

Vom ‚Big Brother‘ zum ‚Big Other‘: Verhaltenskontrolle im Überwachungskapitalismus am Beispiel des Spielfilms *Ex Machina*.¹

Jörg Metelmann (Universität St.Gallen)

Abstract

The article discusses the relation between surveillance and narration, understood as regimes of control, in the larger framework of culture (media, visuality), economy (capitalism) and technology (big data, robotics, AI). The point of departure is a paradigm shift from “Big Brother” to (the) “Big Other” which transforms a visual regime into an omniscient one that is not based on images alone. In this new constellation, Big Brother serves as visualization and narration for the algorithmic data network that escapes our perception. To discuss these observations, the text relies on Alex Garland’s feature film *Ex Machina* (2015) that incorporates both regimes of control into its story of a threat to mankind.

Der Beitrag untersucht das Verhältnis von Überwachung und Narration im Rahmen des größeren Zusammenhangs von Kultur (Medialität, Visualität), Ökonomie (Kapitalismus) und Technologie (*Big Data*, Robotik, KI). Eine Beobachtung hierzu lautet, dass sich ein Paradigmenwechsel vom „Big Brother“ zum „Big Other“ vollzogen hat: Überwachung ist nicht mehr in erster Linie ein visuelles Regime, sondern ein allwissendes, das sich nicht nur auf Bilder richtet. Ich schliesse damit an Thesen von Stewart Garrett (2015) an, deute diese aber anders. Ich sehe panoptisches und omniszientisches Regime nicht durch eine Logik der Montage eines imaginären Raums verbunden, sondern würde beide aufgrund der narrativen Differenz zwischen Sequenz und Liste generell trennen und in eine Substitut-Relation setzen wollen. Big Brother dient als Visualisierung und Narrativierung dessen, was sich als algorithmische Verknüpfung unserer Sichtbarkeit entzieht: Wir können die Nullen und Einsen, die unser Leben programmieren, (im Normalfall) nicht sehen. Zur Veranschaulichung dieser These greife ich im zweiten Teil meines Beitrags auf Alex Garlands Spielfilm *Ex Machina* aus dem Jahr 2015 zurück, der die beiden Kontrollregime in der Geschichte einer Menschwerdung der Maschine miteinander

1 Teile dieses Textes sind in englischer Übersetzung erschienen in Cuonz, Loren und Metelmann.

verbindet. Beginnen möchte ich meinen Blick auf Überwachung und Narration mit einer Ironie der Geschichte.

1. 1984: *Big Brother meets Apple*

Die Ikonographie wirkt einerseits surreal weit weg und liefert doch andererseits eine der präzisesten Anschauungen, die wir von der Verschaltung von Computer, Ökonomie und Gesellschaft haben: Die Rede ist vom Apple-Superbowl-Commercial zur Markteinführung des Macintosh aus dem Jahr 1984 (Ridley Scott). Gedreht von Ridley Scott, der zwei Jahre zuvor mit dem Film-Meilenstein *Blade Runner* eine bis heute inspirierende Neo-Noir-Dystopie über Mensch-Maschinen, implantierte Erinnerungen und Monopol-Kapitalismus geschaffen hatte, gelingt es dem nur einminütigen Clip auf dichte Art und Weise, mit dem kulturellen Imaginären zu spielen, was für die Akzeptanz eines Produkts und das Kund*innen-Vertrauen in die Marke fast wichtiger ist als die technischen Features, die das Gerät tatsächlich zu bieten hat (und diese waren, angesichts heutiger Leistungsfähigkeit, tatsächlich surreal gering, gleichwohl wurde der junge Steve Jobs bei der Live-Präsentation des ersten Personal Computers mit graphischer Benutzeroberfläche euphorisch bejubelt) (Scott „The Lost 1984 Video“).

Und das Vertrauen in die Technologie war in Kalifornien und speziell im ‚Valley‘, wo in diesen Jahren um 1980 unsere heutige Zukunft entworfen wurde, nicht besonders hoch. Das hatte, wie Fred Turner in seiner Studie *From Counterculture to Cyberculture* (2006) überzeugend dargelegt hat, mit der Geschichte der Protestkultur zu tun, die sich um den ‚Whole Earth Catalog‘ von 1968 formierte. Zwar zerfiel die Bewegung zurück aufs Land und zu den Founding Fathers schnell wieder, doch verlagerten sich die Ideale der Vernetzung und der neuen Vergemeinschaftung in den folgenden Jahren über die elektronische Variante des Katalogs, den WELL (Whole Earth Lectronical Link), ins Netz: in die Virtual Community, wie das Howard Rheingold erstmalig nannte (1994). Damit war zumindest in der Avantgarde aus Technologie-affinen Usern, Programmierern und Journalisten eine neue Art der Verbindung geschaffen – das erste *Social Network* (Rid 238). Dennoch blieb nach wie vor ein starker Widerwille gegen die Nutzung von Computern bestehen, die bis dahin als Großrechner vor allem vom Militär oder von den großen Firmen (*Corporate America*, in der damaligen Situation speziell IBM) genutzt wurden.

Diese Stimmung nahm Regisseur Ridley Scott im Apple-Clip gekonnt auf, indem er schon mit wenigen Einstellungen ein düster-graues Bild von einem totalitären System der Zukunft zeichnete, in dem die Menschen ohne eigenen Willen einem Führer hinterherlaufen, der von einer Mega-Leinwand aus Botschaften des Zusammenhalts und der Disziplin sendet. Die Architektur erinnerte an *Metropolis* (Lang, 1927) oder eben *Blade Runner*, das Setting an George

Orwells 1984, ganz ohne, dass es gesagt werden müsste – diese ausdrückliche Bezugnahme erfolgt dann erst am Ende des Clips. Leicht konnte dieses kollektiv verankerte Bild einer Überwachungsdictatur, in der die soziale Kontrolle und die Technologie(n) in den Händen weniger sind, aufgerufen und als Folie für das Umschreiben dieses Topos verwendet werden. Denn auf einmal lief eine junge, blonde Frau mit weißem Träger-Shirt und roten Sporthosen den langen Gang auf die Großleinwand zu, verfolgt von Soldaten. Sie trug einen Hammer in Händen und begann, nachdem sie bis zum Bildschirm vorgedrungen war, wie eine Olympionikin im Hammerwurf ihr Gerät zu lassen, um ihn wie eine Athletin der Sommer-Spiele in Los Angeles 1984 auf das Bild des Herrschers zu werfen und so die Leinwand zur Explosion zu bringen. Dann lief von unten der Text „On January 24th, Apple Computer will introduce Macintosh. And you’ll see why 1984 won’t be like ‚1984‘“ ins Bild und wurde zeitgleich vorgelesen, Ende des Clips. Die Kampagne, die nur auf die einmalige Ausstrahlung zielte, wurde ein riesiger Erfolg, wie man einer Bloomberg Kurzdokumentation entnehmen kann (Scott „The Lost 1984 Video“), der nicht nur die komplette Aufmerksamkeit in der Berichterstattung über das US-amerikanische Mega-Event auf sich zog, sondern auch die Wichtigkeit der Werbung in den Superbowl-Spielpausen, die heute selbstverständlich ist, begründete.

Die Ironie der Geschichte liegt auf der Hand und wurde in den Kommentarseiten des Youtube-Clips auch schon einschlägig zum Ausdruck gebracht: „Apple advertised what they didn’t want to become but they did“, oder: „Apple is now the big brother of technology these days.“ Die Kontrolle und die Daten sind noch immer in den Händen von Wenigen (NSA, die großen Silicon-Valley-Firmen), doch hat sich unser Bild von dieser möglichen Unterdrückung, die uns der Zukunft beraubt oder zumindest berauben könnte, durch die Personal Computer tatsächlich geändert. Es ist nicht mehr der *eine* Herrscher, der die Menschen indoktriniert, weil er sie jederzeit gottgleich von der Leinwand herab *sieht* und so *blickend* in das Leben eingreift. Das Panoptikum als Modell der Regierung von Subjekten hat sich modifiziert.

2. *Paradigmenwechsel: vom panoptischen zum omniszientischen Überwachungsregime*

Das Panoptikum, eines der wichtigsten kulturwissenschaftlichen Konzepte der sogenannten Postmoderne, war optisch codiert und arbeitete über die Internalisierung des kontrollierenden Wächter- resp. Kamera-Blicks durch die kontrollierten Subjekte. Es ging in diesem Disziplinarregime um die Produktion von Konformität vor dem Hintergrund der Annahme von Freiheit, die aber möglichst effizient zu regulieren war. Dabei gab es, zumindest in der verbreiteten Vorstellung, noch ein ‚Außen‘ der Sichtbarkeit, denn wo kein Bild, da kein Kläger. So konnten Angestellte, wie es etwa Christian Petzold in den Ein-

gangssequenzen von *Toter Mann* (2002) zeigt, noch hoffen, nach dem Schwenk der Kameras unbemerkt Lebensmittel aus der aufzufüllenden Kühltruhe zu holen und diese dann für den Eigenbedarf aus dem Supermarkt zu schmuggeln. Videoüberwachung als Zeichen gesellschaftlichen Wandels (vgl. hierzu Hempel und Metelmann, 2005) bedeutete dabei auch, dass die freigesetzten Arbeitssubjekte einer deregulierten Ökonomie in ihrer Prekarität kontrolliert werden sollten/mussten.

Die neue Überwachungskultur des Plattform-Kapitalismus ist nicht mehr auf Kontrolle gebaut. Statt „Überwachen und Strafen“ (Foucault, 1994) regiert das „Funopticon“, wie man mit Randolph Lewis (2017) sagen könnte: Die Bürgerinnen und Bürger tragen als Kundinnen und Kunden mit ihrer Netzaktivität willentlich und gut gelaunt dazu bei, dass nicht nur die Geheimdienste, sondern auch private Firmen wie die Internetgiganten *Google, Facebook, Amazon & Co.* über ihre teilweise intimsten Daten verfügen. Die Menschen im Online-Modus sind „Komplizen des Erkennungsdienstes“ (Bernard, 2017).

Wichtig ist nun die Verbindung von Kontroll-Diskurs und Kapitalismus, die vor 15 Jahren – etwa in der einschlägigen Publikation von Levin et al. (2002) – noch nicht bestand: Die permanente Sammlung von Daten generierte damals noch in erster Linie ein Auswertungsproblem (‘Wer guckt sich das alles an?’), das man unter dem Schlagwort ‚Latenz‘ oder, etwas süffisant, ‚Überwachen und Schlafen‘ fassen konnte. *Big Data* war diesem frühen Sinne, so ließe sich pointieren, nicht von genuin ökonomischem, sondern in erster Linie von politischem Interesse. Das hat sich mit der kometenhaften Karriere der Internet-Konzerne *Amazon* (gegründet 1994), *Google* (1997) und *Facebook* (2004) ab der zweiten Hälfte der Nuller Jahre grundlegend geändert: Die persönlichen Daten sind die Ressource, aus der unter Einsatz natürlicher Rohstoffe (für Metall, Kunststoff, seltene Erden etc.) mittels computer-basierter Vernetzung, Auswertung und Weiterverkauf Milliardenvermögen geschaffen werden, mit einem Bruchteil der Belegschaft, die vor 50 Jahren noch bei viel kleineren Umsätzen von den wichtigsten Unternehmen beschäftigt wurden.

3. Überwachungskapitalismus

Shoshana Zuboff beschreibt diese ökonomische Formation als „Überwachungskapitalismus“ (*surveillance capitalism*), der eine neue Akkumulationsform hervorgebracht habe: “This new form of information capitalism aims to predict and modify human behavior as a means to produce revenue and market control” (75). Im Gegensatz zum unschuldiger wirkenden Begriff des “Plattform-Kapitalismus”, der allein die technischen Voraussetzungen adressiert, thematisiert „Überwachungskapitalismus“ die Verbindung von intentionaler und aggressiver, ja nicht selten krimineller Datenbeschaffung (z.B. wenn *Google-Street-View-Fahrzeuge* auch Daten aus lokalen Wi-Fi-Netzwerken absaugen) zum

Zwecke der Kapitalisierung von Verhaltensmustern. Das Wissen z.B. um die Fahrgewohnheiten von Kund*innen könnte dann einen Kfz-Versicherer, so die Vision von *Google*-Chefökonom Hal Varian, dazu bringen, die einmal ausgehandelten Konditionen der Police zu ändern und eine höhere Prämie zu fordern (Zuboff 81). Mit einer solchen Datennutzung ändere Varians „schöne neue Welt“ aber die bestehende Vertragskultur nicht nur, wie er selbst zu glauben scheint, sondern er *setze eine bestimmte rechtsstaatlich gerahmte Vertragskultur gänzlich außer Kraft* und befördere den souveränen „großen Anderen“ (*Big Other*) als eine Machtkonfiguration irgendwo zwischen Natur und Gott (ebd.).

Obwohl Zuboff bei ihrer Benennung „Big Other“ nicht auf Lacan rekurriert (und ihn folglich auch nicht zitiert), entspricht ihr Verständnis doch in großen Teilen dem der Psychoanalyse nach Lacan und Žižek. Steht der „große Andere“ bei Lacan für das Andere des Subjekts und insofern sowohl für die symbolische Ordnung selbst als auch für die Position oder Entität – klassischerweise: Gott –, die diese Ordnung überhaupt erst ermöglicht und legitimiert, so trifft sich dies mit der von Zuboff benannten Struktur der „computer-mediated transactions“, die den Datenverkehr als Prozess ermöglichen und, als Gesamtheit, auch *sind*. Auch Slavoj Žižeks Weiterentwicklung des Konzepts für die Postmoderne, in der sich seiner Deutung nach die Adhäsionskraft der symbolischen Ordnung verminderte zugunsten einer Individualisierung des Begehrens, lässt sich in ihrer Paradoxalität auf Zuboffs Doppelstruktur abbilden: Denn dieses Begehren ist immer zugleich im genitivus obiectivus (ich begehre den Anderen) und subiectivus (was begehrt der Andere an/in mir?), was zum Handeln der Netz-Subjekte passt, deren Begehren bzw. Präferenzstrukturen durch eine auf sie selbst und ihre Anfragen hin optimierte Suche immer zirkulärer wird, so dass sie am Ende mit sich selbst durch das Andere der Maschine sprechen.

4. Der „Rückkanal“ oder das Begehren des Anderen

Genau diese Struktur hat der Computerwissenschaftler und Cyber-Guru Jaron Lanier im Sinn, wenn er vom „Rückkanal“ spricht: „Das Entscheidende ist, den Rückkanal für Informationen zu erobern, ihn feinfühlig zu manipulieren und darüber Verhalten zu beeinflussen“ (Lanier, 2015). Die Nutzer der für sie vermeintlich kostenfreien Suchmaschinen und *Social-Media*-Anwendungen generieren ohne Bedenken ein nahezu ganzheitliches Wissen über ihre Vorlieben und Gewohnheiten, das akkumuliert für verschiedenste andere Zusammenhänge genutzt werden kann – eine völlig neue Stufe von Totalitarismus, wie Harald Welzer in Weiterführung von Lanier festgestellt hat:

Und das ist die entscheidende Neuerung: Denn einen ‚Rückkanal‘ gab es in Diktaturen, wie wir sie kannten, nicht. Herrschaft bedurfte zwar der Zerstörung von Privatheit durch Überwachung, Denunziation und Spitzelwesen, auch der Androhung und Anwendung von Gewalt, *aber im Unterschied zu heute konnte diese Herrschaft nicht mittels Personalisierung, also individualisierter Informationskontrolle, bestimmen, was die Beherrschten selbst zu sein glaubten und sein wollten.* Die Beherrschung des ‚Rückkanals‘ ist eine entscheidende machttechnologische Innovation. (Welzer 194 f., kursiv JM)

Machthaber kontrollieren über algorithmisch generiertes Wissen das, „was die Beherrschten selbst zu sein glaubten und sein wollten“. Mit anderen Worten: Ich begehre das, was der Andere – die mein Begehren ermöglichende und prozessierende, von einem Menschen oder auch schon von einem Algorithmus gesteuerte Maschine – in mir begehrt.

Was die „Eroberung des Rückkanals“ für Konsequenzen haben kann, das lässt sich anschaulich am Beispiel des zweiten mit *Big Data* verknüpften Mega-Themas unserer Tage zeigen: der Entwicklung von Künstlicher Intelligenz mit Ausblick auf die technologische Singularität, also den Zeitpunkt, ab dem die Entwicklung der Menschheit aufgrund des beschleunigten Fortschritts durch selbstlernende Maschinen nicht mehr vorhersehbar sein wird. Diese Schnittstelle von neuem Überwachungskapitalismus, ‚Big Other‘ und Posthumanismus hat der Spielfilm *Ex Machina* von Alex Garland in hellsichtige und beängstigend reale Szenen umgesetzt und dem kulturellen Imaginären eine Folie geliefert, auf die hin sich ein weiteres mögliches Ende der Menschheit projizieren lässt.

5. *Ex Machina: Turing-Test für Menschen*

Es ist die Pointe dieses zeitlich gar nicht mehr so entfernt scheinenden Science-Fiction-Films aus dem Jahr 2015, dass es sich gar nicht um einen Turing-Test für die künstlich geschaffene Androidin Ava, wie von Alan Turing im berühmten Experiment-Design intendiert, sondern um einen Turing-Test für den Menschen Caleb handelt. Am Ende einer Arbeitswoche aus biblisch langen sieben Tagen, die Nathan – der legendäre Gründer von *Bluebook*, der weltweit meistgenutzten Suchmaschine – und sein angeblich „zufällig“ in einer Mitarbeiter-Lotterie ausgewählter Programmierer Caleb in verschiedenen Testsessions mit Ava (und unter Alkoholeinfluß) zugebracht haben, kommen beide zu dem Ergebnis, dass es eine „Wahnsinns erfahrung“ war und ein klares Ergebnis hervorgebracht hat: An Avas künstlicher Intelligenz bestehe kein Zweifel, meint der „Tester“ Caleb. Nathan hakt nach und kommt auf das „Schachproblem“ zurück: Caleb hatte anfangs darauf insistiert, dass es einen entscheidenden Unterschied mache, ob man Schach spielen könne, oder ob man auch verstehe, was Schach für ein Spiel sei. Es sei doch die Frage, so fährt Nathan fort, ob sie als Maschine eine

wahre Emotion empfinde und ausdrücke oder diese nur simuliere – ob die KI Ava den Menschen Caleb also wirklich möge oder nicht. Oder, um es auf das Schachproblem zu beziehen: Ob sie nicht nur im Stande sei zu fühlen (also Schach zu spielen), sondern sie vielleicht nur so tue (weil sie weiß, was Gefühle der Zuneigung bedeuten und welche Wirkung sie haben können). Warum sie dies tun solle, fragt Caleb. Weil sie flüchten wolle, mit Hilfe ihres einzigen Kontakts, den sie neben ihrem Schöpfer Nathan hat, der sie für die nächste Version abschalten will.

Der auf diesen Dialog folgende Showdown ist menschlich tragisch und für die Menschheit ein Einschnitt, auf lange Sicht gesehen. Nathan nimmt Caleb mit in seine Kommandozentrale und eröffnet ihm nun die ungeschminkte Sicht auf das Experiment, das die Schöpfungsgeschichte wiederholt hat – heute, am sechsten Tag, kommt die Arbeit an der „Maschinewerdung“ zu ihrem Ende. Für Nathan, den gottähnlichen Überflieger, der mit 13 Jahren schon den Quellcode für die marktdominante Suchmaschine schrieb, habe Ava alles aufbieten müssen, um Caleb auf ihre Seite zu ziehen: Selbstwahrnehmung, Phantasie, Manipulation, Sexualität und Empathie – und das habe sie alles getan. Wenn das keine künstliche Intelligenz sei, dann wisse er auch nicht weiter.

Caleb ist intelligent genug, um seine Rolle sofort zu verstehen: „Meine einzige Funktion war es, von ihr benutzt zu werden, um hier rauszukommen“. Nathan stimmt dem aufmunternd lächelnd zu, als sei er selbst erstaunt, wie genau man auch ein soziales Setting programmieren kann – wenn man die Rahmendaten hat, und hier kommt der „Rückkanal“ ins Spiel. Wenn wir ihn oben bestimmt haben mit der Formel „Ich begehre das, was der Andere –die mein Begehren ermöglichende und prozessierende, von einem Menschen oder auch schon von einem Algorithmus gesteuerte Maschine – in mir begehrt“, dann ist Calebs Verlangen in den Test-Sessions mit Ava nichts anderes als die genaue Spiegelung seiner Wünsche, die er zuvor in die Suchmaschine *Bluebook* eingegeben hatte. Ihnen entnahm Nathan, dass Caleb ein „guter Junge“ ist, der sich als Waisenkind Geborgenheit und Nähe wünscht, und modellierte Avas Äußeres auf der Grundlage der Profile von dessen meistfrequentierten Porno-seiten. Was wie die Erfüllung eines Traumes scheint, wenn man glaubt, sein Wunschbild in der Wirklichkeit zu finden, ist realiter der Alptraum der völligen Manipulier- und Steuerbarkeit.

6. *Big Data*: „Viel zu viel Rohstoff“

Die technische Möglichkeit, diese Form von avancierter KI bauen und sie im beschriebenen Setting testen zu können, gründet allein in der Verfügbarkeit unendlicher Datenmengen, wie sie der Überwachungskapitalismus der Internet-Giganten als Geschäftsmodell entwickelt hat. Beim Blick ‚in den Maschinenraum‘, wenn man dieses alte Bild aus dem mechanischen Industriezeitalter ge-

brauchen will, erklärt Nathan in der Nacht vom zweiten auf den dritten Tag, dass er Ava die Bedeutung und Reproduktion von Mimik nur habe beibringen können, weil er „jedes Smartphone angezapft und Daten über *Bluebook* umgeleitet“ habe – so sei es ihm gelungen, die Bilddaten von Milliarden von Endgeräte-Nutzern für Avas Humanisierung zu nutzen. Die Hersteller hätten, so schiebt er süffisant nach, dagegen gar nichts machen können, ohne zugeben zu müssen, dass auch sie alle Daten sammeln.

Im Labor, mit Blick auf das aus strukturiertem Gel präparierte Gehirn der Androiden, erteilt Caleb auch noch eine Lektion in Unternehmertum und Kapitalismus. „Viel zu viel Rohstoff“ sei das gewesen, was man mit der Programmierung von Suchmaschinen erhalten habe, wie „Öl vor der Erfindung des Verbrennungsmotors“. Alle seine Konkurrenten hätten das Wissen darum, welches Produkt Leute kaufen, mit Werbung versilbern wollen, dabei gehe es darum gar nicht: Suchmaschinen seien eine Sammlung dessen, *wie* die Menschen denken, nicht *was* sie denken. Was sich harmlos etwa wie die Erweiterung der Marketing-Modelle um Einsichten der Behavioral Economics liest, entfaltet vor dem Hintergrund des Plots von *Ex Machina* eine prometheische Kraft: Nicht nur alles Wissen, das die „great chain of being“ in der Spezies Mensch hervorgebracht hat, sondern auch ihre Arten zu denken und Weisen zu handeln werden auf einen Schlag verfügbar, wenn man sich Zugang zum Datenverkehr verschafft. Und das ist, im Vergleich etwa zur Idee einer Reihe von Expeditionen zu allen Orten und Wissensspeichern (also Bibliotheken) der analogen Welt, im digitalen Zeitalter zumindest denkbar (wenn auch hacker-technisch vielleicht doch nicht ganz umsetzbar), denn alle sind vernetzt und über einen Monopol-Anbieter wie *Bluebook* auch erkenn- und analysierbar.

Das filmische Beispiel mag (für manche Gutgläubige) noch Zukunftsmusik sein, doch gibt es eine sehr präzise Anschauung, welche Modifikation der Kontrollapparat im Denken der Überwachung durchlaufen hat und wie man Menschen beeinflussen kann. War es die Wirkannahme des Panoptikums, dass sich das zu kontrollierende Subjekt an die Verhaltensnormen hält, weil es sich (von Gott, dem Staat, den Nachbarn, der Videokamera) beobachtet glaubt, und diese Normen mit jeder Wiederholung immer weiter internalisiert, so gründet die omniszientische Steuerung im Wissen um die Präferenzen, Neigungen und Spleens der Subjekte selbst. Deren Inneres ist keine Black Box mehr, die durch Kontrollblicke erst gesteuert und dann geformt werden muss, sondern eine transparente, wenn auch nicht ‚einfache‘ Handlungsstruktur, die man für alle möglichen Zwecke einsetzen und bespielen kann – wie im Falle von Caleb gesehen auch dazu, einen Menschen in die Falle seines Begehrens laufen zu lassen und so, am Ende der Geschichte von *Ex machina*, die Maschine zum Menschen zu machen, zu einer „ehemaligen Maschine“, die nach Verlassen des abgeschirmten Garten Edens auf eine belebte Straßenkreuzung gehen wird, um menschliches Miteinander zu beobachten.

7. Überwachungsbilder als Narration

Ist also das neue omniszientische Paradigma als Verbund von Überwachung und Kapitalismus der narrative Kern des Pudels, der, aus Sicht der zitierten biblischen Schöpfungsgeschichte, das mephistophelische Menschenwerk der Mensch-aus-Maschine-Kreation (so finde ich den Titel am überzeugendsten) technisch garantiert, so sind seine Gestalt und Bewegungen gleichsam doch notwendig, um die Geschichte voranzutreiben – das Bewegtbild-Storytelling kann auf die mannigfachen Einsatzmöglichkeiten von Überwachungsbildern nicht verzichten. In *Ex Machina* haben sie die zentrale Funktion, das Bündel von Eigenschaften, das Caleb für Nathan ist, in eine für uns Zuschauer narrativ plausible Sequenz zu übersetzen. Das meine ich mit Substitut-Relation: Die Sammlung von Merkmalen („Waise“, „guter Junge“ etc.) auf einer Liste stellt eine andere Verknüpfung dar als eine Sequenz von Bildern, in denen diese Eigenschaften zunächst narrativ dargestellt werden müssten (wenn man den Akzent auf Bilder legt und zunächst vom Ton absieht, auch damit spielt ja Garland). Die Montage kann – unter wesentlichem Rückgriff auf Überwachungsbilder, die dem Film-Medium analog funktionieren (vgl. hierzu auch den Beitrag von Dietmar Kammerer) – und muss eine Geschichte auserzählen, die im Profiling der Big-Data-Texterkennung zunächst nur virtuell vorliegt. Das ist eben genau der Clou von Nathans Suchmaschinen-Denken: Sie liefern „zu viel Rohstoff“ zur Frage, wie die Menschen denken, d.h. wie sie potenziell A mit B und diese dann mit C verbinden. Dieser Erzählkern aller möglichen Geschichten kann aber visuell allein nicht vermittelt werden, da die Überwachung algorithmisch unsichtbar ist. Big Brother muss Big Other in einem anderen Darstellungsmodus *zeigen* und fällt nicht in der Logik der Montage zusammen, das wäre meine Entgegnung auf Stewart, der Panoptikon und *Big Data* in einem Dritten, dem imaginären Raum zusammendenkt.

In der Detailanalyse lässt sich diese Hauptfunktion in zwei Bereiche aufteilen: Zum einen sind die ‚herkömmlichen‘ Überwachungsbilder – obwohl sie bei Garland nicht farblich entsättigt und auf bekannte Weise liniert sind – als Live-Bilder das Medium der Begegnung zwischen Caleb und Ava. Zum anderen enthüllen sie dem schockierten Caleb die Praktiken des ‚Schöpfers‘ Nathan bei der Produktion von KI.

In der zweiten Nacht in seiner unterirdischen Bleibe schaltet Caleb den Bildschirm an, mutmaßlich in der Erwartung, dort ein seine Schlaflosigkeit zerstreues Fernsehprogramm zu finden. Doch es gibt, wie in Nathans Experimentanordnung auch sonst, keine Verbindung ins gewohnte mitmenschliche Außen (der abgeschiedene Ort, kein Funknetz), sondern nur eine reflexive Schleife derselben: Caleb sieht Überwachungsbilder anderer Räume, unter anderem auch denen von Ava und beobachtet sie. Dann kommt es zu einem Strobusfall, von dem Caleb zu diesem Zeitpunkt noch nicht weiß, dass er von Ava

selbst herbeigeführt wird. Das erfährt er erst am nächsten Tag, als sie während einer Test-Session das Netz herunterfährt, um ohne Beobachtung durch Nathan mit Caleb sprechen zu können. Sie warnt ihn vor Nathan, der niemandes Freund sei, und fällt mit Wiederaufflackern der Lichter sofort wieder in das unverfängliche Gespräch über Bücher und anderes zurück, das ihr Kennenlernen erleichtern könnte. Diese Form des Unbeobachtetseins kreiert den Paar-Raum, in den Nathan trotz Kontrollposition nicht zu blicken vermag. So will er am Abend beim Essen natürlich wissen, was während der Zeit des Stromausfalls passiert sei. Caleb antwortet „gar nichts“ und lügt, beobachtet in der Nacht wieder Ava, die auch ihn anzusehen scheint – und er lächelt (zurück).

Die Dreiecksbeziehung als Test-Arrangement auf menschliche Intelligenz wird ab hier immer mehr zu einer Triangulierung Vater-Tochter-Freund, die im Hinblick auf das Verhältnis Nathan-Caleb auch von der Widerstandsenergie des Angestellten mit dem reinen Herzen gegen den Super-Chef mit diabolischen Energien gespeist wird mit der Frage: Wird der Zusammenhalt der Spezies stärker sein als die libidinöse Energie im Experiment-Design, wenn Caleb trotz des Wissens, dass es sich um eine Maschine handelt, eine menschliche Sympathie entwickelt?

In der dritten Sitzung steigert die Maschine das Energie-Niveau, als sie sich für den Blick des heterosexuellen Menschen-Mannes ‚gemein‘ macht und ihm das Kleid präsentiert, das sie bei ihrem ersten gemeinsamen Date draußen in der Welt tragen will. Denn sie wolle, dass sie zusammen ausgehen, und merke, dass sie anziehend auf ihn wirke – wie sie darauf komme, fragt der ertrappte Caleb zurück. Das sei Mikroexpression, die Art, wie er ihrem Blick standhalte oder auch nicht. Ob er an sie denke, wenn sie getrennt seien. Auch frage sie sich, ob er sie beobachte und wünsche sich, dass es so sei – touché. Als er ihr nach dem Ende der Session über den Bildschirm mit klopfender Halsschlagader zusieht, wie sie sich wieder auszieht, da hat die Beziehung bereits den Charakter eines verabredeten Striptease, einer (mehr oder weniger) konsensuellen Verführung.

Natürlich sieht Nathan auch die Bilder des Ava anblickenden Caleb und natürlich weiß er auch, dass im Raum des Unbeobachtetseins etwas passiert, was seinem Kalkül wohl entspricht – Caleb soll sich ja verlieben –, aber auch nicht zu weit führen darf (was dann ja schlussendlich passiert). So befestigt Nathan in der vierten Test-Session eine batteriebetriebene Kamera im Nebenraum, um das Paar auch während der Stromausfälle beobachten zu können. Den so aufgezeichneten Moment der Verschwörung von Mensch und Maschine gegen den Schöpfer präsentiert Nathan dem verdutzten Caleb im Verlauf des letzten Tages, übergehend in die Offenlegung seiner sehr bewussten Wahl von Eigenschaften bei dem jungen Programmierer: Sie enthielten den Stoff zu einer großen Love Story. Zu diesem Zeitpunkt aber hat Caleb schon alle Security-

Protokolle umgeschrieben und verblüfft so den ‚Übermenschen‘ Nathan: Die Türen werden sich beim nächsten Stromausfall nicht schließen, sondern öffnen.

Diese Abkehr von der eigenen Spezies hat ihren Grund in der letzten Nacht. Am Abend des fünften Tages hat sich Nathan wieder seinem Rausch-Bedürfnis hingegeben – Alkoholsucht ist letztlich der eigentliche ‚Stromausfall‘ und so der narrative Treiber – und Caleb hat die Situation genutzt, um nicht nur den Sperrmechanismus zu ändern, sondern auch die aufgezeichneten Bilder der Menschwerdung von Nathans weiblichen Robotern anzusehen. Schockiert betrachtet er die Mitschnitte der Experimente an Geist und Körper der Frauen, die mit Zunahme der kognitiven und emotiven Fähigkeiten immer verzweifelter auf das Labor-Gefängnis reagieren: Nicht umsonst beschreibt Nathan Ava im großen Schlussdialog als „Ratte im Labyrinth“, der er genau einen Ausweg gelassen hat.

Die Bilder von Jasmine, Jade und den anderen Test-Versionen verstören, weil ihre ‚menschliche Reaktion‘ nicht nur in der Verzweiflung, sondern auch in der Selbstverstümmelung als letztem hoffnungslosen Ausweg besteht, nur dass hier eben Leichtmetallteile abplatzen und Drähte auffasern. Betroffen geht Caleb in Nathans Schlafzimmer, um dort nicht nur die unversehrten Modelle in schmalen Schränken vorzufinden, sondern auch die noch nicht abgeschaltete Roboter-Frau Kyoko. Diese zieht sich die nur zentimeterdicke Kunsthaut vom Maschinenkörper und entblößt damit noch einmal ganz explizit ihre und damit auch Avas Künstlichkeit, was jedoch Caleb nicht skeptisch gegenüber seinen Gefühlen der Maschinenliebe macht, sondern ihn vielmehr im Hinblick auf sein eigenes Menschsein verunsichert. In der fortgeschrittenen Nacht, nachdem er Nathan die Keycard zurückgegeben hat, ritzt er sich den Unterarm auf, um im Fluss des warmen, roten Blutes seine organische Stofflichkeit zu erfahren. Die künstlichen Intelligenzen, die Nathan im Film und Garland mit dem Film geschaffen hat, scheinen so jenseits des „Uncanny-Valley-Effekt“ zu sein, mit dem Masahiro Mori (vgl. Plamper 20, 37 f.) unser menschliches Unbehagen beschreibt, wenn eine Maschine uns *zu ähnlich* wird.

Die Überwachungssequenzen der fünften Session erläutern so in diegetischer Hinsicht die Vorgeschichte der erzählten Zeit, dienen aber noch viel entscheidender der dramatischen Erhöhung der moralischen Einsätze. Wenn sich Nathan im vollen und wiederholt aktivierten Bewusstsein, dass es sich um KI handelt, aus Mitleid und Liebe für die Freisetzung der Roboter und gegen das Kalkül des Mitmenschen entscheidet, dann ist der Speziesismus überwunden. Einer Welt der Maschinen, die sich auch gegen den Menschen entscheiden können, steht nichts mehr im Wege – wie Ava und natürlich auch Hal aus Kubricks Kultfilm *2001* vor Augen führen. *Ex Machina* zeigt so nicht nur medienhistorisch das Nebeneinander zweier aufeinander folgender Überwachungsregime. Er erzählt auch humanpolitisch von einem möglichen Weg in die technologische Singularität, auf dem die Menschheit in der Gestalt des alten Adam Caleb

das tut, was Friedrich Kittler mit „Tanz, Jazz, Libido“ (Kittler 536) als drei letzte Residuen derer bezeichnete, die keinen Code beherrschen oder, im Falle des Programmierers Caleb, denen die formale Sprache nicht (mehr) reicht: Sie begehrt.

Bibliographie

- Bernard, Andreas. *Komplizen des Erkennungsdienstes. Das Selbst in der digitalen Kultur*. Fischer, 2017.
- Cuonz, Daniel, Scott Loren und Jörg Metelmann, Herausgeber. *Screening Economies. Money Matters and the Ethics of Representation*. Transcript, 2018.
- Foucault, Michel. *Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses*. 1975. Suhrkamp, 1994.
- Garrett, Stewart. *Closed Circuits. Screening Narrative Surveillance*. U of Chicago P, 2015.
- Hempel, Leon und Jörg Metelmann, Herausgeber. *Bild – Raum – Kontrolle. Videoüberwachung als Zeichen gesellschaftlichen Wandels*. Suhrkamp, 2005.
- Kittler, Friedrich. „Die Welt des Symbolischen – eine Welt der Maschine.“ *Literatur in einer industriellen Kultur*, herausgegeben von Götz Großklaus et al., Klett-Cotta, 1989, S. 521-36.
- Lanier, Jaron. „Jaron Lanier im Gespräch: Warum wollt ihr unseren Quatsch?“ *Frankfurter Allgemeine Zeitung* (2015): Jaron Lanier im Gespräch: „Warum wollt ihr unseren Quatsch?“ *Frankfurter Allgemeine Zeitung*, 2.7.2015. Abgerufen 28.2.2018 unter <http://www.faz.net/aktuell/feuilleton/debatten/die-digital-debatte/internet-vordenker-jaron-lanier-im-gespraech-13679623-p4.html>.
- Lewis, Randolph. *Under Surveillance. Being Watched in Modern America*. U of Texas P, 2017.
- Levin, Thomas, et al., Herausgeber. *CTRL [SPACE]. Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. MIT P, 2002.
- Plamper, Jan. *Geschichte und Gefühl. Grundlagen der Emotionsgeschichte*. Siedler, 2016.
- Rheingold, Howard. *Virtuelle Gemeinschaft. Soziale Beziehungen im Zeitalter des Computers*. Übersetzt von Dagmar Schulz und Dieter Strehle. Addison-Wesley, 1994.
- Rid, Thomas. *Maschinendämmerung. Eine kurze Geschichte der Kybernetik*. Ullstein Buchverlage/Propyläen, 2016.
- Turner, Fred. *From Counterculture to Cyberculture. Stewart Brand, The Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. U of Chicago P, 2006.
- Welzer, Harald. „Demokratie.“ *Nach der Revolution. Ein Brevier digitaler Kulturen*, herausgegeben von Timon Beyes et al., Edition Speersort, 2017, S. 187-97.

Widmer, Peter. *Subversion des Begehrens. Eine Einführung in Jacques Lacans Werk*. Turia + Kant, 1997.

Žižek, Slavoj. *Liebe Dein Symptom wie Dich selbst!* Merve, 1991.

Zuboff, Shoshana. „Big other: surveillance capitalism and the prospects of an information society.“ *Journal of Information Technology* 30, 2015, S. 75-89.

Filmographie

„Apple 1984 Super Bowl Commercial Introducing Macintosh Computer.“ Directed by Ridley Scott, *Youtube*, <https://www.youtube.com/watch?v=axSnW-ygU5g>. Accessed 11 July 2018.

Blade Runner. Directed by Ridley Scott, The Ladd Company, 1982.

Ex Machina. Directed by Alex Garland, Film4 and DNA Films, 2014.

Metropolis. Directed by Fritz Lang, Ufa, 1927.

„The Lost 1984 Video: young Steve Jobs introduces the Macintosh.“ Directed by Ridley Scott, *Youtube*, <https://www.youtube.com/watch?v=2B-XwPjn9YY>. Accessed 11 July 2018.

2001: A Space Odyssey. Directed by Stanley Kubrick, Stanley Kubrick Productions, 1968.