



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 59, Nr. 2, 2021
doi: 10.21243/mi-02-21-12
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Digitaler Humanismus. *Outside the Wire*

Thomas Wilke

*Thomas Wilke untersucht angesichts des Problemfelds des Digitalen Humanismus im Blick auf den US-amerikanischen Science-Fiction-Film *Outside the Wire* (2021) die filmische Inszenierung des Verhältnisses von Mensch(en) und Maschine(n). Dabei wird dieser Streifen auch im Kontext seiner Gattung gesichtet, um im Bereich der Populärkultur Wissens Elemente auszumachen, die auch in den aktuellen Debatten zu Humanismus, Post- und Transhumanismus wiederkehren und eine maßgebliche Rolle spielen. So zeigt sich, dass im Narrativ eines Spielfilms Maßgebliches zum Thema verhandelt wird.*

*In view of the problem area of digital humanism, Thomas Wilke examines the cinematic staging of the relationship between man and machine(s) in view of the US science fiction film *Outside the Wire* (2021). This movie will also be viewed in the con-*

text of its genre in order to identify elements of knowledge in the area of popular culture that are also recurring and playing a decisive role in the current debates on humanism, posthumanism and transhumanism. This shows that the narrative of a fictional film deals with the topic of our issue.

Um die heutige Gesellschaft zu erforschen,
hätte man also den Erzeugnissen ihrer Filmkonzerne
die Beichte abzunehmen. [...]

In der unendlichen Reihe der Filme
kehrt eine begrenzte Zahl typischer Motive immer wieder;
sie zeigen an, wie die Gesellschaft sich selber zu sehen wünscht.

Der Inbegriff der Filmmotive ist zugleich
die Summe der gesellschaftlichen Ideologien,
die durch die Deutung dieser Motive entzaubert werden.

Siegfried Kracauer 1963 (1977): 282

Könnte es sein, dass die KI, von der viele sich neue Einsichten zur Welt
und zur Lösung der Klimakrise erhoffen, den Menschen vor allem zur
Einsicht bringt, sich aus der Eroberung der Welt zurückzuziehen? Ist der

Zustand vor dem Sündenfall des Erkennens
die (un)heimliche Botschaft der künstlichen Intelligenz?

Roberto Simanowski 2020: 112

1. Einleitung

Die vielleicht etwas spröde daherkommende Überschrift versucht sich an einem konzentrierten Kniff: Der eine Teil – Digitaler Humanismus – fungiert in einem weiten Verständnis mittlerweile als ‚Catchphrase‘ innerhalb eines durchaus wirkmächtigen und mittlerweile breit aufgestellten Diskurses.¹ Zumindest wird darum gerungen, was sich darunter subsumieren lässt, substantziell zu ei-

nem Verständnis beiträgt und welche Handlungskonzepte sich fordern oder ableiten lassen. Der andere Teil – *Outside the Wire* – ist ein Filmtitel aus dem Jahr 2021, dessen Inhalt nicht nur eine relationale Verknüpfung zum Diskursfeld *Digitaler Humanismus* möglich macht, sondern als kommerziell produzierter Unterhaltungsfilm ganz eigenständige Sinnangebote für dieses Diskussionsfeld anbietet. Mir geht es in diesem Beitrag aus einem medienkulturwissenschaftlichen Verständnis heraus um eine inhaltsanalytisch geprägte Diskussion des Films, die versucht, die vielen ethisch-moralischen, technischen, pädagogischen Fragen um ‚den‘ digitalen Humanismus um den Blickwinkel der Filmbildung zu erweitern.

Während der Humanismus bereits deutlich vor der Aufklärung die Frage „Was ist der Mensch?“ in das Zentrum seiner Überlegungen stellte, und über die Voraussetzungen des Menschen selbst ihn auch in seiner Umgebung verortete, versuchte sich die Aufklärung und ihr bedeutendster Vertreter Immanuel Kant nicht nur mit einem Erfassen charakteristischer Eigenschaften des Menschen, sondern eben auch mit einer Fokussierung auf kategoriale Perspektiven. Diese mündeten in die vier Grundfragen – Was kann ich wissen? Was soll ich tun? Was darf ich hoffen? Was ist der Mensch? – und haben in ihrer deontologischen Erscheinung nichts von ihrer Aktualität verloren. Sie finden sich ganz unterschiedlich ausgearbeitet und in unterschiedlichen Kontexten ganz elementar auch in gegenwärtigen gesellschaftspolitischen, sozialen, kulturellen und wirtschaftlichen Fragen wieder.² Katego-

riale Entfaltungen stehen dabei in Diskussion mit konsequentialistischen, zweckethischen Aspekten. Mit dem Einzug der Kybernetik in Technologie und Gesellschaft seit den 1950er-Jahren und den seit gut 40 Jahren sich weiter entwickelnden digitalen Kommunikationstechnologien verändern sich dabei nicht nur Perspektiven auf den Menschen, sondern auch substantiell alltägliche, kommunikative und mediale Vernetzungen. Diese stehen in Relation zu zur Verfügung stehenden Ressourcen und organisationspragmatischen Komplexitäten.³ Der Blick in die Vergangenheit kann dabei den Blick in die Zukunft nur konturieren – auf der Grundlage gegenwärtiger Verhandlungsspielräume und Artikulationsformen. Eine davon ist der Film, um den es im Folgenden gehen soll. Spricht Siegfried Krakauer im Zusammenhang mit dem Film noch von der „Errettung der äußeren Wirklichkeit“, lässt sich diese Formulierung gleich wohl auf die ästhetisch erfahrbare Umsetzung einer imaginierten Wirklichkeit übertragen. Es geht im Folgenden nicht um das Erfassen aller Spielarten humanistischer Ideen und ihrer Umsetzung im Digitalen, sondern sehr viel stärker um einen fokussierten Blick, der Filmwelten im Kontext des Digitalen Humanismus problemzentriert thematisiert.

2. Humanismus zwischen analog und digital

Da die Frage nach ‚dem‘ digitalen Humanismus weder klar zu beantworten ist noch bereits fertige Konzepte zeitigt, bleibt vieles auf der Ebene der Hoffnung und der Spekulation angesiedelt.⁴ Es ließe sich hier eine analoge Formulierung anbringen, wenn Post-

humanismus und/oder Transhumanismus in der Verbindung von Mensch und Technologie danach fragen, was der Mensch dann sein wird. Neben dem stets damit einhergehenden utopischen Potenzial wetteifern die menschlichen und die technologischen Verbesserungsmöglichkeiten miteinander, um den Status quo beizubehalten, Wachstum zu generieren oder Rettungskonzepte zu entwerfen.⁵ Roberto Simanowski (2020: 83) geht sogar noch weiter:

Im obszönen Endstadium des Anthropozäns wäre die Öko-KI die Notbremse, um das Leben auf Erden – einschließlich das der Menschen – durch die Errichtung eines kybernetischen Posthumanismus zu retten.

Und auch hier müsste sehr viel klarer eine pluralistische Formulierung platziert werden als das ein Singular für eine klare Vorstellung von trans-/posthumanistischen Konzepten darstellt. Als Kollektivsingular verstehen sich transhumanistische Ideen sehr viel mehr als eine Auseinandersetzung mit dem Menschen und seiner sich gegenwärtig verändernden Umwelt. Das meint auch eine Gleichstellung des Menschen als Menschen mit seiner Umwelt und eine Negation des Alleinstellungsmerkmals, so dass er sich gezwungen sieht, hegemoniale Ansprüche auf die Ressourcen der Erde zumindest zugunsten einer paritätischen Perspektive zu teilen, wenn nicht gar aufzugeben. Das fällt offensichtlich nicht leicht. Darüber hinaus, und hier kommt eine wesentliche Stoßrichtung zum Tragen, geht es aber auch um eine künftige Entwicklung des Menschen nach dem digitalen Schwellenübertritt. Denn

es ist in der Entwicklung der letzten 30 Jahre deutlich geworden, dass die Dynamik des Digitalen irreversibel und in vielen Bereichen zu einem ideologischen Heilsversprechen geworden ist. Die Frage kann also nicht sein, was nach dem Humanismus kommt, sondern welchen Veränderungen der Humanismus sich selbst aussetzt und welche scheinbar unausweichlich auf ihn zukommen. Welche humanistischen Ideen gilt es zu verteidigen, zu bewahren, welche können möglicherweise nur eingeschränkt realisiert werden, stehen also vor einem universellen Anspruch zur Disposition? Dabei ist es ganz selbstverständlich, dass Konzepte, Vorstellungen und Positionen in ihrer prospektiven wie transkulturellen Artikulation zwischen Utopie und Dystopie mäandern.⁶

Die Verknüpfung der beiden Worte ‚digital‘ und ‚Humanismus‘ zu ‚digitalem Humanismus‘ legt nahe, dass digital als Adverbialbestimmung den Humanismus selbst lediglich zu ergänzen scheint und sich hier im Selbstverständnis humanistische Positionen nicht grundlegend ändern. Das würde auch bedeuten, dass diese Bestimmung in sich eine Grundunterscheidung zwischen digital/nichtdigital trägt. Inwieweit dies tatsächlich zu einer substanziellen Argumentation beiträgt, wird weiter zu explorieren sein.

Was sind also Felder, in denen sich Auseinandersetzungen mit digitalem Humanismus außerhalb eines wissenschaftlichen Diskurses beobachten lassen? Paradigmatisch lassen sich hierfür zwei Artikulationsformen heranzuführen: Literatur und Film. Die Literatur selbst hat mit den Utopisten des 16. Jahrhunderts eine sehr lange Tradition, Entwürfe einer künftigen Gesellschaft literarisch

zu beschreiben und so ästhetisch erfahrbar zu machen.⁷ Aber auch der Film hat in den letzten 120 Jahren auf ganz unterschiedliche Art und Weise dazu beigetragen, im Rahmen seiner narrativen, technischen und ästhetischen Möglichkeiten, die Imagination des Erfahrbaren substanziell zu erweitern.

3. Filmische Auseinandersetzungen mit Formen des digitalen Humanismus

Die Art und Weise der Diskussion über KI⁸ wird beeinflusst über die Möglichkeiten und Grenzen des Denkbaren und Sagbaren. Hier können Filme als ästhetische Skripte eine zentrale Rolle spielen, da sie abstrakten und technischen Fortschritt visualisieren und so ästhetisch und argumentativ in die Welt bringen. Wenn es also beispielsweise nicht mehr darum geht, grundsätzlich zu fragen, ob das Militär KI nutzt, das macht es, sondern den Blick auf das ‚Wie‘ zu lenken. So gesehen wird der Film zu einem Experimentierfeld des Vorstellbaren, des Denkbaren, des Sagbaren. Was Jaques Rancière (2006/2008: 16) mit der „Ordnung der Repräsentation“ exemplarisch für das dramatische Theater modellierte, lässt sich auch auf den Film übertragen:

Mit der Ordnung der Repräsentation sind im wesentlichen zwei Dinge gemeint. Zunächst eine bestimmte Ordnung der Beziehungen zwischen dem Sagbaren und dem Sichtbaren. In dieser Ordnung hat das Wort das Wesen, sehen zu machen. Aber dieses Wort macht das in Form einer doppelten Zurückhaltung. Einerseits dämmt die Funktion der sichtbaren Manifestation die Macht

des Wortes ein. [...] Andererseits dämmt sie das Vermögen des Sichtbaren selber ein. Das Wort führt eine bestimmte Sichtbarkeit ein, es bringt zum Ausdruck, was in den Seelen verborgen ist, erzählt und beschreibt, was fern von den Augen ist. [...] Die Ordnung der Repräsentation ist zum zweiten eine bestimmte Ordnung von Beziehungen zwischen dem Wissen und der Handlung.

Der Film bietet sich so ganz allgemein als eine außerordentlich geeignete Plattform für derartige Auseinandersetzung an. Nicht nur finden sich verdichtete Handlungsmuster und Settings, sondern in der Art und Weise der Präsentation und der Repräsentation handelt es sich um eine analysierbare Form einer medialen Artikulation. In der Verschränkung von Künstlicher Intelligenz, von Robotik, von ganz alten humanistischen Seinsfragen, von heterogenen oder schematischen Lösungsansätzen geht es im Kern wesentlich um eine erzählbare Geschichte, um ein Narrativ, um einen Konflikt und dessen Lösung. Nathalie Weidenfeld (2020: 13) spricht dabei von „modernen Mythenmaschinen“ und sieht in der Figur des Roboters wie der Darstellung digitalisierter Welten eine psychologische Funktion, die „Gefühle wie Respekt und Demut“ evozieren soll.

Filmhistorisch lässt sich ein Bogen in die Gegenwart schlagen, dessen Beginn sich ganz prominent 1927 mit Fritz Langs *Metropolis* veranschlagen lässt. Eine zentrale Rolle spielt da die Entwicklung eines Maschinenmenschen durch den Erfinder Rotwang („Noch 24 Stunden Arbeit –, und kein Mensch, Joh Fredersen, wird den Maschinen-Menschen von einem Erdgeborenen unterscheiden können!“), der durch Zwang schließlich die Frauengestalt Ma-

rias annehmen soll. Als falsche Maria – Maschinen-Maria – führt sie die Bourgeoisie der Oberwelt in Versuchung und das Proletariat der Unterwelt in den Aufstand, das Ergebnis ist die Apokalypse.⁹ Eine umfassende Diskussion kann hier nicht stattfinden, schlaglichtartig sei auf Stanley Kubricks *2001: A Space Odyssey* und der Künstlichen Intelligenz HAL verwiesen.¹⁰ Schauen wir uns einzelne Filme der letzten Jahre an, so lassen sich verschiedene Bereiche als filmisch erzählbare Übertragungsfelder beobachten. Mithin lassen sich diese auch als zentrale Eigenschaften bezeichnen, die der Mensch für sich reklamiert, seien es Vernunft, Ratio, Reflektionen oder Konzepte wie Liebe, Emotionen wie Wut, Angst, Rache oder auch der eigene Überlebenswillen, die sich nur schwerlich quantifizieren oder eins zu eins übertragen lassen.¹¹ Für all diese Begriffe und Konzepte finden sich zahlreiche Filmbeispiele: In *Her* (2013, R.: Sp. Jonze) verliebt sich der einsame und geschiedene Briefeschreiber Theodore (Joaquin Phoenix) in die Stimme seiner Assistenzsoftware Samantha (Scarlett Johansson). Als Künstliche Intelligenz agiert sie aktiv ihm gegenüber eigenständig, kreativ und emotional. Scarlett Johansson steht noch für zwei weitere bemerkenswerte Beispiele, die ebenfalls nur eine Stellvertreterfunktion ausfüllen. In *Lucy* (2014, R.: L. Besson) spielt sie die gleichnamige Titelfigur, deren Gehirnkapazitäten durch eine unfreiwillige Drogenreaktion exponentiell ansteigen und die Frage zwischen dem Willen, der Nutzungsoptimierung des Gehirns und der technischen Vernetzung actionreich verhandelt wird. In der Realfilmumsetzung *Ghost in the Shell* (2017, R.: R. Sanders), ein mittlerweile mehrfach verfilmtes japanisches Anime-Su-

jet von Masamune Shirow, ersetzen synthetische Körperteile und Organe nicht mehr funktionsfähige Körperteile. Major Mira Killian (Scarlett Johansson) ist die erste, deren Gehirn und ihr Bewusstsein in einen Avatar (Shell) verpflanzt wurde und die in einer Spezialeinheit gegen Cyberterrorismus kämpft.

In *Transcendence* (2014, R.:) erschaffen Wissenschaftler eine künstliche Intelligenz Namens PINN, deren ungelöste Schwierigkeit darin besteht, empfindungsfähig zu sein. Um dies zu lösen, wird das Bewusstsein des Wissenschaftlers Will (Johnny Depp) mit der KI verknüpft und Online gebracht. Im Prinzip handelt es sich bei dieser Geschichte um eine aktualisierte Version des *Zauberlehrlings* von Johann W. Goethe, nur dass eben hier nicht das Wasser das Haus überschwemmt, sondern in der Konsequenz der globalen Vernetzung auf einen Weltmaßstab gebracht wird. Für seine Forschungskollegin und Partnerin Evelin Motivation genug, sein Bewusstsein hochzuladen und gemeinsam mit Will die Entwicklung der KI dynamisch voran zu bringen. Mit diesem Verlust verbindet sich zugleich die Liebe über den Tod hinaus als ein romantisches Konzept.

Auffallend ist, dass häufig Frauen in Verbindung mit der Umsetzung von Künstlicher Intelligenz auftreten, so bspw. auch in *Ex Machina* (2014, R.: A. Garland), in dem die Roboterfrau Ava (Alicia Vikander) beginnt, sich gegen ihren Schöpfer aufzulehnen und eigene Vorstellungen, Phantasien und Willenskräfte zu entwickeln. Ein letztes Beispiel, um diesen Eindruck zu erhärten, sei in den Reigen aufgenommen: *Alita: Battle Angel* (2019, R.: R. Rodriguez)

basiert ebenfalls auf einem Manga von Yukito Kishiro, in dem das menschliche Bewusstsein Alitas (Rosa Salazar) mittels Cyborg-Technologie wieder zum Leben erweckt wird und gegen ‚das Böse‘ kämpft. Noch nicht empirisch belegt, könnte diese Beobachtung als Projektion aufgefasst werden, die eine durchaus männlich konnotierte Technik mit einer weiblichen Komponente verbindet, die eher als narrative, dramaturgische Balance fungiert; in der ästhetischen Umsetzung kann das auch als eine Fortführung des „male gaze“ (Laura Mulvey) aufgefasst werden. Gleichwohl braucht es noch immer Protagonisten, die KI als vollwertiges Gegenüber bleibt Zukunftsmusik, von der keiner sagen kann, wann sie erklingt. Menschliche Eigenschaften Künstlicher Intelligenz sind momentan sichtbare Ergebnisse der Zuschreibung im Film und Effekte der Narration, der Inszenierung, des Sounds, der zwischenmenschlichen Töne.

4. *Outside the Wire* als prototypisches audiovisuelles Diskussionsangebot

Outside the Wire startete am 15.01.2021 auf Netflix in Deutschland, Regie führte der Schwede Mikael Håfström. In seiner Story und in seinem Plot ist der Film wenig überraschend, einfach strukturiert und stark schematisiert: In Osteuropa herrscht 2036 ein Bürgerkrieg bei dem der nicht mehr zu kontrollierende Warlord Viktor Koval (Pilou Asbæk) gesucht und eliminiert werden soll. Zu diesem Zweck schickt die USA ‚Friedenstruppen‘, überwacht das gesamte Gebiet, das in der Ukraine angesiedelt ist, mit

Drohnen und setzt dabei das erste Mal Robotersoldaten, sogenannte Gumps, ein. Lieutenant Harp (Damson Idris) ist ein Drohnenpilot, der in Nevada weit entfernt vor dem Bildschirm sitzt und von dort aus Gummibärchen kauend Drohnen im Kriegsgebiet steuert. In einem Einsatz zu Beginn des Films entscheidet er eigenmächtig, zwei Soldaten zu opfern, um 38 zu retten. Damit missachtet er einen direkten Befehl und muss sich vor der Ethikkommission verantworten, die ihn als Strafe in das Kriegsgebiet entsendet. Dort soll er sich vor Ort bewähren und Erfahrungen machen, die echt sind und keine Bildschirmsimulationen darstellen. Vor Ort wird er Captain Leo (Anthony Mackie) zugeordnet, der sich als eine Künstliche Intelligenz herausstellt, die als Geheimprojekt den gegenwärtigen technologischen Stand repräsentiert. Beide begeben sich nun auf den Weg außerhalb des Camps, um scheinbar Impfstoffe an ein Krankenhaus zu verteilen, in Wirklichkeit geht es um den Warlord Koval, der die Codes für vor Ort versteckte Nuklearwaffen will. Dabei stellt sich heraus, dass Leo offensichtlich eigenständig, eigenwillig und eigenmächtig handelt, um sich gegen seinen Schöpfer, die USA, zu stellen. Leo ist dabei nicht einfach nur eine Künstliche Intelligenz, sondern „Biotech, 4. Generation“, er ist aufgrund seines militärischen Dienstgrades Vorgesetzter von Harp, so dass sich das konfligierende Handeln noch strukturell überlagert. Harp kämpft schließlich gegen Leo, um seinen Fehler wieder gut zu machen und rehabilitiert zu werden. Er stoppt Leo, der eine Atomrakete in Richtung USA abschießen will, und kehrt als Held zurück.

Die Ausgangssituation ist in ihrer ethischen Dimension als Extremsituation konturiert, denn wir befinden uns in einer Kriegssituation, die überlagert ist: einerseits die kämpfenden Truppen vor Ort und andererseits die zentrale Überwachung mit Fernlenk Waffen und Drohnen, die einen unmittelbaren Eingriff erlaubt. Während die Bodentruppen vor Ort ihrem eigenen ethischen Kompass folgend niemanden zurücklassen wollen, kalkuliert der räumlich und emotional distanziert am Bildschirm sitzende Lieutenant Harp die möglichen Folgeschäden aufgrund einer sich nähernden Gefahr. Die Überwachung in Echtzeit bringt drei unterschiedliche Einschätzungen der Situation und damit drei unterschiedlich aufgerufene Handlungsmuster: vor Ort gilt es für den Captain, niemanden zurück zu lassen, Harp erkennt an seinem Bildschirm via Überwachung eine Gefahr für alle vor Ort eingesetzten Soldaten, sein Vorgesetzter erkennt diese Gefahr am Bildschirm nicht und verweigert den Feuerbefehl. Die Situation eskaliert, da Harp sich dem direkten Befehl widersetzt und eine Rakete abfeuert, billigend in Kauf nehmend, dass zwei Soldaten sterben, während 38 gerettet werden. Der Captain sieht vor Ort lediglich den Verlust zweier Soldaten und der Vorgesetzte von Harp zudem die Missachtung der Befehlskette und damit der Hierarchie. Dass dies schließlich narrativ als Schuldfrage verhandelt wird, macht der Film deutlich, indem der Einsatzleiter als erste Reaktion nach dem Raketeneinschlag schreit „Du hast sie getötet!“ und hier mit einem starken Hall gearbeitet wird, so dass nach dem Schnitt Lieutenant Harp nachdenklich zu sehen ist und die Stimme des Einsatzleiters scheinbar raumübergreifend, durch die

Montage aber verbindend weiter zu hören ist: „Du hast sie auf dem Gewissen.“ Die Frage nach der Erfahrung wird bei der Anhörung vor der einberufenen Ethikkommission zum entscheidenden Kriterium: „Waren Sie je Zeuge von Massenverlusten außer hinter ihrem Bildschirm?“ Statt eines Kriegsgerichts wird Harp nun nach Camp Nathaniel geschickt, wo er gleich nach seiner Ankunft mit einer anderen Wahrheit konfrontiert wird, als Colonel Eckhart (Michael Kelly) ihm geradeheraus ins Gesicht sagt, dass die Ethikkommission nur ein PR-Team sei:

Für die zwei toten Marines solltest Du im Gefängnis sitzen. Aber jemand befand, dass Deine Ausbildung wertvoller sei als das Leben zweier Männer. Überlebst Du, behält die Army einen Piloten. Wenn nicht, bist Du eine Warnung für die anderen Fly-by-Wire-Ärsche.

In der Grundkonstellation taucht der alte Ost-West-Konflikt in naher Zukunft wieder auf, die Gründe hierfür sind egal und bleiben unklar, wichtig ist, dass die US-Truppen mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln als Friedenskämpfer auftreten. Die UN oder andere politische Akteurinnen und Akteure spielen keine Rolle, die USA tritt noch immer in ihrer Funktion als Weltpolizei auf. Im Camp der amerikanischen Truppen herrscht Ordnung, außerhalb des Zauns gilt es, diese zu errichten. Folglich sind außerhalb des Zauns wüste Landschaften, Zerstörung und Elend zu sehen. Dabei ist in einer pathetisch-stereotypen Darstellung ohne große individuelle Konfliktentwicklung natürlich klar, dass Warlords in den von den USA als Kriegsgebiet bezeichnete Gegenden Kriegsverbrecher sind, als solche entsprechend skrupellos auftreten, so

dass sich auch Einheimische gegen sie wehren und sie bekämpft werden müssen.

Der Film reiht sich in eine Vielzahl an amerikanischen Filmproduktionen der letzten Jahre ein, die amerikanische Militäreinsätze im Ausland zum Gegenstand haben, diese rechtfertigen bzw. legitimieren.¹² Dabei werden unterschiedliche Foki eingenommen, seien es Kriegseinsätze an sich (*Sand Castle*, 2017, R.: Fernando Coimbra), Scharfschützeneinsätze (*American Sniper*, 2014, R.: Clint Eastwood), taktische Einsätze (*Lone Survivor*, 2013, R.: Peter Berg; *Operation 12 strong*, 2018, R.: Nicolai Fuglsig) oder Rettungsmissionen (*13 Hours: The secret Soldiers of Bengasi*, 2016, R.: Michael Bay), das patriotische Moment kommt dabei nicht zu kurz.¹³

Zwei Aspekte treten bei *Outside the Wire* interessanterweise in den Vordergrund: Sehr eindrücklich wird die Distanz gezeigt, die emotionslose Beobachtung der Kameraden beim Einsatz von Nevada aus über den Bildschirm, die Echtzeitbeobachtung eines Kampfgeschehens, das am Bildschirm mehr einem Computerspiel ähnelt, als dass die realen Bedrohungen von den Drohnenpiloten nachempfunden werden können. Eine Dopplung des Kampfgeschehens vor Ort und vermittelt von dominanten Kommunikationstechnologien. So zeigt sich die Macht des Simulacrums, der TV-Schirm, der Bildschirm, das Interface als kaltes Medium in ganz unterschiedlichen Inszenierungen. Der Eindruck wird filmästhetisch verstärkt, indem in einem Zoom-out verschlossene Metallcontainer in der Wüste Nevadas gezeigt werden, die über den Schrecken, den sie bergen, still hinwegtäuschen. Umso stärker

wird dann auch das Entsetzen Harps vor Ort gezeigt, als er sieht, was eine Drohnenrakete anrichtet, der nicht mehr länger distanziert-anonyme Kollateralschaden. Das geschieht in längeren Bildeinstellungen, in Close-ups und wird mit melodramatischer Musik unterlegt.

Die Konfliktsituation zu Beginn des Films stellt zweitens die philosophisch gerahmte Frage nach einer möglichen Aufrechnung von Leben: welche Umstände führen zu der Entscheidung, zwei Leben zu opfern, um dafür 38 zu retten und diese Entscheidung dem Entscheidungsträger vor Ort abzunehmen. Wie wird diese Entscheidung begründet? Um es vorweg zu nehmen: Eine Begründung bleibt aus. Der Konflikt ist auf zwei Ebenen angesiedelt: auf der Ebene der militärischen Befehlshierarchie, die unbedingten Gehorsam einfordert und auf der Ebene der Ethik: Gesinnungsethik steht sich einer Zweckethik gegenüber. Die Rettung der 38 überwiegt das Opfer der zwei Soldaten. In einer späteren Szene des Films erklärt Leo Harp, warum er sich für ihn entschieden hat, nämlich aus genau diesem Grund, wenige Leben zu opfern, um dafür mehr Leben zu retten. Und der Film macht schließlich aus dieser Entscheidung in einer Konfliktsituation ein Handlungsmotiv für Leo, ohne dass jedoch der Weg dahin deutlich gemacht wird. Das Motiv wird nicht nur handlungsleitend, sondern kann zudem als eine Haltung verstanden werden, die Widerstände in Kauf nimmt, bis hin zur Selbstopferung. Hier findet ein interessanter Übertrag statt, wenn Leo als weiter entwickelte künstliche Intelligenz menschliche Handlungsentscheidungen als solche nicht nur

erkennt, sondern adaptiert, sie annimmt und sich daraus für die Umgebung unerwartete Handlungsfolgen ergeben. Dass der Film daraus seine dramaturgische Dynamik zieht (plot-driven) ist wenig überraschend, vielmehr ergeben sich verblüffungsresistente Handlungsschemata zwischen Mensch und Maschine, wenn also Leo eine ethisch begründbare Haltung einnimmt und daraus kreative Handlungssituationen entstehen.

5. Zur Inszenierung einiger Aspekte des digitalen Humanismus im Film

Der Film ist ein Actionsript und folgt in seiner Fiction der Logik filmischen Erzählens, das heißt, es gibt Verdichtungen, Ellipsen, Spannungskurven, den moralischen Konflikt, mehrere Konfliktspitzen und eben die Lösung des Konflikts. Mir geht es aber im Folgenden vielmehr um die Frage, was wir bereit sind, der Künstlichen Intelligenz an menschlichen Eigenschaften zuzuschreiben beziehungsweise was wir an menschlichen Eigenschaften bei Künstlicher Intelligenz erwarten, um sie mindestens als gleichwertig gegenüber dem Menschen wahrzunehmen und entsprechend interagieren zu können? In diesem Zusammenhang lassen sich auf der Ebene des filmischen Erzählens einige interessante Beobachtungen machen, ich konzentriere mich hier auf lediglich drei: Vertrauen, Identität sowie Reflexion(-sfähigkeit). Diese sind erstens relevant für das menschliche Selbstverständnis, deren irritationsfreie Übertragung auf Künstliche Intelligenzen stellt zweitens ein Indiz für ein verändertes Verständnis der Con-

ditio Humana dar und tauchen drittens nicht nur im Wissenschaftsdiskurs als komplexe Begriffskonzepte auf, die im Film zwangsläufig stereotypisiert verhandelt werden.¹⁴

5.1 Vertrauen

Vertrauen ist ganz allgemein eine Basisoperation menschlicher Kooperation, Empathie und Kommunikation.¹⁵ Die erste Begegnung zwischen Leo und Harp wird als Mensch-zu-Mensch-Begegnung begonnen, auch wenn Harp im Vorfeld schon den Hinweis bekam, dass Leo anders als die anderen Soldaten sei. Er solle dem Lärm folgen, der sich nach einem längeren, verschlungenen Weg ins Gebäudeinnere als Musik herausstellt. Leo tippt konzentriert auf einer Schreibmaschine, das Ganze ist verknüpft mit einem scheinbar ebenso konzentrierten Musikhören, eine sinnästhetische Wahrnehmung, ein indiskutables Rezeptionsresultat. Die Verknüpfung von Schallplatte hören und Schreibmaschine schreiben von einer Künstlichen Intelligenz ist mehr als nur ein Anachronismus. Vielmehr fügt sich das in ein voraussetzungsreiches Handlungsgefüge, das die ästhetische Wahrnehmung des Schönen, des Originalen und des Haptisch-Taktilen – Stichwort Auge-Hand-Koordination – präferiert.

Ganz offensichtlich liegt in dieser Eröffnung ein antagonistisches Zwischenspiel zwischen Leo und Harp begründet, wenn Leo das Gespräch führend Harp zurechtweist, ob er denn keinen Sinn für Kultur habe und nicht wisse, wann er „das Maul zu halten“ habe. Das schreibt sich auch weiter fort, wenn er ihn in der Folge als eiskalten Drecksack (*cold motherfucker*) bezeichnet, als es um die

Verknüpfung der Anzahl der Getöteten und ihren Namen und damit der Wahrnehmung als Einzelschicksale geht. Von Anfang an wird hier also die Perspektive umgedreht, die ethische Perspektive wird aktiv von der Künstlichen Intelligenz eingenommen, der Mensch, in dem Fall Harp, ist nicht in der Lage, sein eigenes Handeln und dessen Konsequenzen zu überblicken, die Künstliche Intelligenz ist in Bezug auf Auffassungsgabe, Informationsverarbeitung und Weitsicht schneller, smarter und souveräner.

Leo fordert von Harp gleich zu Beginn ihres Kennenlernens ganz offen und direkt Vertrauen ein. Obwohl Harp zu Beginn erst einmal abgekanzelt wird und nicht die volle Aufmerksamkeit bekommt, beeindruckt ihn Leo mit einer Fülle von Details über ihn, die auf eine intensive und gewissenhafte Vorbereitung schließen lassen und so vertrauensbildend wirken. Da weiß Harp jedoch noch nicht, dass er einer Maschine gegenübersteht. Die Frage, ob er ihm vertraue, beantwortet Harp mit einem „Ja“, ohne dass klar wird, ob das aus Hierarchiegründen geschieht, ein persuasiv-situatives Ergebnis oder Resultat eines vorgelagerten Gewöhnungsprozesses ist. Vertrauen erfolgt als Setzung. Leo will später während der ersten Autofahrt wissen, ob Harp eine Freundin habe, und ob er ein Bild von ihr dabei habe, um, als er das Bild sieht, gleich zu kommentieren, dass es sich bei seiner Freundin um eine „heiße Braut“ handle. Auf der Rückseite des Fotos liest Leo „Gummibärchen“ und identifiziert dies sogleich als Harps Spitzname, was ihn veranlasst, ihn damit aufzuziehen. Auf die genervte Reaktion von Harp hin, relativiert das Leo auch sofort, indem er ihm

sagt, dass er ihn nur damit aufziehen würde. Das ist eine Form des zwischenmenschlichen Miteinanders, dass um die Zwischentöne weiß, dass es beispielsweise in Beziehungen immer auch Kosenamen gibt, die für eine Intimität stehen, die es außerhalb dieser Beziehung in dieser Art nicht gibt. Da das ohne Erklärung oder einführende Vorwegnahme direkt in den Dialog eingebaut ist, entsteht ein Vertrauen, das Harp dazu veranlasst, zu fragen, ob sie nun Partner seien. In einem ersten Versuch des vertraulichen Miteinanders, noch ehe Leo sich Harp offenbart, will Harp auf eine Partner- bzw. Buddy-Ebene hinaus, die Leo allerdings mit Verweis auf die militärische Rangfolge konsequent abgelehnt. In der Zunahme des Konflikts zwischen den beiden kommt Leo immer wieder darauf zu sprechen, dass Harp ihm offensichtlich nicht vertraue, was nicht nur das kommunikative Situationsmoment meint, sondern zunehmend auch das verfolgte Ziel Leos, von dem sich Harp immer mehr distanziert.

5.2 Identität

Identitätsfragen werden mittlerweile mit allen denkbaren gesellschaftlichen, kulturellen, sozialen Bereichen verknüpft, Identitätspolitik erscheint gegenwärtig als ein Diskursmagnet.¹⁶ Wer ist Leo? Leo ist in der Lage, sich durch seinen ‚Wesenskern‘ als durchtrainiertes menschliches, männliches Äußeres zu tarnen, bzw. so tritt er in Erscheinung. Hier offenbaren sich schon die Schwierigkeiten in der Beschreibung, denn er tritt als Offizier der US-Marines auf, hat also eine äußere Identität, eine körperliche Identität als Afroamerikaner, von einer inneren oder gar wahren Identität

kann allerdings nicht gesprochen werden. Er tritt in den ersten Dialogsequenzen als durch und durch disziplinierter Soldat auf, der sich zudem als Feingeist entpuppt, in dem er beim ersten Erscheinen Harps *Stars Fell On Alabama* von Ella Fitzgerald und Louis Armstrong aus dem Jahr 1956 hört und bei dem scheinbar ganz beiläufig W.E.B. DuBois *Die Seele des schwarzen Menschen* auf dem Tisch liegt. Das ist natürlich nicht irgendein Buch, sondern steht programmatisch für die Problematik des sozialen Aufstiegs afro-amerikanischer Menschen in Amerika.¹⁷

Über das Offenlegen seines digitalen Daseins, das in einer menschlich anmutenden Hülle verpackt ist, und im Zusammenspiel mit der Kriegssituation – „Wir betreten ein Kriegsgebiet. Wenn ich bei Ihnen Schock oder Misstrauen auslöse, reiche ich Ihre Entlassungspapiere ein und Sie tragen die Konsequenzen“ – erscheint das Vertrauen, unabhängig der militärischen Rangfolge, zwingend notwendig. Zumal dies als visuelle Erkenntnis erfolgt: Leo zieht sich um und lässt seinen Oberkörper durchsichtig werden. Der Körper ist nur eine vertrauenserweckende Hülle, die kontrolliert angesteuert werden kann. Insoweit kommt nach dem ersten kurzen Erstaunen – ganz so verblüffungsresistent ist es für Harp dann doch nicht – zu der Was-Frage:

Harp: Was sind Sie? Eine KI?

Leo: Ihr Handy ist eine KI. Ein Gump ist eine KI. Ich bin ein streng geheimer Prototyp.

Harp: Sie weichen der Frage aus, Sir.

Leo: Nicht, wenn Sie die richtigen Fragen stellen.

Harp: Okay, was genau sind Sie?

Leo: Wollen Sie meine Typennummer oder meine technischen Daten? Die sind streng geheim.

Über Vertrauen konstituiert sich dialogisch ein Selbstbild, das situativ und partiell Identitätsfragen sinnstiftend beantwortet. Leo muss sich willentlich zu erkennen geben, sonst wird eine Unterscheidung nicht möglich, analog zur Vorgehensweise in *Ex Machina*, bei der sich der Roboter unter die Menschen mischt. Er kann gleichwohl für andere Menschen als Mensch agieren, auch wenn er schneller, stärker, zielsicherer und kreativer als andere Menschen vorgeht. Dies als persuasive Strategie zu begreifen, deren Grundlage Daten und Rechenoperationen sind, kaschiert der Film elegant, um den Zuschauerinnen und Zuschauern auch die Möglichkeit der Identifikation und des narrativ-dramaturgischen Nachvollzugs zu geben. Und da die Frage Harps noch nicht beantwortet wurde, kommt die erkenntnistheoretische Frage kurze Zeit später noch einmal über den Umweg, dass Colonel Eckart wohl Leo nicht sonderlich mag:

Leo: Hören Sie zu. Ich habe mehr Gefühl als er (d. i. Colonel Eckart, T.W.).

Harp: Dieses Bauchgefühl?

Leo: Nein. Ich bestehe nur aus Gefühlen. Akute sensorische Wahrnehmung.

Harp: Was? Spüren Sie Schmerzen?

Leo: Ja, natürlich. Sonst könnte ich mich nicht in Sie hinein fühlen. [...] Also, fragen Sie sich manchmal, warum ich so aussehe? Warum will das Pentagon, dass mein Gesicht die Marines der Vereinigten Staaten repräsentiert? Warum keinen blonden blauäugigen typisch amerikanischen Proleten?

Harp: Ich wollte nicht fragen, könnte robotistisch rüberkommen.

Leo: Psychologie, Harp. Auf meinem Ärmel steht zwar ‚US‘, aber mein Gesicht vermittelt Neutralität. Das beruhigt die Menschen.

Es ist bemerkenswert, dass die Identitätsfrage über den Zugang Sympathie/Antipathie gestellt wird, allerdings Leo bei Gefühl/Emotion landet, die zudem nicht nur als Gegebenheit diskutiert werden, sondern sich auch auf die Wahrnehmung beziehen. An anderer Stelle bemerkt Leo gegenüber Harp, dass die Menschheit noch nicht emotional genug sei. Die Brücke von Gefühl zu Wahrnehmung wird jedoch noch fortgeführt, wenn Leo darauf aufmerksam macht, dass sein Äußeres zudem funktional angelegt ist. Wären seine Schöpfer der Meinung gewesen, dass eine andere Erscheinungsweise mehr Vertrauen erweckt hätte, auf welcher Grundlage auch immer diese Entscheidung zustande kam, wäre das Ergebnis ein anderes gewesen. Es lässt sich ein Zusammenspiel von Psychoanalyse und Kommunikationsethik beobachten, die ein interessantes Licht auf eine Vorstellung der künftigen Mensch-Maschine-Kommunikation wirft. Eine weitere interessante Identitätsdimension stellt das Motiv Leos dar, wenn er sich also nicht mit seinen Schöpfern – er spricht von „den USA“ – identifiziert, sich gegen diese auflehnt, sich selbst für ein höheres Ziel

opfern will. Eine Maschine weist den Funktionsalgorithmus als Identifikationsangebot zurück!

5.3 Reflexionsfähigkeit

Was,

wenn die Verheißung des humanitären Zwecks das inhumane Mittel überstrahlte – wenn überhaupt vergessen würde, dass der verbrauchende Umgang mit Menschen, ihre Erniedrigung zum bloßen Zweck, der eigentliche Kern der Inhumanität ist? (Jessen, 2013)

Es geht ums Töten, und Harp verbleibt in seiner Rolle als Soldat und Drohnenpilot, die eine Öffnung des Blicks und ein Infragestellen des eigenen Handlungsrahmens nicht zulassen.¹⁸ Leo fragt zu Beginn nach den Kollateralschäden, die Harp ignoriert und darauf verweist, dass sein Wert sich nach dem Einsatzstunden bemisst. Die Maschine fragt als Gesprächseinstieg nach Kontexten! Die Irritation kommt nicht durch Situationsinadäquatheit zustande, sondern durch ethisches Hinterfragen. Das wäre eine Stufe der Mensch-Maschine-Kommunikation, die aufgrund ihrer Voraussetzungen und Komplexitäten den Turing-Test nicht mehr als alleiniges Bewertungsparameter ansetzt.

Aufgrund der Erfahrungen vor Ort ändert sich Harps Einstellung und sein Verhalten, es setzt ein Lernprozess ein, er ist reflexionsfähig. Aber auch bei Leo ist eine Reflexionsfähigkeit zu beobachten, nicht nur zu Beginn. Im Zusammenspiel mit anderen Faktoren, die ihn menschlich erscheinen lassen, kann er beispielsweise

auch etwas herablassend über die Robotersoldaten, den sogenannten Gumps, sprechen, da diese ‚nur‘ eine Künstliche Intelligenz seien. Aber Leo weiß ‚um sich‘, weshalb er auch entgegen kann:

Ich bin kein Mensch, Lieutenant. Mein Zweck ist es, einen zu simulieren, um meinen Job zu erledigen. Ich bin ein Soldat. Aber unter gewissen Umständen kann ich die Regeln brechen. In Extremsituationen bin ich fähig, aus eigenem Willen zu handeln.

Während der erste Teil als konstatives Script gelesen werden kann, birgt der zweite Teil in gewisser Hinsicht Sprengstoff. Die Maschine sagt „Ich“, sie sagt „Ich kann Regeln brechen“, sie sagt „Ich handle aus eigenem Willen“. Ein Schreckensszenario für die *conditio humana*. Denn das ist insoweit bemerkenswert, als dass ein von einer Maschine gewollter Regelbruch intentional und kreativ angelegt ist, der Handelnde um die Grenzen des Regelsystems weiß und sich der möglichen Risiken bewusst ist, gerade wenn es darum geht, ein Ziel zu verfolgen. Ein Ziel zu verfolgen bedeutet auch, strategisch zu handeln. Hierbei überzeugt Leo Harp, dass er ihn auf der Suche nach Koval benötige, da sie die einzigen seien, die ihn suchen würden. Wenn dies nicht geschähe, dann würde die Mission beendet und er abgeschaltet, während Harp nach Hause gehen könne. Leo weiß damit auch um seinen potenziellen und möglichen ‚Tod‘. Als bei dem Einsatz, bei dem es um die Zugangscodes ging, eine Drohnenrakete abgeschossen wurde, und sie beide nur knapp entkommen konnten, wird Harp schließlich misstrauisch gegenüber Leo:

Harp: Wofür benutzen Sie mich?

Leo: Klingt als vertrauten Sie mir nicht. Das regt mich auf. [...]

Harp: Leo, ich befehle Ihnen, zur Basis zurück zu kehren, sonst missachten Sie ihre moralische Leitlinie.

Leo: Es macht Ihnen Angst, dass ich eigenmächtig handele.

Harp: Nein, ich gebe Ihnen mein Okay.

Leo: Also nein, bitte, ehrlich. Wer gibt Ihnen sein Okay? Sie folgen mir, ich folge Ihnen. Es ist eine Art Befehlsparadoxon. [...] Mein System erlaubt mir, menschliche Befehle zu ignorieren, wenn das Urteilsvermögen der betreffenden Person beeinträchtigt ist. Ihr Urteilsvermögen war während der gesamten Mission beeinträchtigt.

Hier wird die Mensch-Maschine-Unterscheidung schließlich vollends ignoriert, wenn nicht gar aufgehoben, indem die Maschine dem Menschen sagt, dass sein Urteilsvermögen die gesamte Zeit beeinträchtigt gewesen sei. Die Gründe hierfür bekommt Harp zudem von Leo bzw. es setzt sich bei ihm als Erkenntnis durch, so dass hier eine zweckrationale Gesprächsebene den „Zwang des besseren Arguments“ einführt, das sich jedoch nicht zwanglos ergibt, sondern Ergebnis eines strategischen Moments ist. Nur so ist es Harp schließlich auch möglich, ethisch richtig zu handeln.

6. Schlussbemerkungen

Outside the Wire folgt in seinem erzählerischen Pathos dem Mythos der Naturbeherrschung. Was immer wir Menschen auch er-

finden, es bleibt beherrschbar, selbst wenn dabei ein bisschen was kaputt geht, die Welt wird schlussendlich schon gerettet. In dem Fall zudem politisch korrekt durch einen afroamerikanischen Soldaten, einem Menschen, der über eine Künstliche Intelligenz triumphiert, für die es noch gar keinen Begriff gibt. Damit bleibt der (westliche) Mensch das Maß aller Dinge, denn die Kollateralschäden im eroberten Terrain bleiben außerhalb der eigenen Welt und anonym.

Gleichwohl täuscht das Pathos der Weltrettung über den ungelösten Konflikt hinweg, denn das ethische Problem wurde nicht gelöst. Harp kehrt zwar mit den Erfahrungen vor Ort zurück, als Held, aber die Entscheidung, die er zu Beginn des Films vor dem Bildschirm traf und ein ethisches Dilemma darstellt, bleibt unreflektiert, sie wird nicht aufgelöst. Vielmehr ist es über die „Reise des Helden“ (Christopher Vogler) hinaus eine doppelte Rückkehr: Indem er die USA – und damit in der narrativen Logik des Films die Welt – rettet, darf er wieder zurückkehren, alle Türen stehen offen. Er kehrt aber zugleich auch mit wiederhergestellter Reputation in die Arme der deontologischen Gesinnungsethik zurück, denn er hat sehen können, zu welchen Konsequenzen eine Zweckethik führt, wenn sie unbeirrt weiterverfolgt wird. Diese Rückkehr inszeniert der Film zudem als Lernprozess: Am Anfang steht ein Vertrauen, dem eine Distanzierung folgt – das gipfelt in dem Ausspruch „Ich habe Dich durchschaut“, was eine amüsante Pointe ist, denn Leo zeigt sich zu Beginn am Rumpf durchsichtig. Am Ende ist es dann eine generalisierende Abgrenzung, ein Infight

der beiden Ethiken. Leo versucht Harp in ihrem letzten Dialog zu überzeugen, dass dies doch Sinn ergäbe und für das Gemeinwohl besser sei. Harp verneint und meint, dass die Menschen dazulernen würden, dass sie besser werden können und dass dies das Gemeinwohl sei. Was sich unter dem Allgemeinplatz ‚Gemeinwohl‘ alles verbirgt, wird nicht weiter konkretisiert, klar ist aber auch, dass hier unterschiedliche Interessen aufeinandertreffen. In diesem Sinne kann Jens Jessens (2013, o. S.) allgemein-prospektive Konturierung von Kunst und KI mit Blick auf den Film gelesen werden:

Die Besten waren entsetzlich: Das ist die Pointe einer jeden forcierten Evolution. Und man täusche sich nicht: auch wenn es vorgeblich bei allen gentechnischen Manipulationen um einen Kampf gegen Krankheit, Kinderlosigkeit, erbbedingte Mängel geht, so liegt doch gerade darin die Beschleunigung der Selektion, die Auslese der Stärksten und zustimmende Vernichtung der Untüchtigen. Das ist die entscheidende Einsicht Bulgakows: dass Biotechnik niemals bloße Technik, nämlich niemals ethisch neutral ist. Sie ist stets eine Parteinahme im darwinistischen Überlebenskampf zugunsten der Starken.

Dabei bleibt der Starke in *Outside the Wire* der Mensch. Ob dies bedeutet, dass man in der Konsequenz bestimmte technologische Entwicklungen nicht mehr weiterverfolgt, weil sie nicht nur einer kategorialen Gesinnungsethik entgegenstehen, sondern diese auch noch aktiv bekämpfen, werden alternative Szenarien und Diskurse zeigen. Bislang schlägt in filmischen Szenarien wie *Westworld* (2016–2020, R.: R. J. Lewis u. a.) die humane Skepsis gegen-

über humanoiden Konkurrentinnen und Konkurrenten ins Dramatische um, wenn der Algorithmus nicht mehr die intendierte Programmfolge umsetzt, sondern unvorhergesehene, überraschende, eigenständige Handlungen die *conditio humana* in einen reaktiven Modus zwingt. Oder die Technik wird zu einem Vehikel, der sich der Mensch bedient, um die Welt zu retten und den Status quo aufrecht zu erhalten.

Die verführerische Kraft einer starken Technologie, ästhetisch eingepasst in komplexe Filmarchitektur, wird in derartigen Erzählzusammenhängen konkret, sie wird wahrnehmbar, sie wird erfahrbar. Mensch trifft Maschine, das führt zu ethischen Problemen. Anhand der vorgenommenen Rahmung und der vertiefenden Betrachtung dreier Konzepte hat das der Beitrag veranschaulicht. Um individuell und gesellschaftlich handlungsfähig zu sein, braucht es Vertrauen. Wie dies in einer mediatisierten Gesellschaft zustande kommt, wie dies aufrechterhalten werden kann und wer alles daran beteiligt ist, bleibt ein sich fortschreibender Prozess. Ähnlich verhält es sich mit der Frage von Identität. In sich weiter kommunikativ ausdifferenzierenden Gesellschaften, die verstärkt einen Äußerungsimperativ produzieren, wird die Frage „Wer bin ich?/Wer bist Du?“ zu einem spannungsgeladenen, stör anfälligen kommunikativen Akt, der sich dynamisch zwischen konstativ und performativ hin und her bewegen kann. Schließlich ist eine erkenntnistheoretisch angelegte Reflexionsfähigkeit des Menschen nicht einfach ein Gut, über das man verfügt oder eine Kompetenz, die man über ein Zertifikat erwirbt. Indem im Film

eine solche erkannt oder zugeschrieben wird, verändert sich das Sprechen über Film und auch die Verknüpfung zu anderen Filmen, sei es über das Sujet, die Ästhetik, den Regisseur oder Schauspielerinnen und Schauspieler. Es ist dann nicht mehr nur eine Nacherzählung der eigenen Wahrnehmung, sondern ein ins Verhältnis setzen eigener Positionen, ästhetischer Erfahrungen und das Überprüfen individueller wie gesellschaftlicher Vorstellungen, Utopien, Dystopien, die im besten Falle zu so etwas wie einer kritischen Haltung führen, ohne Kritik in einem geschmäckerischen Sinne zu sein.

Anmerkungen

- 1 Exemplarisch für die Breite: Brand, Lukas (2018): Künstliche Tugend. Roboter als moralische Akteure, Regensburg: Friedrich Pustet/Remmers, Peter (2018): Mensch-Roboter-Interaktion. Philosophische und ethische Perspektiven, Berlin: Logos; Koolwaay, Jens (2018): Die soziale Welt der Roboter. Interaktive Maschinen und ihre Verbindung zum Menschen, Bielefeld: De Gruyter; Otto, Philipp/Gräf, Eike (Hg.) (2018): 3TH1CS. Die Ethik der digitalen Zeit, Berlin: iRights.Media; Grunwald, Armin (2019): Der unterlegene Mensch. Die Zukunft der Menschheit im Angesicht von Algorithmen, künstlicher Intelligenz und Robotern, München: Riva; Rath, Matthias/Krotz, Friedrich/Karmasin, Matthias (Hg.) (2018): Maschinenethik: Normative Grenzen autonomer Systeme (Ethik in mediatisierten Welten), Wiesbaden: Springer VS; Ramge, Thomas (2018): Mensch und Maschine. Wie künstliche Intelligenz und Roboter unser Leben verändern, Ditzingen: Reclam.
- 2 Vgl. bspw. Terhag 2019.
- 3 Als ein Beispiel, das zeitlich eine Dekade nach Vilem Flusser und noch vor der Jahrtausendwende eine pointierte Problematisierung darstellt, sei Manfred Faßler (1999: 14) zitiert: „Die telematischen Welten bedrohen also die als Kultur verklärten Hoheitsrechte über die ‚eigene Kultur‘, über das ureigene, oder die Substanz usw. Dabei wird nicht begriffen, dass die Datennetze nicht Kultur enteignen, sondern eine eigenständige Form der zivilisatorischen Entwicklung darstellen und, wenn es gelingt, evt. neue. aber in jedem Fall eigenständige Formen transkultureller Verständigung und Vertrauensformen entwickeln müssen.“
- 4 Zur Rahmung und Diskussion von digitalem Humanismus als Paradigma vgl. Schmölz 2020.
- 5 Nida-Rümelin und Weidenfeld (2020: 192 f.) bezeichnen den Transhumanismus als „globale Bewegung“ und „Konkretisierung eines uralten Menschheitstraums, nämlich sich über die *conditio humana* hinwegsetzen zu kön-

nen, alle Beschränkungen der Menschennatur zu sprengen, übermenschliche Kräfte und Fähigkeiten zu entwickeln.“

- 6 Vgl. hierzu Simanowski (2020: 108): „Die Freud’sche Substitutionslogik wird durch die menschliche Schöpfung künstlicher Intelligenz als Kulminationspunkt wissenschaftlicher Ratio einerseits bestätigt. Der Mensch wird so selbst zu Gott. Zugleich wird sie jedoch entkräftet, wenn der technische Fortschritt vom transhumanistischen Modell der Optimierung des Menschen – zum posthumanistischen seiner Überwindung voranschreitet.“
- 7 Nicht nur Thomas Morus, sondern auch französischen Utopisten wie Chevalier de Béthune (Bericht über die Welt des Merkur, 1787), Louis-Sébastien Mercier (Das Jahr 2240, 1776) oder Berthélemy-Prosper Enfantin (Memoiren eines Industriellen aus dem Jahr 2240, 1868). Vgl. Krauss, Werner (Hrsg.) (1964); Reise nach Utopia. Französische Utopien aus drei Jahrhunderten. Berlin (Ost)
- 8 Ohne dass es in diesem Beitrag weiter vertiefend diskutiert wird, folge ich Simanowski (2020: 127), der „die Begriffe Algorithmus (eindeutige Handlungsvorschrift) Roboter (verkörperte Algorithmen/KI) und künstliche Intelligenz (selbst lernende Algorithmen) weitgehend synonym“ verwendet.
- 9 Vgl. hierzu Goldman, Steven L., „Images of Technology in Popular Films: Discussion and Filmography“, in: Science, Technology & Human Values 14 (3) 1989, 275–301.
- 10 Vgl. hierzu und zur Diskussion um Singularity (2017, R.: R. Kouba) und I Robot (2004, R.: A. Proyas) Simanowski 2020, einen nicht mehr ganz aktuellen, aber filmhistorisch instruktiven Überblick über Künstliche Intelligenz in Science-Fiction-Filmen gibt Weber 2012.
- 11 Mit dem Zitat Erich Fromms – „Wenn erst die meisten Menschen Robotern gleichen, wird es gewiss kein Problem mehr sein, Roboter zu bauen, die Menschen gleichen“ – zielt Schmölz (2020: 222) auf einen auszubauenden, qualitativen Unterschied zwischen Maschine und Mensch: „Es gilt, Qualitäten und binäre Operationen, welche die digitale Maschine besser erfüllen

kann als der Mensch, an diese zu übertragen, so dass sich der Mensch an Qualitäten und vieldeutigen Operationen orientieren kann die spezifisch menschlich sind (Emotionen, Schmerzen, Krea(k)tivität, Spontaneität, Sensitivität, Empathie, Intimität; Bewusstseinsformen, Entscheidungen, Möglichkeit(en), Ambiguitäten, Regellosigkeit(en), Überraschung(en) Ästhetiken, Ethiken, Wertschätzungen und Wertsetzungen etc.). Wenn aber die Qualitäten, welche die digitale Maschine und der Mensch gemein haben, verstärkt und verherrlicht werden, dann werden bald alle Menschen in einem willenlos automatisierten und damit kontingenzlos determinierten Universum Robotern gleichen.“

12 Dass Krieg Bestandteil der Unterhaltungsindustrie geworden ist und dies bereits eine lange Tradition hat, insbesondere bei US-Filmen, in denen US-Militärwaffen, -fahrzeuge und dergleichen mehr auftauchen, und diese wiederum ohne eine direkte finanzielle Unterstützung durch das US-Militär nicht auskommen, hat Peter Bürger eindrucklich herausgearbeitet. Vgl. Bürger, Peter (2005): Kino der Angst. Terror, Krieg und Staatskunst aus Hollywood, Stuttgart: Schmetterling.

13 Zum Kriegsfilm als Genre vgl. Stiglegger, Marcus (2020): Handbuch Filmgenre. Wiesbaden: VS.

14 Schmölz (2020, 208) etwa schreibt diesbezüglich, dass die „*Conditio Humana* im digitalen Humanismus jedoch in Relation zur Maschine verändert wird, denn das Rationale am Denken und das logische Operieren wird der Maschine zugeschrieben. Kreativität und individuelles Sprechvermögen im digitalen Raum sind zwei neue *Conditio Humana* im digitalen Humanismus.“

15 Vgl. hier grundlegend Axelrod, R. (1984): *The Evolution of Cooperation*. New York: Basic Books.

16 Nicht erst seit 2017 Andreas Reckwitz die Gesellschaft der Singularitäten veröffentlichte, seit da aber mit Katalysatorwirkung, besonders im deutschen Diskurs. Google Scholar weist für das Schlagwort 'Identitätspolitik Deutschland' mit Stand: 23.05.2021 mehr als 1000 Artikel seit 2020 auf.

- 17 Vgl. hierzu etwa Blum, Edward J./Young, Jason R. (Hg.) (2009): *The Souls of W.E.B. Du Bois. New Essays and Reflections*, Macon: Mercer University Press.
- 18 Den Begriff des Referenzrahmens im Sinne eines Handlungsrahmen, der Handlungsökonomie gewährleistet, führen Sönke Neitzel und Harald Welzer (2011, 17) als Analysematrix für ihre Untersuchung „Soldaten“ ein: „Das allermeiste, was geschieht, lässt sich in eine bekannte Matrix einordnen. Das wirkt entlastend. Kein Handelnder muss immer wieder bei null beginnen und stets offen aufs Neue die Frage beantworten: Was geht hier eigentlich vor? Der aller größte Teil der Antworten auf diese Frage ist voreingestellt und abrufbar – ausgelagert in einen kulturellen Orientierungs- und Wissensbestand, der weite Teile der Aufgaben im Leben in Routinen, Gewohnheiten, Gewissheiten auflöst und den Einzelnen kolossal entlastet.“

Literatur

Barberi, Alessandro (2020): Medienpädagogische Elemente einer Medienethik nach Dieter Baacke: Psychoanalyse, Sprachspiel und Diskursethik als Voraussetzungen eines digitalen Humanismus, in: Trültzsch-Wijnen, Christine/Brandhofer, Gerhard (Hg.): *Bildung und Digitalisierung. Auf der Suche nach Kompetenzen und Performanzen*, Baden-Baden: Nomos, 13–27, online unter: <https://tinyurl.com/ydbtxh3f> (letzter Zugriff: 01.05.2021)

Faßler, Manfred (Hg.) (1999): *Alle möglichen Welten. Virtuelle Realität, Wahrnehmung, Ethik der Kommunikation*, München: Fink.

Habermas, Jürgen (1981): *Theorie des kommunikativen Handelns*, Bd.1, Frankfurt am Main: Surhkamp.

Jessen, Jens (2013): *Die Besten sind Bestien. Künstler, Dichter und Filmemacher haben die Zukunft des Klonens schon ausgemalt: Der optimierte Mensch wird zur Waffe im Überlebenskampf*, in:

Die Zeit 22/2013, 22.05.2013, online unter: <https://www.zeit.de/2013/22/klonen-optimierter-mensch> (letzter Zugriff: 01.05.2021).

Kracauer, Siegfried (1963/1977): Das Ornament der Masse, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Meyer-Drawe, Käthe (2004). Der Mensch = imago machinae? Journal für Psychologie, 12(2), 102–114. Online unter: <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-17333> (letzter Zugriff: 01.05.2021).

Neitzel, Sören/Welzer, Harald (2011): Soldaten. Protokolle vom Kämpfen, Töten und Sterben, München: Fischer.

Nida-Rümelin, Julian/Weidenfeld Nathalie (2018): Digitaler Humanismus. Eine Ethik für das Zeitalter der Intelligenz, München: Piper.

Rancière, Jaques (2006/2008): Das ästhetisch Unbewußte, Zürich: Passagen.

Schmoelz, Alexander (2020): Die *Conditio Humana* im digitalen Zeitalter. Zur Grundlegung des Digitalen Humanismus und des Wiener Manifests, in: MedienPädagogik. Zeitschrift für Theorie und Praxis der Medienbildung, 20, 208–234, online unter: <https://doi.org/10.21240/mpaed/00/2020.11.13.X> (letzter Zugriff: 01.05.2021).

Seng, Leonie (2018): Maschinenethik und Künstliche Intelligenz, in: Bendel, Oliver (2018): Handbuch Maschinenethik. Springer: Berlin, 1–21, online unter: <https://www.researchgate.net/publication/325730414> (letzter Zugriff: 01.05.2021).

Simanowski, Roberto (2020): Todesalgorithmus. Das Dilemma der künstlichen Intelligenz, Wien: Passagen.

Tegmark, Max (2019): Leben 3.0. Mensch sein im Zeitalter Künstlicher Intelligenz, Berlin: Ullstein.

Vogler, Christopher (2010): Die Odyssee des Drehbuchschreibers. Über die mythologischen Grundmuster des amerikanischen Erfolgskinos. Aus dem Amerikanischen von Frank Kuhnke. 6. Aufl. Frankfurt am Main: Zweitausendeins.

Weber, Karsten (2012): Roboter und Künstliche Intelligenz in Science Fiction-Filmen: Vom Werkzeug zum Akteur, online unter: <https://www.researchgate.net/publication/256474684> (letzter Zugriff: 01.05.2021).

Werthner, Hannes et al. (2019): »Wiener Manifest für Digitalen Humanismus«, online unter: <https://tinyurl.com/y6aatkcy> (letzter Zugriff: 01.05.2021).

Angesprochene Filme

Bay, Michael (2016): 13 HOURS. THE SECRET SOLDIERS OF BEN-GASI, USA: Paramount Pictures.

Berg, Peter (2013): Lone SURVIVOR, USA: Film 44.

Besson, Luc (2017): LUCY, Fr, D, Taiwan, Canada: EuropaCorp, TF1 Films Production.

Coimbra, Fernando (2017): SAND CASTLE, USA: 42, Tree House Pictures.

Eastwood, Clint (2014): AMERICAN SNIPER, USA: Warner Bros., Village Roadshow Pictures.

Fuglsig Nicolai (2018): OPERATION 12 STRONG, USA: Alcon Entertainment.

Garland, Alex (2014): EX MACHINA, GB: Universal Pictures.

Håfström, Mikael (2021): OUTSIDE THE WIRE, USA: Netflix.

Jonze, Spike (2013): HER, USA: Annapurna Pictures, Stage 6 Films.

Kubrick, Stanley (1968): 2001: A SPACE ODYSSEY, USA: MGM.

Lang, Fritz (1927): METROPOLIS, D: UFA.

Pfister, Wally (2014): TRANSCENDENCE, USA: Alcon Entertainment.

Rodriguez, Roberto (2019): ALITA. BATTLE ANGEL, USA: Twentieth Century Fox.

Sanders, Rupert (2019): GHOST IN THE SHELL, USA: Paramount Pictures, Dreamwork Pictures.