die uns angeblich "gegeben"), sich als eine Projektion unseres Einbildungskraft herausstellt. Und tatsaechlich sind wir gegenwaertig Zeugen der ersten, noch zaghaften Projektionen von alternativen Welten.

.....

Es sei nun auf die eingangs vorgeschlagene Unterscheidung zwischen Abbildungen und Einbildungen zurueckgegriffen. Eine Abbildung ist ein Bild, das sich ein Subjekt von einem Objekt macht, und zwar, weil es diesem Objekt unterworfen ist, und mit Hilfe des Bildes versucht, es in seinen Griff zu bekommen. Eine Einbildung ist ein Bild, das ein Projekt aus sich hinausprojiziert, um den schwirrenden Punkten die es umhuelen Objektivitaet zu verleihen, um sie aus Moeglichkeiten zu Wirklichkeiten umzuprozessieren. Die Abbildung geht davon aus, dass es Objekte in der Welt gibt, und die Einbildung, dass es sie nicht gibt, aber dass

es moeglich ist, sie zu machen. Abbildung ist mimetisch, Einbildung ist poetisch. Abbildung ist eine Antwort auf die Herausforderung der Objekte an ihre Subjekte. Einbildung ist eine Antwort auf die Herausforderung der Moeglichkeiten an Projekte. Nimmt man diese beiden Antworten in einem Griff zusammen, dann koennen sie als Antwort auf die Frage "Was ist ein Bild?" gelesen werden.

Das in diesem Aufsatz wie ein Filmstreifen entrollte Universum der Bilder zeigt das Drama, im Verlauf dessen der Mensch versucht, sich aus seiner Unterwuerfigkeit aufzurichten, sich zu entwerfen. Es zeigt, wie ruckartig, katastrophal, und immer wieder niedergeschlagen, der Mensch versucht, aus einem Subjekt zu einem Projekt zu werden. In diesem Drama sind wir an einem entscheidenden Punkt angekommen: beim Zusammenbruch der objektiven Welt und beim katastrophalen Ausbruch der Einbildungskraft in Form von koernigen Bildern. Der Ausgang von Katastrophen ist, (laut Definition von "Katastrophe"), nicht vorauszusehen. Dieser Aufsatz ist mit der Hoffnung geschrieben, wir moegen an der Schwelle eines aufrechteren Daseins stehen.