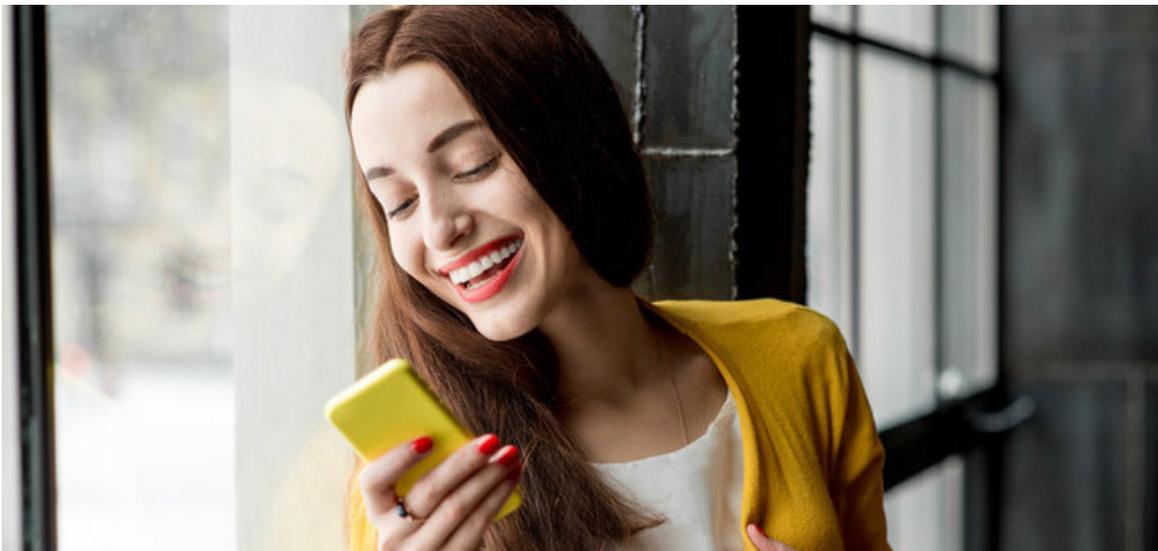


# Was passiert, wenn Menschen sich in Maschinen verlieben?

05.02.2016 Wohin führt uns der technologische Fortschritt? Diese Frage stellen wir uns vielleicht hin und wieder, wenn wir im Internet von intelligenten Drohnen lesen oder die Software Siri nach dem Wetter fragen. Werden wir eines Tages mit dem Auto zur Arbeit fliegen? Kommunizieren wir dann nur noch über Bildschirme miteinander? Werden wir künstliche Intelligenzen erzeugen, die Gefühle entwickeln, in die wir uns sogar verlieben können? Letzterer Frage geht der Film „Her“ von Spike Jonze aus dem Jahr 2013 nach, den die DFG-Kollegforschergruppe Medienkulturen der Computersimulation (MECS) zum Abschluss ihrer Filmreihe „Closed Worlds“ im Scala Programmkino zeigte.



## **Mensch liebt Maschine**

Joaquin Phoenix spielt einen einsamen, geschiedenen Mann, der sich im Laufe des Films in ein intelligentes Betriebssystem verliebt. Samantha, wie sich dieses System selber nennt, entwickelt sich kontinuierlich weiter und verhält sich zunehmend menschlicher, bis sie schließlich eigene Gefühle entwickelt. So entsteht eine Liebesgeschichte zwischen Mensch und Maschine, die den Betrachtenden vor kuriose Überlegungen stellt.

## **Was ist eigentlich Liebe?**

Während das vorangegangene Werk der MECS Filmreihe, „Ex Machina“ von Alex Garland, sich noch mit den Gefahren einer künstlichen Intelligenz beschäftigte, mutet dieser Film positiver an. Was es schwierig mache den Film analytisch zu betrachten, bemerkte der Vortragende der anschließenden Filmdiskussion André Wendler vom IKKM Weimar und Gründungsmitglied des Bauhaus Film Institutes, sei die Rolle der Liebe, die in dem Film eine solch große Rolle einnimmt. Wüssten wir was Liebe

eigentlich ist, so bräuchten wir wohl keine Dichter mehr, die seit Jahrhunderten versuchen sie zu beschreiben. Die Frage sei, so Wendler, ob die Sprache von dem Gefühl zu trennen ist, oder ob wir das Gefühl durch die Sprache erst ausleben. Folgten wir der zweiten Annahme, so gäbe es einen romantischen Diskurs inklusive Regeln, deren Befolgung ein Gefühl künstlich simulieren können.

### **„Bist du Samantha?“**

Der Film befasst sich also auch mit der Produktion und dem Verkauf von Emotionen. Der Protagonist des Films erwirbt ein intelligentes Betriebssystem, von dem er verstanden wird, zu dem er Gefühle entwickelt, ein System das ihn lachen und weinen lässt. Wer den Film sieht und sich von ihm berühren lassen, bemerkte Wendler während der Diskussion, der würde in die Gefühlswelt hineingezogen, der weine und lache mit der Hauptfigur. Paradoxe Weise bezahlen wir an der Kinokasse für ebenjene Emotionen, die der Protagonist in Form von Samantha ebenso käuflich erwirbt. So oft wir uns mit fliegenden Autos und intelligenten Drohnen beschäftigen, so wenig achten wir doch darauf, welche unserer Emotionen simuliert sind und welche echt. Der Trick des Films sei, so Wendler, dass diese Utopie einer künstlichen Intelligenz doch zu nah an der Wirklichkeit liege um wirklich fremd zu sein. Denn wir reden bereits mit unserem Telefon, fragen es nach dem Wetter oder der Uhrzeit. Obwohl selbst die Software Siri den Unterschied zwischen ihr und dem intelligenten Betriebssystem des Films kennt. Auf die Frage: „Bist du Samantha?“ antwortet Siri nämlich mit: „Nein. Du musst dich wohl mit mir zufriedengeben.“

---

Das MECS ist das Institute for Advanced Study der Deutschen Forschungsgemeinschaft (DFG) zum Thema „Medienkulturen der Computersimulation“. Das MECS ist Teil der Leuphana Universität Lüneburg und der Fakultät Kulturwissenschaften.

### **Weitere Informationen**

- [www.leuphana.de/mecs](http://www.leuphana.de/mecs)

Autor: Jannik Böker (Universitätskommunikation). Neuigkeiten aus der Universität und rund um Forschung, Lehre und Studium können an [news@leuphana.de](mailto:news@leuphana.de) geschickt werden.

---

Datum: 05.02.2016

Kategorien: 1\_Meldungen, 1\_Meldungen\_Forschung

Autor: boeker

E-Mail: [jannik.boeker@stud.leuphana.de](mailto:jannik.boeker@stud.leuphana.de)