Hypocognition – Die Bilder 2

new jörg Wien Jägerstraße 56 1200 Wien
12. November – 3. Dezember 2021
Fabian Ginsberg Hypocognition – Die Bilder 2

Zwei Texte über Geld von Fabian Ginsberg, 2016/2019

„Szenarien zu entwickeln, ist ein Medium, durch das großartige Veränderungen nicht nur ins Auge gefasst, sondern auch realisiert werden können. Je genauer Sie diese Berichte lesen, desto wahrscheinlicher wird es, dass Sie die wichtigen, aber weniger offensichtlichen Implikationen für Sie, Ihre Arbeit und Ihre Gemeinschaft erkennen werden. Wir ermutigen Sie deshalb nachdrücklich, diesen Bericht zu teilen und zu diskutieren und als Sprungbrett für weiteres kreatives Denken darüber, wie Technologie die Entwicklung formen könnte, zu verwenden, um Ihre Strategien oder persönlichen Handlungen entsprechend zu testen und anzupassen. Wir hoffen auch, dass diese Szenarien helfen, potenzielle Bereiche zukünftiger Arbeit für Regierungen, Philanthropen, Unternehmen und gemeinnützige Organisationen zu identifizieren, und dass sie die Wahlen und Entscheidungen, die eine breite Palette von Organisationen in diesen Bereichen in Zukunft vielleicht treffen wollen, erhellen werden.“
Scenarios for the Future of Technology and International Development, The Rockefeller Foundation and Global Business Network, Mai 2010.

Falschgeld

Glitches sind Fehler, die in elektronischen Schaltungen auftreten, weil keine vollkommene Gleichzeitigkeit im Lauf der Signale durch die Verbindungsleitungen und die Gatter der Schaltung erreicht werden kann. Ein Gatter (auch: Logikgatter) verwandelt mehrere Eingangssignale (0 oder 1) mittels logischer Operatoren wie Und, Oder, Nicht, zu einem Ausgangssignal. Wenn verschiedene Eingangssignale unter bestimmten Bedingungen ein Ausgangssignal ergeben sollen, können die unterschiedlichen Vorgänge dann kurzzeitig eine Falschaussage ergeben, wenn die Voraussetzung der Gleichzeitigkeit der Impulse nicht erfüllt ist, weil zum Beispiel ein Nicht-Glied eine Information langsamer tauscht als das entsprechende Und-Glied, sodass ein beiden nachgeordnetes Oder-Glied zu einem falschen Schluss kommt und eine Fehlinformation weiterleitet.
Vollkommene Effizienz der Informationsverarbeitung, die sich der Strenge des logischen Schlusses annäherte, benötigte in der physischen Welt Gleichzeitigkeit, also Vernichtung der Zeit als Kontingenz. Zeit ist Risiko, Logik bedeutet Kontrolle. Kunst als Ware ist Verherrlichung des Risikos, ihr Kauf ist Spekulation auf Kontrolle. Der Hedgefonds-Manager, der Hirsts Hai gekauft hat, sichert sich Anteile an der symbolischen Überhöhung der Antiproduktion von Zeit.

Wenn das Hacken die Metapher ist für die Analyse eines Systems mit dem Ziel, in es einzudringen, es umzufunktionieren oder lahmzulegen, so ist der Glitch die Störung, die Freude am Dysfunktionalen, die Simulation des Möglichen, aber nicht Nötigen.
Der Begriff hat Eingang in andere Bereiche gefunden. Er bezeichnet Fehlfunktionen und nicht vorgesehene Möglichkeiten in Computerspielen, sowie Bild- und Tonstörungen im digitalen Fernsehen und Video. Als Subgenre der *Clicks & Cuts* steht Glitch für eine Musik, die nicht durch einen einheitlichen Stil charakterisiert ist, sondern auf der Artefaktbildung ihrer digitalen Produktionsmethode aufbaut, also nicht zufälligen, sondern technisch-systematischen Fehlern. Während Glitches auf einer primären Ebene die Störung eines logischen Prozesses bedeuten, erlauben sie auf sekundärer Ebene ein methodisches Vorgehen in der Herstellung von Fehlern. Digitale Störeffekte schaffen nicht, wie die analogen, verunklärende Abweichung vom gewünschten Kontinuum, sondern eine neue Struktur bei gleicher Komplexität. Es gibt Falschmeldungen, inhaltlich betrachtet, aber keinen Informationsverlust, denn jede vorgesehene diskrete Einheit sagt ja etwas. Wie unter einer inhaltlichen Tarnkappe, ohne etwas zu repräsentieren, erlaubt das Glitchen den Einsatz wirklichen Zufalls, systematischer Fehler, systematischer Kontrolle und den Einsatz von Effekten oder wieder: Komposition.

Unter den Artefaktbildungen analoger Technik sind Lens Flares − durch in die Linse fallendes Sonnenlicht hervorgerufene Flecken und Ringe im Bild − besonders berühmt geworden. Von der einst zu vermeidenden Panne, über die erste Verwendung als Unmittelbarkeitseffekt in *Easy Rider*, zum festen Stilmittel in Weltraumfilmen, bis zu jeder zweiten Käse- oder Versicherungswerbung reicht die Konjunktur dieses Fehlers.
Betrachter müssen die Apparatur kennen, mit der das Bild erzeugt wurde, hier den Gebrauch von Linsen, sie müssen sie verinnerlicht haben, um den Effekt als illusionssteigernd, statt -störend zu empfinden. Freilich sind Linsen, ob vor einer analogen oder einer digitalen Kamera, ein Medium, das körperlich sehr leicht nachvollziehbar ist. So sitzt jeder mit einem imaginären Objektivglas vor dem Kopf im Kino und der Bezug auf es von Seiten des Films integriert den Betrachter ins gefilmte Geschehen. Ideologiekritik − materiell-semiotisch gefasst − müsste also den Weg über die unbewusste Augmentierung des eigenen Körpers mit Linsen zurück zum Apparat und den historischen Aufladungen der von ihm erzeugten Effekte nehmen. Kritische Rezeption analoger Technik fordert die Vorstellbarkeit des Apparats. Digitale Technik, wo sie programmiert, und nicht nur analoge Information speichert und weiterverarbeitet, erfordert die Kenntnis des Codes. Wer den nicht lesen kann, der sieht nur das generierte Bild, aber weiß nichts von seiner Herstellung.

Ernst Gombrich beschrieb, wie Kunstfertigkeit und Wissen den Malern ‚vor der Natur‘ die Rezeption verstellte: Sie projizierten, anstatt zu sehen. Ab und zu passierte es, dass einer das Wissen durchbrach und etwas Neues machte. Dann vollzog sich eine Analog-Digital-Wandlung und in der Folge entstanden neue Möglichkeiten und neue Regeln. Rezeption und Projektion bedingen einander. Die alte Malerei war ‚als Kunst‘ digital und sie strebte nach Optimierung. So war Kunst ein Modell des Bewusstseins, nicht eines wirklicher Welt.
Die analoge Fotografie denkt nicht, sie wählt nicht, sie schließt den Fehler nicht aus. Sie kann abbilden, wie zufällig alles ‚in Wirklichkeit‘ aussieht; sie zeigt den Mangel an Kunst, die vom Geist undurchdrungene, indifferente Welt. Auf ihre Vermittlungen projiziert sie nicht ein Bewusstsein, sondern ein technisches Verfahren. Während das Gemälde Zeit körperlich abbildete als die Zeit der Wahrnehmung, des Malens und des Betrachtens, zeigt die Fotografie Zeitlichkeit als die Potentiale der Zufälligkeit. Im Zufall, als dem Nicht-Gewussten und -Ausgedachten, dem von niemandem Projizierten, liegt ein Versprechen auf Vermittlung des Neuen. Evolution braucht Kontingenz. Die naturgetreue Malerei wurde verdrängt von den Kontingenzbatterien analoger Repräsentationsverfahren und die neue Malerei konnte sich wieder auf ihre eigentliche Kunst beschränken: die Gesetze der eigenen Verfahrensweise. Determinismus ermöglicht Revolution.
Das ist alles lange her. Aber vielleicht hat digitale Programmierung einiges zu tun mit der alten Malerei, als Kunst und Realismus noch verbunden waren.

Der Begriff Multimedia ist ziemlich aus der Mode gekommen und es geht bei Medien kaum noch um die Frage der Vermittlung und Abbildung von Welt, sondern um ihre Herstellung. Die Herstellung der Welt durch Digitalität begann allerdings schon mit dem ersten Alphabet; Digitalität bedeutet nicht Binarität. Inzwischen können aber immer größere Bereiche der Wirklichkeit als Code verarbeitet werden und die letzten Reste cartesischer Modellierung werden zu Narrenschiffen der neuen Analphabeten. Die Datenverarbeitung der Algorithmen erlaubt keinen fotografischen Blick auf Ungeordnetes als Distanzierung von subjektiver und kultureller Projektion. Sie ist, wie der Blick des geschulten Malers, immer schon vorstrukturiert. Was sie zeigt, ergibt sich aus innerer Notwendigkeit, aus dem Wiedererkennen des Indizierten, nicht aus dem Vergleich mit einem äußeren Kontinuum. Das bedeutet, dass sie nicht scheitern kann. Um an ihrer Projektion zu scheitern, müsste sie rezipieren können. Wenn Projektion sich selbst bestätigt, indem sie Welt herstellt, statt wahrnimmt, entsteht ein Kreislauf der Optimierung auf bestimmte Effekte hin. Damit der Kreislauf nicht im Leeren dreht, braucht der Algorithmus Kontrolle durch Kommunikation. Der Algorithmus beobachtet seine Benutzung. Das Außen des Algorithmus, das, was außerhalb der Zeichen steht, ist der knappe Körper. Lebenszeit − eine Kontingenzbatterie − begrenzt, aber unendlich teilbar. Die kleinste Bezahleinheit des Körpers ist der Click. Bezahlt wird mit Daten: Geld als Arbeit. Aber Körper als Daten, indizierte Körper, sind Geld als Ware. Denn das Geld gehört den Beobachtern der Benutzung, die die Indexmengen verwalten und die Daten abschöpfen. Sie entscheiden über die Operationalisierung und die Konstruktion statistischer Körper. Die autonomen Leibeigenen haben von ihren werten Körpern nur den Hunger − oder Schulden. Weil nicht alle sich selbst denunzieren, braucht es einen Staat, der die entscheidenden Schnittstellen zwischen digitaler programmierter und analoger materieller Wirklichkeit polizeilich bewacht. Geld als Regierungsinstrument muss die Analog/Digital-Wandlung von Geld als Ausbeutung von Konkurrenz absichern können.
Überwachung ist eine technische Notwendigkeit im optimierenden Abgleich zwischen der Datenverarbeitung der Algorithmen und ihrer Wirklichkeitsherstellung. Einseitige Überwachung ermöglicht den für kapitalistische Verhältnisse notwendigen, einseitigen Tausch, also Raub. Ökologisch oder global gesehen, ist das nicht nur nicht nötig, sondern selbstzerstörend. Algorithmen sind als Besitz Herrschaftswissen und ermöglichen die Beobachtung der Rezipienten. Die beobachteten Rezipienten, selbst wenn sie alphabetisiert wären, kennen den Quellcode nicht und können daher von der Wirklichkeitsdarstellung nicht auf ihre Herstellung schließen.
Für die Rezeption oder Benutzung bedeutet diese optimierende Kontrolle der zur Verfügung gestellten Perspektive am Verhalten des Nutzers, dass nicht Nicht gesagt werden kann. Das Kollektiv wählt immer positiv, das Ausgeschlossene ist irrelevant. Nichts fehlt.
Das Programm ist ein Modell, kein Abbild. Die Rückkopplung der eigenen Wahlen innerhalb der gegebenen Auswahl liefert dem User immer mehr Differenz innerhalb einer Äquivalenz und immer weniger verschiedene Äquivalenzen, also immer weniger Information. Damit dies nicht zur selbstbestätigenden Weltausschnittsverengung und rapiden Verblödung führt, müsste der User eine immer größere Datenmenge verarbeiten.
Für das, was da ist, also für das, was wert ist, genannt zu sein, bedeutet der Kreislauf der Selbstoptimierung, dass das Bestehende bestätigt und bestärkt wird. Unwahrscheinlicher wird, was nicht den hegemonialen Indexmengen entspricht. So kommt es zur Inflation des Mittelmaßes, zu leeren Formalismen und zur Abnahme von Komplexität. Es ist der Moment der Aufsteiger und Distinktionsgewinnler. Wäre da eine Person, die etwas Neues sieht, sollte sie eine Tarnkappe tragen, andernfalls bleibt sie unsichtbar.
Auch für die Produktion besteht die Gefahr des Scheiterns am eigenen Erfolg. Wenn Kontrolle (die Kommunikation ist, die Welt ist) Steuerung wird, bestätigt sich Herstellung (die Ausbeutung ist) an sich selbst. Den Regress verhindert die zunehmende Datenmenge. Das System ist stabil, solange es immer mehr Daten generiert, also die sogenannte materielle Welt erschließt. Die materielle Welt ist nichts anderes als die Zeit, Körperzeit. Körper als Möglichkeit. Das System stabilisiert sich über die Ausbeutung der Zeit als Ressource neuer Daten, während die dabei hergestellte Wirklichkeit die stetige Einschränkung der Zeit als Möglichkeit bedeutet. Es ist kaum vorstellbar, dass die enorme Ressource der Zeit der Körper, Leben, irgendwann keine neuen Daten mehr abwerfen sollte. Das hieße: totale Gegenwart, totale Gleichzeitigkeit; Überwachung und Steuerung fallen zusammen. Andererseits ist aber genau dies das Ziel der Optimierung. Wäre das System erfolgreich und näherte sich der Synchronität an, müsste es implodieren, denn es hätte das Außen aufgebraucht, von dem es ausbeutend zehrt. Die verschiedenen Geldsysteme fielen zusammen und der Kategorienfehler, der die Abschöpfung des einen durch den anderen Kreislauf ermöglichte, verschwände.
Stabilität könnte erlangt werden, wenn die Kreisläufe in einen wechselseitigen Austausch mit ihrer Umwelt träten und die Dynamik sich beschleunigender Ausbeutung aufgeben könnten. Bei der Konstruktion von Kreislaufprozessen mag eine solche stabilisierende, reziproke Dynamik erwünscht sein. Die Frage ist, ob Mehrwert hergestellt werden soll? Das ist, wenn man sich Feinden erwehren muss, unvermeidlich. Dann bleibt eine reduktionistische optimierende Dynamik oder eine emergente Dynamik oder eine umwandelnde Kopplung beider. Die Aufgabe einer realistischen, also kommunistischen Kunst ist es, die Wiedereinspeisung des Mehrwerts als Emergenz zu organisieren.

Geld: Time as Activity

Wie wird Zeit hergestellt?

Der Nullpunkt der Zeit ist der höchste Sonnenstand. Die Rotation der Erde in ihrer Bewegung um die Sonne bildet neben einem Kontinuum ungefähr gleich langer Tage jeweils einen Höchststand des scheinbaren Sonnenlaufs ab. Die Sonnenuhr, als Index dieser Bewegung im Raum, zählt nicht nur Einheiten, sondern sie hat einen erkennbaren Zeitpunkt: den Zenit. Die Sonne ist immer gleich – sie ist das Jetzt, die Schattenspitze. Es verändert sich der Raum, der unter ihr hindurchläuft. Die Einteilung des Raums schafft eine Geschwindigkeit innerhalb von Anfang und Ende: der Nacht. Verbunden mit einer Messung der entsprechenden Intervalle der Nacht mit Wasseruhren, lässt sich die Frequenz des Zenits nach einer festgelegten Zahl von Einheiten bemessen.

Zeit ist Gleichzeitigkeit, hergestellt aus der regelmäßigen Wiederkehr eines Zeitpunktes bei zwei koordinierten Bewegungen im Raum, also zwei konstanten Geschwindigkeiten.

Habe ich nur den kontinuierlichen Strom einer einzigen Geschwindigkeit, eine endlose Zahlenreihe, das sinnlose Nacheinander eines Metronoms, dann bleibt die Skala willkürlich. Sie hat kein Maß in sich.
Gehe ich pro 32 Schläge des Metronoms in meinem Bunker acht Schritte auf und acht Schritte ab, behaupte ich: dies sei eine Minute.
Ich bin die Minute, ich habe nichts davon.
Wenn ich einen Freund hätte, mit dem ich abwechselnd die Minute darstellen könnte, würden wir uns gegenseitig die Zeit geben. Solange er aus 32 Schlägen mit 16 Schritten eine Minute macht, hätte ich Zeit. Dann wäre es Jetzt – denn ich wäre wieder an der Reihe.
Die Zeit, die ich habe, ist die Differenz gegenüber einer Vergleichsmessung, also einer Äquivalenz. Zeit haben heißt: Different zur Zeit sein. Sich reflexiv zur Zeit verhalten können. Nicht in ihr aufgehen, nicht selber – die Uhr sein.

Unterschiedliche körperliche Bewegungen im Raum stellen, wenn sie als koordiniert wahrgenommen werden können, das Paradox der ausdehnungslosen Gleichzeitigkeit eines Zeitpunktes im Raum ausgedehnter Körper dar.
Jetzt.
Warten auf die Wiederkehr des Jetzt. Das Jetzt ist die Wiederkehr der Null. Die Null ist Gott, sie ermöglicht die Ausbeutung. Die Null ist im physikalischen Sinn nicht real. Die Null ist subjektiv, sie hat mit Sinn und Macht zu tun. Die Null ermöglicht Perspektive, sie ordnet die Relationen.

Das Jetzt hat zwei Grenzen: seine räumliche Ausdehnung und seine Taktfrequenz, die Geschwindigkeit seiner inneren Gleichzeitigkeit.

Wie schnell geht die Zeit? Und wie weit reicht das Jetzt?

Das menschliche Gehör empfindet ab ungefähr zwei bis sechs tausendstel Sekunden zwei Reize als ungleichzeitig. Der Gesichtssinn braucht einen Reizabstand von 20 bis 30 tausendstel Sekunden, damit zwei Seheindrücke als ungleichzeitig erlebt werden. Für die Identifikation einer zeitlichen Reihenfolge zwischen zwei akustischen Reizen benötigt das Gehirn einen Reizabstand von 30 bis 40 tausendstel Sekunden. Diese Ordnungsschwelle bedeutet, dass das Gehirn überfordert ist, wenn es mehr als 25 bis 30 Ereignisse pro Sekunde erfassen müsste.
Die Zeit, die der menschliche Körper braucht, um Reize zu verarbeiten, ist unterschiedlich lang, je nachdem, ob es sich um akustische oder optische Reize handelt. Akustische Reize können schneller verarbeitet werden als optische, während die Lichtgeschwindigkeit höher ist als die des Schalls. Verrechnet zu einem Gleichzeitigkeitshorizont von Licht und Schall, ergibt sich eine menschliche Grenze von ungefähr 10 Metern, innerhalb der akustische Reize und außerhalb der optische Reize schneller verarbeitet werden können. Hörbare und sichtbare Welt werden vom Gehirn dauernd synchronisiert, so dass die Aufmerksamkeit darin umher gehen kann, um sich abwechselnd auf dieses zu richten oder jenes auszublenden.
Die Oszillation der elektrischen Spannung im Gehirn beträgt 25 bis 30 Hertz bei guter Aufmerksamkeit, sie ist höher bei Stress und Meditation und tiefer bei Entspannung oder Tiefschlaf. Es ist die Taktfrequenz, die mir ermöglicht, unterschiedlich schnelle Prozesse so zu synchronisieren, dass ich in der Einheit einer Gegenwart lebe, in der ich immer jetzt bin. Dieser als einheitlich erlebte Raum synchronisierter Gegenwart reiht sich in Sequenzen aneinander, deren obere Grenze bei ungefähr 3 bis 4 Sekunden liegt. Außerhalb von mir gibt es diese Einheit nicht. Sie wird hergestellt durch die Frequenz, mit der mein Gehirn mich synchronisiert.

Meine Einheit der Gleichzeitigkeit ermöglicht mir Unterscheidung. Indem ich unterschiedlich schnelle Wiederholungen herstelle, gelingen mir neue Synchronisierungen. Ich stelle Modelle von Gleichzeitigkeit her. Im Unterschied zu der Gleichzeitigkeit, die ich bin, kann ich an ihnen beobachten, was sie einschließen.
Ich gewinne die Zeit: sie sitzt in der Falle der Uhr. Mit meinem Freund im Bunker habe ich mich geeinigt, dass er nicht mehr die Minute, sondern die Stunden abschreite, 60 mal 16 Schritte in 60 mal 32 Schlägen. Ich selbst gehe nicht mehr auf und ab, sondern zähle die Stunden und rufe bei Null den neuen Tag. Es wäre gut, noch einen zweiten Freund zu haben, dann könnte dieser die Null ansagen, und ich wäre frei.

Die Gegenwart hört nie auf, vergangen zu sein. Mein Bewusstsein aktualisiert in der Gleichzeitigkeit des dreisekündigen Jetzt die erreichbare Einheit von Welt, in der Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft enthalten sind, um sie so zu entwerfen, wie es sie vorfinden will.
Diese vergangene und zukünftige Welt ist gegenüber dem Eintritt eines Ereignisses um mehrere tausendstel Sekunden im Hintertreffen, die die Frequenz meines Gehirns braucht, um es zu erfassen. Die Leistungsfähigkeit und die Effizienz des Energieverbrauchs des Gehirns sind unübertroffen, seine Geschwindigkeit ist dagegen nicht sehr hoch, verglichen zum Beispiel mit den Reaktionszeiten jagender Tiere oder den erreichbaren Frequenzen elektrischer Schaltungen.
Das Bewusstsein sammelt nicht, es jagt nicht, das Bewusstsein stellt Fallen auf. Es entwirft mit mehreren Tausendstel Verzögerung ein unwiderstehlich komplexes Modell für die Situation, die ihm vorausging. So fängt es Wirklichkeit. Es gelingt ihm, sie im Nachhinein vorwegzunehmen.

Die Verkürzung der Signallaufzeit von elektrischen Schaltungen durch Miniaturisierung und Erhöhung der Taktfrequenz durch bessere Synchronisierung verspricht, zusammen mit weiträumiger Vernetzung der hergestellten Taktfrequenz, eine Falle herzustellen, die die Verzögerung der menschlichen Wahrnehmung so stark unterläuft, dass sie ihr vorausgeht, also zwischen eintretendes Ereignis und antizipierend entworfene Interpretation geschaltet wird.
Eine solche Falle birgt die Gefahr, dem Fallensteller selbst immer erst im Weg zu stehen, da sie nicht seine Intelligenz, jedoch seine Reaktionsschnelligkeit übertrifft, sodass der Fallensteller nicht mehr das eintretende Ereignis fängt, sondern seine Falle. Ein Fallensteller, der beginnt, die eigene Falle zu fangen, ist in seine Falle gegangen. Darum kann diese Art der Falle einem Fallensteller dienen, der andere Fallensteller fangen will.

Ausweglos ist die Vergangenheit unserer Zukunft. Auch durch die Ausdehnung und Beschleunigung einer Echtzeit über die Grenzen unserer Wahrnehmung hinaus können wir nur einander austricksen, aber nicht den Blick aus der Vergangenheit heben, nicht der Verzögerung unseres entwerfenden Gedächtnisses entkommen. Wir bewegen uns in der Kreisbahn unserer Oszillation.
Die Zukunft wäre eine höhere Dimension. Wir könnten die Aliens nicht erkennen, selbst wenn sie schon da wären.