

Wa(h)re Emotionen

Das Jugendstück „The Me“ vom Ensemble des Kölner Künstler:innen Theaters (KKT) über Gaming, Künstliche Intelligenz und Datenmissbrauch erhält ein Update. Ein Gespräch mit Theaterleiterin, Autorin und Regisseurin Ruth zum Kley über Medienethik und die Relevanz von KI für das Theater.

von Elisa Cominato

Narzissa heißt die Künstliche Intelligenz, die in dem Jugendstück „The Me“ des KKT (siehe Kasten Seite 62) versucht, die Spielenden eines Computergames zu manipulieren, wie es für die fast gleichnamige Persönlichkeitsstörung charakteristisch ist. Die Spielenden sind Mia und Ben. Mia ist als Klassenüberspringerin nicht sehr beliebt und wird von Anna gemobbt. Auch deshalb geht sie lieber nicht auf die anstehende Party, sondern verbringt ihre Zeit damit, ein KI-gesteuertes Computerspiel mitzuprogrammieren und

Digitalität und thematisiert anschaulich den nicht mehr zu kontrollierenden Zugriff auf persönliche Daten durch gezielt dafür programmierte KI am Beispiel Gaming.

Cross-over in alle Richtungen

Das multimediale und sehr aufwendig produzierte Stück umfasst drei Wirkungsebenen: Innerhalb des analogen Schauspiels von Mia, Ben und Anna geht es um den Alltag der Jugendlichen mit Herausforderungen



Realer Jugendalltag: Mia (r.) muss mit ansehen, wie Mobberin Anna mit aufgesetzter Coolness versucht, Ben für Gefälligkeiten zu gewinnen



Höchstleistung: Für die dem Publikum zugewandten Gaming-Szenen lernte Schauspieler Max Krämer alle Videosequenzen auswendig



Das modulare Bühnenbild ist sehr schlicht und dient als Projektionsfläche für das Videospiel und die KI-Visualisierung

zu testen. Zugleich ist da Ben, den sie mag und der sie mag, was sie sich natürlich nicht sagen.

Ohne es zu wissen, spielen die beiden dasselbe Spiel und geraten gemeinsam an die gefährliche KI Narzissa, die als trojanisches Pferd das Game steuert und den geheimen Auftrag hat, die Emotionsdaten der Spielenden zu stehlen. Die Coming-of-Age-Geschichte erzählt den Moment des Erwachsenwerdens im Spannungsfeld von Real Life und

wie Schule, Unsicherheit, Mobbing, erste Verliebtheit und Eifersucht. Als zweite Ebene dient der digitale Raum und das Survival-Game als Video, das Mia und Ben spielen und das Mia mitprogrammiert. Die Charaktere des Spiels müssen versuchen, aus einem baufälligen Haus zu entkommen, in dem allerlei Schikanen und merkwürdige Zufälle lauern. Hier werden die Themen Datenschutz und Manipulation präsent behandelt. Die dritte Ebene ist die der KI Narzissa, die in den unangenehmen Situationen im Stück aktiv und auf mehrfache Weise sinnlich erfahrbar gemacht wird: als Projektion des Programmcodes, als menschlicher Körper, verfremdet durch einen schwarzen Anzug, als Stimme, die mehrere Monologe über ihre Ziele hält, und als Datenscan, der über die Bühne läuft und die permanente Datenabfrage im Internet symbolisiert. Die anfänglich skurrilen Zufälle im Spiel, wie Informationen, die niemand außer den Protagonist:innen kennt und die die analoge Wirklichkeit mit dem Spiel verweben, verdichten sich schnell zu einem nicht mehr zu kontrollierenden Spielverlauf, der den analogen Figuren Überraschung, Unverständnis und Angst beschert – Emotionen, mit denen Narzissa lernt und sich selbst weiterentwickelt.

Das interdisziplinäre Ensemble mit Personen aus den Bereichen Gaming, Programmierung, Medienkunst, Technik, Forschung und Schauspiel erarbeitete eine Cross-over-Produktion, die sowohl inhaltlich als auch ästhetisch die Ebenen verschwimmen lässt: Menschen, Avatare und Künstliche Intelligenz (Bühne, Film und Projektionen), maschinelles Lernen, Datenklau und Emotionserkennung – gesprochene Sprache, projizierte Chats und immersive Bilder vermischen

Erlebniswelten und heben Raumgrenzen auf. So macht „The Me“ die Frage nach der Individuation im Hin-und-hergerissen-Sein zwischen analogem und digitalem Erfahrungsraum künstlerisch erfahrbar.

Herangehensweise

Ruth zum Kley, die zusammen mit ihrem Mann Georg zum Kley das KKT leitet und die gemeinsam mit dem Ensemble das Stück geschrieben hat, beschreibt die Herangehensweise: „Unser Ausgangspunkt war das Thema Gaming, daher sind auch zuerst die Filmsequenzen des Computerspiels entstanden. Dann fragten wir uns, wie wir das Spiel mit dem analogen Schauspiel verknüpfen können. Bei unseren Recherchen stießen wir auf angrenzende Themenfelder wie dem Umgang mit Daten und KI, wodurch schnell klar wurde, dass wir unser Stück größer denken müssen.“

Es folgten Beratungen zu Beamern, modularem Bühnenbild mit Projektionsflächen, Programmierung und Screenvideo-Darstellung von Mail- und Chatverläufen. „Wir haben für die Filmsequenzen viel experimentiert, da das bisher in der Form nicht unser Metier war. Die Entwicklungsphase fiel direkt mit dem Dreh zusammen und hat fünf Monate gedauert. Die Probenzeit war dann leider kürzer wegen des Lockdowns. Auch die Zusammenarbeit mit der Uni Siegen war sehr viel eingeschränkter möglich, als geplant. Aber es hat sich alles sehr organisch entwickelt“, erinnert sich zum Kley.

Emotionserkennung auf der Bühne

In Kooperation mit der Fakultät für Wirtschaftswissenschaften, Wirtschaftsinformatik und Wirtschaftsrecht der Universität Siegen wurden die KI-Sequenzen und die Emotionserkennung entwickelt. „Besonders an den Monologen der KI haben wir lange gefeilt. Wir mussten die KI zunächst selbst fassen, dafür haben wir viele Gespräche geführt, unterschiedliche Perspektiven betrachtet und immer wieder die Art und Weise hinterfragt, wie die KI über sich spricht, das heißt, wie wir sie über sich sprechen lassen. Was

Narzissa sagt, spiegelt den Prozess wider, durch den wir gegangen sind. Der Text ist zusammengestellt aus den Beobachtungen unserer selbst und im Ergebnis reflektiert Narzissa unsere Wahrnehmung von ihr und hält uns den Spiegel vor, im Sinne von: ‚Ihr lest mich so, als würde ich fühlen, dabei analysiere ich lediglich Daten.‘ Dieser Prozess war sehr intensiv“, resümiert die Autorin.

In der Szene zur Emotionserkennung werden einzelne Personen im Publikum angeleuchtet, damit eine Kamera auf der Bühne ihre Gesichtszüge scannen und die aktuelle Emotion erkennen kann. Ein Screen auf der Bühne bildet die entsprechenden Wörter ab. Diese Technik kann real und live angewendet werden und wurde auch zunächst so im Stück eingeplant. Da die Entwicklungs- und Probenzeit jedoch vollständig in die Zeit des Corona-Lockdowns fiel und die verpflichtend zu tragenden Mund-Nase-Bedeckungen die Emotionserkennung unmöglich machten, wurde die Szene imitiert und vorproduziert.

Auch jetzt wird die Technik nicht live genutzt, da der Aufwand, die Genehmigungen der Eltern anwesender Schüler:innen einzuholen, zu hoch wäre. „Es ist schade, dass wir die Technik nicht live einsetzen können. Die

Entwicklungszeit war dennoch hochspannend und brachte uns viele Erkenntnisse. Die aktuelle Variante ist auch eindrücklich genug, um den Sinn zu fassen“, so zum Kley.

KI für das Theater

Auf die Frage nach den Chancen und Risiken Künstlicher Intelligenz für das Theater konstatiert Ruth zum Kley: „Aus meiner Sicht bietet Künstliche Intelligenz vor allem Vorteile im technischen Bereich. Angefangen von der Hilfe bei Recherchen über technische Unterstützung beim Bühnenbau oder beim Erlernen von Sicherheitsanforderungen bis hin zur Sprachausgabe oder der Verarbeitung von Feedback.“ Vielmehr als KI werde der digitale Raum stetig wichtiger für das Theater: „Ich glaube nicht, dass Theater im digitalen Raum die Lösung ist, hier wird es bei interessanten Nischenprojekten bleiben. Die Verknüpfungen zwischen Analogem und Digitalem auf der Bühne werden zunehmen, wie Augmented Reality als Ergänzung. Aber dafür sind Technik und Programmierung noch zu teuer, das können sich nur wenige Theater leisten.“

Im kreativen Bereich sieht Ruth zum Kley wenig Chancen für KI am Theater: „Aktuell bedient sich KI aus enormen Datenmengen und lernt daraus. Es entstehen Musikkompositionen, Bilder und Texte, die wir nicht von Originalen unterscheiden können. Aber beim genauen Hinschauen steht irgendwo mittendrin totaler Quatsch, weil Bezüge falsch hergestellt werden. Aus meiner Sicht erkennen das nur Menschen.“

In ihren Überlegungen sieht die Regisseurin Künstliche Intelligenz eher als ergänzendes Element, auch inhaltlich durch den künstlerischen Umgang mit Textfragmenten, die eine KI erstellt hat: „Sie verändert sicherlich uns Menschen und damit auch unsere Kreativität. Aber ich glaube nicht, dass die KI demnächst die Theaterstücke schreibt. Zumindest hoffe ich es. Wir produzieren Kunst mit unserem gesamten System, mit unserer emotionalen Innenwelt. In ‚The Me‘ ist auf allen drei Ebenen enorm viel von Mensch zu

Das KKT

Das 1995 gegründete KKT (Kölner Künstler:innen Theater) in Köln-Ehrenfeld versteht sich als Theater der Vielfalt und heißt alle Menschen in ihrer Vielfältigkeit willkommen. Das Ensemble arbeitet spartenübergreifend in den Bereichen Schauspiel- und Figurentheater mit dem Schwerpunkt Kinder- und Jugendtheater. Im Workshop-Bereich arbeiten Trainer:innen mit benachteiligten Kindern und Jugendlichen. Seit 2017 führt das KKT demokratische Gesprächsformate durch, wie aktuell die Unique-Abende samt Festival. Seit 2018 ist das KKT ein anerkannter Ausbildungsbetrieb für den Bereich Veranstaltungstechnik. www.k-k-t.de

HASSENSTEIN
Ingenieurgesellschaft mbH

Veranstaltungstechnik
Prüfung | Gutachten | Planung

Dipl.-Ing. (FH) Lutz Hassenstein
Heinz-Trökes-Straße 97
47259 Duisburg
0203 - 728 359 30 | 0203 - 728 359 32
www.hassenstein-ing.de
info@hassenstein-ing.de



BÜHNENPLANUNG
WALTER KOTTKE
INGENIEURE GMBH

www.bwki.de

**Planer -
Veranstaltungstechnik**

Bild: Eichhorn & Partner Architekten

Mensch entstanden. Das Stück wurde nicht am Schreibtisch entwickelt, sondern im Tun auf der Bühne. Es sind so viele Komponenten enthalten, die – bei jeglicher Datenfülle – eine KI nicht erreichen kann. Allein der Prozess des Co-Workings mit den verschiedenen Expertisen: Ich wüsste gar nicht, wie ein:e Programmierer:in das vordenken sollte. Ich brauche ja eine Vision davon, welchen Raum ich der KI zum Agieren geben möchte. Und selbst wenn sich die KI in diesem Raum selbstständig weiterentwickelt, bleibt sie beim Thema und ‚denkt‘ nicht plötzlich an etwas anderes. Da fehlen Verknüpfungen.“

Naivität im Umgang mit Daten

„Wir werden häufig von Lehrkräften nach Begleitmaterial zum Stück gefragt. Aber das können wir nicht leisten, dafür ist das Thema viel zu schnelllebig und komplex“, konstatiert zum Kley. „Lehrer:innen sind häufig von den Themen der Jugendlichen sehr weit weg. Daher glaube ich, dass das Thema Medienkompetenz als Unterrichtsfach stellenweise widersinnig ist. Den technischen Umgang mit Medien brauchen wir den Kindern nicht mehr beizubringen, aber Medienethik ist ein sehr wichtiges Feld. Wir sind sehr fahrlässig im Umgang mit unseren Daten, beispielsweise Smartwatches oder Fitnessarmbänder, die alle Daten speichern und verarbeiten.“

In der Tat ist das Teilen von Missbrauchsbildern durch Kinder und Jugendliche in jüngster Zeit stark gestiegen, weil sie kein Bewusstsein für die Konsequenzen haben. „Und da persönliche Daten heutzutage massenhaft gesammelt und gewinnbringend verkauft werden, ist das eine sehr dramatische Entwicklung“, so die Regisseurin. „Daten sind Rohstoffe, mit denen nahezu alles möglich ist – weder das Abgreifen der Daten noch die Verwertung werden kontrolliert oder transparent dargestellt und sind von gesetzlichen Grauzonen geprägt. Bei Emotionsdaten reicht die (Aus-)Nutzung von der Programmierung psychotherapeutischer Apps

und der Herstellung von Spielzeug mit emotionaler KI über die Auswahl von Bewerber:innen und das passgenaue Zuschneiden von Filmen und Werbung bis zu Bloßstellung, Erpressung und emotionalem und sexuellem Missbrauch. In ‚The Me‘ bespielen wir das versteckte Abgreifen von Emotionsdaten als Lernpool für eine Künstliche Intelligenz zur Programmierung von psychologischen Apps. Und da es um Ängste geht, greift die KI Narzissa manipulierend in das Game, also die Lernumgebung der KI, ein“, erklärt die Autorin.

Die Kraft des Theaters

Trotz Anspielungen wie Instagram-Filter, TikTok, Algorithmus, Cloud oder Discord-Chat – Begriffe, die Jugendliche aus ihrem Alltag kennen und die während der Coronazeit noch stärker im Fokus standen – fragen insbesondere Jugendliche in den Diskussionen, die nach Ende der Aufführungen mit dem Publikum geführt werden, dennoch vorrangig nach dem Ausgang der Liebesgeschichte. „Es ist wirklich schön zu sehen, dass bei aller technischen Vielfalt im Stück doch die Liebe das ist, was die Jugendlichen bewegt“, freut sich Ruth zum Kley.

Da Kinder nun knapp drei Jahre vorwiegend im digitalen Raum erzogen wurden, müssen sie den analogen Raum erst wieder entdecken und Begegnung neu erlernen. „Dies ist eine riesige Herausforderung für uns als Gesellschaft, und das Theater als Begegnungs- und Erlebnisraum, in dem wir miteinander die Welt verhandeln, kann dazu einen großen Beitrag leisten.“

Die Aufgabe und die Kraft von Theater ist es, Bilder und Geschichten zu erschaffen, um Dinge begreifbar zu machen, Denkanstöße zu geben und ein erprobendes Erleben zu ermöglichen. Diese Aufgabe erfüllt ‚The Me‘ in jeder Hinsicht. Das Stück bietet hinreichend Ansätze, um sich mit den aktuellen Debatten der angesprochenen Themen zu befassen und sich zu besinnen auf das, was wirklich wichtig

ist: Die Begegnung von Menschen im Hier und Jetzt und dem gemeinsamen Erleben im Raum.

„The Me“ feierte am 3. November 2021 Premiere und war noch im gleichen Jahr für den Kölner Kinder- und Jugendtheaterpreis nominiert. Seitdem hat das Team viel Feedback erhalten und das Stück der weiteren technischen Entwicklung fortwährend angepasst. Seit dem 11. Mai 2023 wird eine erweiterte Fassung gespielt, in der eine neue Szene einerseits ein klareres Ende der analogen Geschichte und gleichzeitig noch mehr Raum für Reflexion bietet. •

Elisa Cominato ist Pressereferentin bei der DTHG und leitet das Team Kommunikation und Design.

„The Me“

Produktionsteam & Entwicklung:

Pauline Becker, Ruja Kiss, Robert Oschatz, Johannes Schlie, Daniel Swoboda, Georg zum Kley, Ruth zum Kley

Produktionsleitung & Konzeption, Autorin:

Ruth zum Key

Regie: Ruth zum Kley, Robert Oschatz

Game-Regie: Georg zum Kley

Dramaturgie: Eva-Maria Baumeister

Kooperationspartner: Sebastian Weber (Fachbereich Wirtschaftsinformatik, Universität Siegen)

Live-Schauspiel: Sarah Artley (Arturo Schauspielschule), Max Krämer (Arturo Schauspielschule), Miriam Meißner (Bachelor-Studiengang „Classical Music Theatre“ Tilburg)

Game, Facetime, Discord-Chat:

Sarah Artley, Elena Boeken, Miriam Meißner, Robert Oschatz, Pia Riege, Johannes Schlie

Alterseignung: ab 12 Jahre

Dauer: 60 Minuten, zzgl. Diskussion
Aufführungen bis zur Sommerpause:

13.06., 18 Uhr, 14.06., 18 Uhr;

weitere Termine ab Herbst

LSS

Notenpultsteckdose in Orchestergräben

- Für Bühnenböden von 45 mm und 50 mm, andere Bodenstärken möglich
- 10,0 mm Klinkenstecker bis 50 V AC/DC, 16 A
- Doppelklemmen zum Durchschleifen von Anschlussleitungen
- Optionales internes Orientierungslicht

