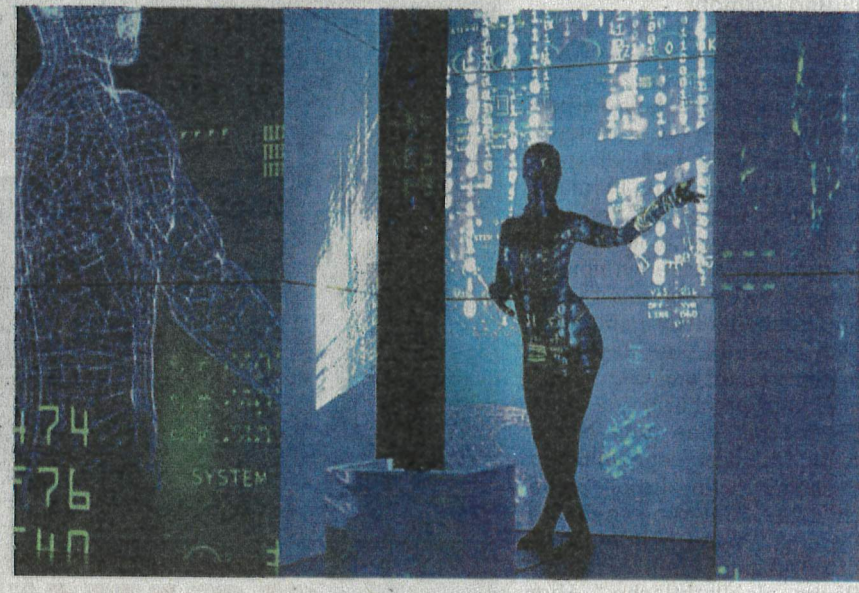
Virtuelle Welten

Künstliche Intelligenz und Datenklau: „The me" im TAB

VON RICHARD PETER

Zentral ins TAB – unsere Bühne auf der Bühne gestellt: Bilderwand und übergroßer Monitor, über den Texte und Zahlenreihen flimmern. Raum für virtuell gestaltete Welten. Und Mia als intelligente Überfliegerin nicht gerade der Liebling im neuen Klassenverband, die sich ausgeschlossen fühlt und auch selbst ausschließt. Sich an einer Spiele-Entwicklung beteiligt. Eintaucht in die Welt der Künstlichen Intelligenz. Die Ebenen in „The Me" vermischen sich.



„The Me" thematisiert den nicht mehr zu kontrollierenden Zugriff auf persönliche Daten durch gezielt dafür programmierte Künstliche Intelligenz am Beispiel Gaming.

FOTO: DANIEL SOBODA

HAMELN. Realer Schulalltag, Mias Begegnung mit Ben, den sie eigentlich „süß" findet, der aber auch von einer Mitschülerin angeflirtet wird. Außerdem findet sie Ben „viel zu klug für uns". Vor einer Klassenarbeit warnt die Lehrerin im Blümchen-Kleid: „Ben, nicht abschreiben" – und zitiert Orwells „Big brother is watching you". Mia geht auch nicht zu den angesagten Partys. Für Mia: „Spricht eh keiner mit mir." Ben lockt mit „besoffenen Lehrern – wird der Wahnsinn". Mia gibt ihre Arbeit ab, bevor Ben noch angefangen hat.

Dauereinspielung: virtuelle Welten, ein Survival-Spiel. Eine Art ehemaliges Fabrikgelände, dem man entfliehen soll. Auf dem Weg in die Freiheit Schikanen, versperrte Wege. Immer wieder eingeblendet, die Welt von KI Narzissa. „Ich bin die Cloud", Algorithmus, der alles misst, Gefühle, Emotionen und alle gesammelten Daten verknüpft. Einordnet. Und alles wichtig: Ekel, Angst, Scham, Trauer. Und Narzissa so ein bisschen „Gollum" auf sexy getrimmt und sinnlich erfahrbar.

Viel Raum, in der die virtuelle Spiele-Welt entwickelt wird. Ein Mädchen vor Graffiti, unterwegs durch Gänge und über Treppen, eine künstliche Figur. Versuchskaninchen mit Fingerklemme und ihr Körper, wie von Stromstößen getroffen, hochgeworfen. Wieder unterwegs, vor verschlossener Tür mit Zahlencode – plötzlich eine Totenkopffigur, als ginge es durch eine Geisterbahn. Noch ein Mädchen und beide verschleiert auf Sandbergen unterwegs. „Krasser Ort", wie es heißt, dann Sackgasse und unterwegs mit Gasmasken. Dazwischen Schüler-Alltag und eine Fahrt im Retro-Zug. „Wohin fahren wir?" und „Das Ziel ist die Richtung". Sprung aus dem Zug. Dann heißt es – nach einer Spritze, die ins Spiel kommt – „Game over". Bei der Cyber-Polizei: Daten abgefragt und ein Strafverfahren angedroht. Ein gigantisches Netzwerk – dann doch noch gemeinsame Party mit psychedelischen Farbkreisen. Und Mia und Ben, die sich küssen. Gegeneinander gespielt haben, ein gefährliches Spiel, in dem sie längst von KI Narzissa manipuliert wurden. Eine lernfähige KI, die das Geschehen lenkte.

Kein Theater der Zukunft – dazu ist die virtuelle Welt einfach zu langweilig und die ferngesteuerten Figuren samt Plot zu uninteressant. Lara Franzen als Mia und Max Krämer als Ben – zwei Jugendliche, die mit leerem Blick in die Ferne kaum wahrgenommen werden, weil die virtuellen Welten dominieren. Laura Schulten in vielen Rollen als Ana, KI Narzissa, Lehrerin und schrülliger Beamter. Ein ambitioniertes Projekt von Ruth zum Kley mit dem Kölner Künstler Theater und Theater, das allemal anders funktioniert als virtuelle Spiele – anders spielerisch unterwegs ist.

Deweset 22.05.25