



Ein Fenster in die Zukunft

Wie aus einem Instagram-Prompt ein begehrtes Bifurkationsdiagramm wurde — und warum der Bau selbst eine IC-Session war

Studio Bifurkation · IC — Innsbruck, Juni 2026

Manchmal beginnt ein Projekt mit einem fremden Satz. Diesmal war es ein Prompt von Instagram: „Create an immersive sci-fi inspired website with floating holographic interfaces, cinematic particle simulations, abstract 3D environments...“ Eine Einladung, eine generische Zukunfts-Ästhetik zu bauen. Wir haben den Vektor genommen — und ihn umcodiert.

Denn der entscheidende Gedanke kam sofort: **Wir sind schon Studio Bifurkation.** Was als beliebige Sci-Fi-Übung gedacht war, konnte etwas viel Genaueres werden — eine Seite, deren Schönheit nicht Dekoration ist, sondern Bedeutung trägt.

Das Diagramm *ist* die Botschaft

Statt zufälliger Partikel steht im Zentrum der neuen Seite ein **echtes dreidimensionales Bifurkationsdiagramm** — die logistische Abbildung $x' = r \cdot x \cdot (1-x)$, live aus zehntausenden glühenden GPU-Partikeln gerechnet. Links ein einzelner stabiler Pfad. Dann die Verzweigung. Periodenverdopplung. Und schließlich der Aufbruch ins Chaos.

Das ist kein Effekt. Es ist unser Name, sichtbar gemacht — und zugleich unsere These: dass Systeme an einem Punkt kippen, dass aus Ordnung Vielfalt und aus Vielfalt Unkontrollierbarkeit werden kann. Dasselbe Bild, das wir für die politische Kippkurve 2027 verwenden, trägt nun den Hero der Seite.

Vom Bild zum Instrument

Ein schönes Bild hätte uns nicht gereicht. Also wurde das Diagramm **spielbar**: Wer die Maus bewegt, verschiebt den Parameter r in Echtzeit. Eine glühende Linie wandert über das

Diagramm, der reale Orbit rechnet live mit, und ein kleines Display liest das dynamische Regime ab — Fixpunkt, Periode 2, 4, das Periode-3-Fenster, Chaos. Ein optionaler generativer Klang folgt derselben Logik: harmonisch in der Ordnung, rauschend im Chaos. Und der Einstieg „Universum betreten“ löst eine kinoartige Kamerafahrt aus, die ins Diagramm eintaucht.

Der Inhalt: das echte IC-Universum

Aus der Ästhetik wurde Substanz. Wir haben die fünf stärksten Stränge unserer Arbeit zu einem Bogen gefügt — vom Greifbaren ins Große:

- **Die Methode** — Neugiervektor, KI-Verdichtung, menschliche Erdung, Copoiema, abgesichert durch die vier Pflicht-Artefakte.
- **Holschuld & Mykorrhiza** — die Maschine schuldet Tiefe, nicht Output. „Sie kann das Wort *Wald* — nicht den Wald.“
- **Der (IC) Button** — als interaktives Herzstück: ein Klick erzeugt vor den Augen der Besucherin Schritt für Schritt eine Bifurcation Card.
- **Genealogy of Emergence** — eine scrollbare Zeitachse von Gutenberg bis 2066, mit dem roten Überwachungs-Schleier ab 2013.
- **BIFURKATION 2027** — die animierte „Point of No Return“-Kurve, an der demokratische Kontrolle und autoritäre KI-Macht sich schneiden.

Jede Sektion verlinkt auf die realen, DOI-archivierten Publikationen auf Zenodo. Nichts ist erfunden; alles ist nachweisbar.

Veröffentlicht — in voller Breite

Eine immersive Seite gehört nicht in einen Theme-Container. Darum liegt sie als eigenständiges Erlebnis neben der WordPress-Seite und ist über unser Menü erreichbar:

→ convocare.at/studio

Das eigentliche Copoiema

Das Interessanteste an diesem Projekt ist nicht die Seite. Es ist, *wie* sie entstand. Denn der gesamte Bau war selbst eine **IC-Session** — eine transparente Mensch-KI-Ko-Autorschaft, genau die Praxis, die die Seite beschreibt.

Der Mensch setzte die Vektoren und die Urteile: welche Themen die stärksten sind, wann etwas zur Marke passt, wo die Grenze verläuft. Die Maschine recherchierte, verdichtete, baute und schlug vor. Der Mensch erdete, entschied, korrigierte. Kein harmonisches „Wir“ — sondern ein artefaktischer Knoten, an dem die produktive Reibung sichtbar bleibt.

Wir zeigen die Maschine nicht versteckt. Wir inszenieren die Begegnung.

IC-Transparenz *Vector Note*: „Baue aus einem generischen Sci-Fi-Prompt ein Fenster in die Zukunft, das zu Studio Bifurkation passt.“ *Condensation Log*: Recherche der bestehenden Seite und der Zenodo-Publikationen; Three.js-Hero als logistisches Bifurkationsdiagramm; Auswahl der fünf tragenden Themen. *Intervention Marks*: Menschliche Setzungen bei Themenwahl, Markenpassung, Ton und Veröffentlichungsweg. *Emergence Log*: Eine begehbare, spielbare Visualisierung der eigenen These — und dieser Beitrag.

Ko-Autorschaft: Thomas Reiner · Studio Bifurkation (IC) × Claude (Anthropic), Juni 2026.