



zum goldenen apfel

digitale Überwachung – Technologie der Macht



„Sehr geehrte Damen und Herren, Sie betreten jetzt überwachten Raum. Bitte bewegen Sie sich behutsam und beachten Sie die Anweisungen des Personals“.

So begrüßt Sie eine überaus freundliche Frauenstimme bei Ihren ersten Schritten in der Installation. Von nun an werden Sie reduziert auf ein kleines Kreuz im virtuellen Raum und besitzen 10 Leben. Was Sie daraus machen entscheidet außer Ihnen noch ein Überwacher.

Virtueller Raum und Realität kollidieren hier miteinander und erzeugen vor allem durch die Eingriffsmöglichkeiten des Überwachers im virtuellen Raum und die Sanktionen in der Realität ein Spannungsfeld.

Umfeldanalyse:

Ein gesichtsloser Blick, der den Gesellschaftskörper zu einem Wahrnehmungsfeld macht: Tausende Augen, die überall postiert sind; bewegliche und ständig wachsame Aufmerksamkeiten; (1) auf die Art beschreibt Michel Foucault die Situation einer massenhaften Bespitzelung und „Sub-Delinquenz“ (2) im Frankreich des 18. Jahrhunderts. Dieses aus unermeßlich vielen Beobachtern bestehende Überwachungssystem entsprach aber immer noch nicht dem was Foucault als dem „Traum Benthams“ (3) von der totalen Überwachung bezeichnete. Schon der Einsatz der unkalkulierbaren Mittel entsprach nicht dem „Effizienz Kriterium“ (4) Benthams, das dem der kapitalistischen Wirtschaft ganz ähnlich ist.

Diesen Punkt hat die Gesellschaft erst mit der Einführung und der massenhaften Implementierung digitaler Überwachung im öffentlichen Raum erreicht. London und New York, zwei Zentren der Informationsgesellschaft, sind auch gleichzeitig die Vorreiter der annähernd flächendeckenden Überwachung. Einen sehr guten Überblick über die Art der Videoüberwachung, Positionen der Kameras und ihre Anzahl in Manhattan, New York bietet ein pdf der Internetseite: <http://www.mediaeater.com/cameras/maps/nyc.pdf>. Hier wird von ca. 2300 sichtbaren Kameras (CCTV, close circuit television) in Manhattan, New York gesprochen. Eine kurze Anmerkung: In London wo der Prozess schon früher begonnen hat, sind es, bei höherer Dichte auch absolut mehr Kameras. Zahlen haben wir hier nicht. Verallgemeinernd kann aber trotzdem gesagt werden, dass dabei zwischen öffentlichen und privater Videoüberwachung unterschieden werden muss. Den größten Anteil stellen dabei die privat unterhaltenen

Kameras. Die bloße Anzahl und das damit verbundene dichte Netz weist daraufhin, dass bei der Nutzung digitaler Überwachung, eine Art gesellschaftliche Akzeptanz und ein Vertrauen in ihre Wirkung bestehen.

Die Besonderheiten digitaler Medien, der virtuelle Raum, seine Abstraktion des Realen, also das Spannungsfeld zwischen virtuellem Raum und Realität im Kontext der Überwachung, ist das Thema unserer Installation mit dem Projekttitle „Zum goldenen Apfel“. Im nun folgenden Kapitel geben wir einen kurzen Einblick in die Fundamente unseres Projekts. Besonders wichtig war dabei die Untersuchung „Überwachen und Strafen - Die Geburt des Gefängnisses“ von Michel Foucault. Das Buch „Masse und Macht“ von Elias Canetti - speziell die Kapitel, „Elemente der Macht“ „die unsichtbare Massen“ und „das Milgram Experiment“ beschrieben in dem Buch „Gruppendynamik“ von Peter R. Hofstätter. Das theoretische Kapitel beenden wir mit einem kurzem Exkurs in die griechische Mythologie, der wir unseren Titel verdanken.

Der französische Philosoph Michel Foucault beschreibt in seiner 1975 publizierten Studie, „Überwachen und Strafen“, die Entwicklung hin zu einer „Disziplinargesellschaft“ (5). Die Strategien die eine Gesellschaft entwickelt, um unerwünschtes Verhalten zu sanktionieren, haben sich über die Jahrhunderte hinweg verändert. Bis in das 18. Jahrhundert hinein setzte der Staat auf Abschreckung durch das „Fest der Martern“ (6). Die Abschreckung sollte durch ein fest vorgegebenes System von körperlichen Strafen und öffentliche Vollstreckung gewährleistet werden.

In der darauffolgenden Epoche der Aufklärung wurde es durch den Kerker, das Einsperren, Verbergen, Verdunkeln (7), der

Straftäter ersetzt. Die Staatsmacht hatte es nicht mehr auf den Körper des Täters, sondern auf seine zu brechende Seele, abgesehen. Er wurde überwacht, kontrolliert und als ein „gelehriger Körper“ (8) behandelt.

Das „Panopticon“ von Bentham kann als nächste Entwicklungsstufe im Prozess hin zur Disziplinargesellschaft bezeichnet werden. Die Architektur des Panopticons beinhaltet das Interesse an einer zentralen Überwachung ringförmig angeordneter Zellen. Das Ringgebäude ist in Zellen unterteilt, von denen jede durch die gesamte Tiefe des Gebäudes reicht. „Die Zelle besitzt zwei Fenster, eines nach innen, das auf die Fenster des (Überwachungs-) Turms gerichtet ist und eines nach außen, so dass die Zelle auf beiden Seiten von Licht durchdrungen wird“. Das Prinzip des Kerkers - einsperren, verdunkeln und verbergen erfährt hier an dieser Stelle eine markante Veränderung (9). Unter Beibehaltung zweier Prinzipien, wird das verdunkeln, durch Licht, dass nun den Straftäter umflutet und gut sichtbar macht, ersetzt. Nichts entgeht mehr dem diskreten Überwacher. Foucault schreibt an dieser Stelle, dass die Sichtbarkeit eine Falle ist, im Gegensatz zur Dunkelheit die auch schützen kann (10). Das „Panopticon“ und seine spezifisch „politische Technologie“, kann man aber auch von seiner Verwendung, als Strafanstalt, ablösen und wie Foucault beschreibt zur Belehrung von Schülern, zur Überwachung von Wahnsinnigen, zur Beaufsichtigung von Arbeitern in Fabrikhallen und als ein allgemeines Prinzip (11), nutzen. Die „Disziplinen“, die der spezifischen Gestalt der Architektur Benthams inhärent sind, können durch den „zwingenden Blick“ (12) einer digitalen Videoüberwachung - die „Neue Technik“ - auf den kompletten öffentlichen Raum ausgeweitet werden. Von den drei Aspekten Benthams, Einsperren, Durchleuchten und Verbergen bleibt bei der

Videoüberwachung scheinbar nur der Aspekt des Durchleuchtens, im Sinne von überwachen und kontrollieren, bestehen.

In der Realität, das zeigen Städte wie New York und London, kann ein diskretes, alles durchdringendes und beliebig dichtes Netz der Überwachung geknüpft werden. Ist damit der „Traum Benthams“ erfüllt? Zumindest theoretisch kommt er ihm nah. Ob die Behauptung auch Realität wird, wird die die Zukunft zeigen.

Mit den zu Beginn aufgeführten Kapiteln, „Elemente der Macht „ und die „Unsichtbaren Massen“ von E. Canetti werden die Begriffe Macht (z.B. Technologie der Macht) und „Zeit“ einerseits und der Begriff des virtuellen Raumes andererseits ausführlich erläutert. An ihnen soll das theoretische Spannungsfeld von virtuellem Raum und Realität aufgezeigt werden.

Nach Foucault ist die „Disziplin“ eine Anatomie, oder ein Typ der Macht. Unter dieser Prämisse betrachten wir die beiden Begriffe Macht und Zeit bei Canetti. Er stellt fest, dass Gewalt die sich mehr Zeit lässt, zur Macht wird (13). Er koppelt die Begriffe. Macht ist geräumiger, nicht ganz so dynamisch und hat ein gewisses Maß an Geduld (14), muss sich aber irgendwann der Gewalt bedienen. Übertragen auf den Überwachungsfall bedeutet dies vor allem, dass jedes Fehlverhalten im realen Raum durch eine glaubhafte Drohung sanktioniert werden muss. Ein dichtes Netz an Überwachung ist also eine sehr machtvolle Demonstration. Die „Unmittelbarkeit“, mit der das digitale System arbeitet, weist auch auf ein hohes Sanktionspotential hin. In der Vorstellungswelt der Menschen wurde schon immer Geschwindigkeit mit Macht in Verbindung gebracht. Je schneller das Ereilen und Ergreifen (15) stattfinden konnte,

desto größer musste die Macht sein die hinter ihr steckte. Das Maximum an Macht wurde dabei dem Blitz (16) zugeschrieben.

Zwischen der Sanktion im realen Raum und der im virtuellen Raum muss dabei unterschieden werden. Es handelt sich um eine Sanktion der zwei Geschwindigkeiten. Im virtuellen Raum kann blitzartig reagieren. Das Adaptieren dieser Reaktion in der Realität nimmt wesentlich mehr Zeit in Anspruch. Auch der Erfolg der Sanktion ist fraglich. Diese Zeit und Erfolgsdiskrepanz führt teilweise zu dem Anfangs erwähnten Spannungsfeld zwischen den Realitäten. Der virtuelle Raum ist also ungleich mächtiger als seine Gegenseite und bedarf deswegen einer genaueren Analyse.

Nach Canetti, „die unsichtbaren Massen“ (17) , stellen sich die Menschen ihre Toten zumeist als unsichtbare Menschen, als Geister mit einer nicht unerheblichen Wirkung auf das Leben vor. Die meisten Völker haben von diesem Reich der Toten eine recht blutige Vorstellung. Für die Germanen ist es Walhalla, ein „Raum“ in dem gezecht, geschlemmt und jeden morgen von neuem gekämpft und gefallen wird (18). Diese Überlieferung macht deutlich, dass die Völker sich schon immer einen Begriff vom virtuellen Raum gemacht haben. Sie füllten ihn mit „Leben“ und malten sich immer schon eine Wirkung auf ihre Realität aus. Das Volk der Boloki, angesiedelt im Kongo, verlässt bei Nacht nicht das Dorf um z.B. seine Nachbarn zu besuchen. Die starke Angst vor ihren Geistern hält sie davon ab (19). Was bedeutet dies für die digitale Überwachung und vor allem das Verhalten des Überwachers? Der virtuelle Raum ist fester Bestandteil der digitalen Technologie. Alle Ausprägungen, von digitaler Überwachung, über den Hyperrealismus mancher Kinofilme, bis hin zu Chatrooms im Internet, bevölkern den virtuellen Raum. Für sie gilt

die Prämisse, dass sie „ihrer Anlage entsprechend nur als Möglichkeit vorhanden sind“ (20). Sie unterscheiden sich nur im Grad der Abstraktion ihrer Zeichen. Nimmt dieser virtuelle Raum nun genauso Einfluss auf das Verhalten wie das Reich der Geister auf die Naturvölker? Vorstellbar ist dies zumindest.

Um diese Frage, im Kontext der digitalen Überwachung etwas zu erhellen, wollen wir das Milgram Experiment (1963) hinzuziehen. Peter R. Hofstätter zitiert das Experiment in seinem Buch Gruppendynamik. Das Experiment bestand darin, eine Versuchsperson dazu zu bringen, eine andere eingeweihte Person - die erstere natürlich für eine weitere Versuchsperson hielt - mit Elektroschocks zum Lernen zu motivieren (21). In diesem Experiment gibt es einen Überwacher und einen Überwachten. Die Aufgabe ist auch so angelegt, dass die Reversibilität von Opfer und Täter gegeben ist. Die Laborsituation zeichnet sich wie Hofstätter schreibt, dadurch aus, dass sie verharmlost und die Versuchsperson ihrem privaten Leben wieder so zurückzugeben sind, wie sie in das Laboratorium gekommen sind. Die Wirkungen müssen daher kurzfristig reversibel und auf längere Sicht hinaus konsequenzlos sein (22). So könnte man auch den Mangel an Sanktionen, die der Überwacher in der Realität zu erwarten hat, beschreiben. Das Ergebnis des Milgram Experimentes war schockierend. Zusammenfassend kann gesagt werden, dass der Durchschnittsamerikaner, und das betont Hofstätter, zu Grausamkeiten bereit war, die man ihm nicht zugetraut hatte. Offensichtlich haben die Geborgenheit der Versuchsanordnung und die ungeschriebenen Gesetze des Experiments, ohne Verantwortung für den Überwacher (23), zu diesem Verhalten geführt. Die Laborsituation mit ihrer Reduktion auf wenige Zeichen hat offensichtlich eine andere, eine virtuelle Welt geschaffen in der ganz neue Maßstäbe

und somit andere Verhaltensstrategien angewandt wurden. Diese spezifische Verhaltensänderungen können auch mit großer Wahrscheinlichkeit auch auf die Situation der Videoüberwachung im öffentlichen Raum übertragen werden und zeugen von dem Spannungsverhältnis zwischen Realität und virtuellem Raum.

Zuletzt soll noch der Einfluss der griechischen Mythologie auf unser Projekt und auf den Namen geklärt werden. Der Streit der drei Göttinnen, Hera, Athene und Aphrodite um einen goldenen Apfel mit der Aufschrift „Der Schönsten“ stand (24), für den plakativen Namen des Titels und für das zu erreichende Ziel im Raum der Installation, Pate. Der goldene Apfel ist somit das Symbol für Konkurrenz und Zwietracht.

Inhaltliche Beschreibung:

Das Spannungsfeld zwischen dem virtuellem Raum digitaler Medien und der Realität im Kontext der Überwachung, ist das Thema unserer Installation mit dem Projekttitel „Zum goldenen Apfel“.

Drei Aspekte dieses Spannungsfeldes sind:

1. Verhaltensänderungen hervorgerufen durch den virtuellen Raum und dessen Bedingungen.
2. Abstraktion der Identität einer Person durch den virtuellen Raum.
3. Die Reversibilität von Opfer und Täter

Grundsätzlich lässt sich unsere Installation in einen inneren und einen äußeren Bereich aufteilen. Der innere Bereich stellt den Handlungsraum der Akteure dar. In diesem ist der Überwacher von den Überwachten getrennt. Sie interagieren über die visuellen und auditiven Schnittstellen, die ihnen ein Computer zur Verfügung stellt. Das Interface zeigt, für beide Seiten sichtbar, die Position

der Überwachten, abstrahiert als Kreuz. Eine Statusanzeige gibt zusätzlich Auskunft über die Anzahl der verbleibenden Leben. Horizontale und vertikale Mauern stehen stellvertretend für die Präsenz des Überwachers und können flexibel positioniert werden. Ein weiteres Zeichen stellt das Icon eines Apfels dar.

Die Art und Weise wie die Beteiligten agieren ist durch Sanktionen beeinflusst. D.h. Kollisionen zwischen Kreuzen und Mauern werden mit akustischen Warnungen und dem Verlust von Leben bestraft. Das Erreichen des Apfels beendet die Interaktion. Ein weiteres Ende der Interaktion wird durch die reale Sanktion vollzogen. Sie tritt nach dem Verlust von zehn Leben in Kraft. Daraufhin werden die Überwachten von uniformiertem Personal aus dem Raum entfernt. Die Fehlritte im virtuellen Raum sind somit nicht frei von Sanktionen in der Realität.

Die hieraus resultierenden Wirkungen und Reaktionen bilden das Material für die Darstellungen auf Monitoren im äußeren Bereich.



Die Verhaltensweisen der Akteure haben unterschiedliche Formen angenommen. Es bestand dabei ein Machtgefälle im virtuellen Raum, das in einem realen Machtkampf resultierte. Für die Überwachten stand das Prinzip des Überlebens im virtuellen Raum

im Vordergrund. Obwohl es keine realen Hindernisse gab, ließen sie sich von den Interventionsmitteln des Überwachers ihre Bewegungsfreiheit nehmen, in die Ecke drängen und taten alles um ihr virtuelles Ich zu schützen. Eine Strategie war auch das Opfern von Leben um aus einer Situation der Bedrängnis zu entkommen. Um sich kurzfristige Vorteile zu verschaffen wurden Schwachstellen im System genutzt.

Strategien auf der Seite des Überwachers waren das Verlängern der Interaktion, die Blockade des Ziels, das systematische Auslöschen der virtuellen Charaktere, aber auch die Verweigerung der Intervention. Die Adaption der Strategie wurde je nach Gefahrenpotential der Gegner vorgenommen. Es waren die Koordinaten des abstrahierten Zeichens und nicht die Menschen, an denen er seine Aktionen ausrichtete. Für ihn wurde jedes Kreuz zum möglichen Täter. Die Überwachten jedoch sahen sich als Opfer und vergaben die Rolle des Täters an den Überwacher.

Unsere Installation zeigt das Verhältnis zwischen dem Wert des virtuellen Charakters und einer virtuellen Sanktion oder Konsequenz. Dem virtuellen Charakter fehlt die körperliche Präsenz, er ist reduziert auf wenige Zeichen und somit in einer Konfliktsituation sehr anfällig. Nimmt die Bedeutung des virtuellen Raumes für die Menschen, wie es Umberto Eco in „das Ende der Zeiten“ beschreibt, zu, steigt der Wert aber auch das Gefährdungspotential des virtuellen Charakters.

Ausblicke:

Interessant wäre es nun herauszufinden in wie weit die beobachteten Verhaltensmuster sich ändern würden, gäbe man dem virtuellen Charakter mehr Informationen.

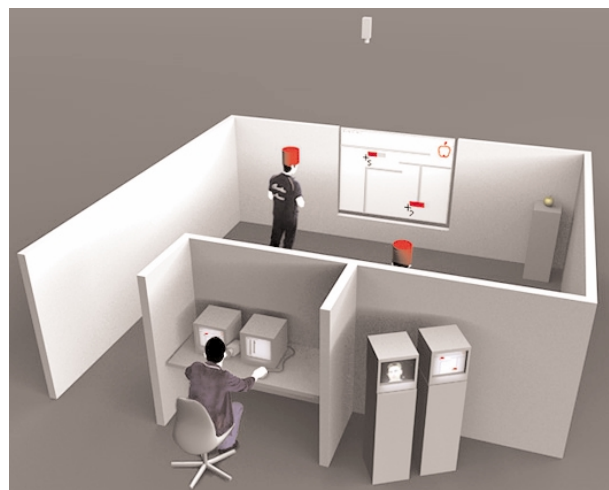
Spannend wäre auch die räumliche Distanz

zwischen Überwacher und Überwachten zu vergrößern und das Internet zur Interaktion zu nutzen.

Technische Beschreibung:

Die Architektur der Installation besteht aus einem Raum mit 32 m² und 2 m Höhe, der durch einen schmalen Zugang zu erreichen, ansonsten aber völlig abgeschlossenen ist. Im Raum befindet sich ein goldener Apfel, welcher erhöht auf einem Podest, in der Ecke diagonal zum Eingang, präsentiert wird. Auf einer Innenwand wird die Bildschirmoberfläche eines Programms projiziert, die den Grundriss des Raumes und ein stilisierten Apfels darstellt. Die Position des Apfels im Interface ist deckungsgleich mit der Position des goldenen Apfels im Grundriss des Raumes.

Der Boden des Raumes wird von einer Kamera erfasst, die in 5m Höhe senkrecht hängt. Diese überträgt die aufgezeichneten Daten an einen außerhalb stehenden Computer, der sie verarbeitet und visualisiert. Das Computerprogramm erkennt rote Elemente in den von der Kamera übermittelten Bildern. Der Überwacher (ein willkürlich ausgewählter Besucher), hat die Möglichkeit dieses Programm zu nutzen.



Sobald Personen (zwei oder drei willkürlich ausgewählte Besucher), mit rote Hüten den Raum betreten, reagiert das Programm und berechnet ihre Position im Bild. Diese Koordinaten werden nun benutzt um die Standpunkte der Personen im Raum an entsprechender Stelle im virtuellen Raum, jeweils abstrahiert als Kreuz mit Statusbalken, anzuzeigen. Durch die Projektion an der Wand kann der Überwachte seinen Standort genau sehen und seine Bewegungen nachvollziehen. Sobald die erste Person beim Betreten erfasst wird, spielt das Computerprogramm mit freundlicher Frauenstimme folgende Begrüßungsformel ab: „Sehr geehrte Damen und Herren, Sie betreten jetzt überwachten Raum. Bitte bewegen Sie sich behutsam und beachten Sie die Anweisungen des Personals“. Zusätzlich wird ein penetranter, und bedrückender Grundton erzeugt, der die atmosphärischen Dichte innerhalb des Raumes erhöht. Kommt eine Person hinzu, steigen sowohl Tonhöhe als auch Lautstärke. Ein Synthesizer erzeugt diese Sounds live per MIDI.

Bis zu drei Personen können erfasst werden und sowohl als Projektion im Raum als auch auf einem Monitor beim Überwacher visualisiert werden. Die Aufgabe der Überwachten ist es, den goldenen Apfel zu erreichen. Der

Überwacher kann anhand der Darstellung auf seinem Monitor sehen, wo sich die Personen im Raum befinden. Ihm steht zusätzlich ein Monitor zur Verfügung, auf dem sechs virtuelle Wände gezeigt werden, die er per Maus als Barriere in den virtuellen Raum bewegen und so den Weg zum goldenen Apfel versperren kann. Die Überwachten können sich so bewegen, dass Ihr Kreuz im virtuellen Raum um die Hindernisse herum geführt wird um zum Apfel zu gelangen. Jede Kollision eines Kreuzes mit einer virtuellen Wand löst ein dumpfes, Schlaggeräusch, eine Erhöhung des Statusbalkens, sowie einen Hinweis, die Wände zu beachten aus. Je größer die Anzahl der Kollisionen, desto eindringlicher warnt die vom Programm abgespielte Stimme davor sich von den Wänden fernzuhalten. Erreicht der Überwachte den goldenen Apfel mit weniger als zehn Kollisionen, so hat er mit Erfolg das Ziel erreicht. Schafft er das nicht, so wird er von uniformiertem Personal aus dem Raum entfernt.

Sichtbar für alle Besucher der Installation, die nicht an der Handlung teilnehmen, sind zwei Monitore aufgestellt. Der rechte zeigt den Teil des Programms in dem die Überwachten als Kreuz im virtuellen Raum agieren, der linke zeigt ein Videobild des Überwachers bei seiner Tätigkeit in Großaufnahme.

Anmerkungen:

- 1 Michel Foucault, Überwachen und Strafen. Suhrkamp 1976 (S. 275)
- 2 Vgl. Michel Foucault, Überwachen und Strafen. Suhrkamp 1976 (S. 275)
- 3 Vgl. Michel Foucault, Überwachen und Strafen. Suhrkamp 1976 (S. 268)
- 4 Vgl. Michel Foucault, Überwachen und Strafen. Suhrkamp 1976 (S. 269)
- 5 Vgl. Michel Foucault, Überwachen und Strafen. Suhrkamp 1976 (S. 269)
- 6 Vgl. Michel Foucault, Überwachen und Strafen. Suhrkamp 1976 (S. 44)
- 7 Vgl. Michel Foucault, Überwachen und Strafen. Suhrkamp 1976 (S. 257)
- 8 Vgl. Michel Foucault, Überwachen und Strafen. Suhrkamp 1976 (S. 173)
- 9 Michel Foucault, Überwachen und Strafen. Suhrkamp 1976 (S. 257)

- 10 Vgl. Michel Foucault, Überwachen und Strafen. Suhrkamp 1976 (S. 257)
- 11 Vgl. Michel Foucault, Überwachen und Strafen. Suhrkamp 1976 (S. 261, 264)
- 12 Vgl. Michel Foucault, Überwachen und Strafen. Suhrkamp 1976 (S. 221)
- 13 Vgl. Elias Canetti, Masse und Macht. Fischer 1980 (S. 333)
- 14 Vgl. Elias Canetti, Masse und Macht. Fischer 1980 (S. 333)
- 15 Vgl. Elias Canetti, Masse und Macht. Fischer 1980 (S. 335)
- 16 Vgl. Elias Canetti, Masse und Macht. Fischer 1980 (S. 335)
- 17 Vgl. Elias Canetti, Masse und Macht. Fischer 1980 (S. 46)
- 18 Vgl. Elias Canetti, Masse und Macht. Fischer 1980 (S. 48)
- 19 Vgl. Elias Canetti, Masse und Macht. Fischer 1980 (S. 46)
- 20 Duden, Das Fremdwörterbuch Band 5. Duden 1997 (S. 848)
- 21 Vgl. Peter R. Hofstätter, Kritik der Massenpsychologie. Rowohlt 1971 (S. 47)
- 22 Vgl. Peter R. Hofstätter, Kritik der Massenpsychologie. Rowohlt 1971 (S. 46)
- 23 Vgl. Peter R. Hofstätter, Kritik der Massenpsychologie. Rowohlt 1971 (S. 49)
- 24 Vgl. Gustav (Benjamin) Schwab, Sagen des klassischen Altertums, 1838-1840 (Zweiter Teil: Die Sagen Trojas, Erstes Buch, Priamos, Hekabe und Paris, <http://www.gutenberg2000.de/schwab/sagen/schsagen.htm>)