

**DAS FILMPROGRAMM im
WISSENSCHAFTSJAHR 2019
zum Thema**

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

**im Rahmen der
bundesweiten
SchulKinoWochen**



WISSENSCHAFTSJAHR 2019 zum Thema KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Filmprogramm im Rahmen der
bundesweiten SchulKinoWochen



Die Roboter kommen näher: Künstliche Intelligenz revolutioniert die Welt der Technik und krepelt große Teile des Arbeits- und Wirtschaftslebens um. Sie wirft auch Fragen nach ethischen Standards auf: Welche Aufgaben dürfen Pflegeroboter übernehmen? Wer trägt die Verantwortung, wenn autonome Fahrzeuge auf öffentlichen Straßen unterwegs sind? Letztendlich geht es auch um uns Menschen. Wir müssen unsere Rolle in einer technisch veränderten Welt neu definieren.

Das Wissenschaftsjahr 2019 widmet sich der Künstlichen Intelligenz mit ihren vielen Facetten und mindestens ebenso vielen spannenden Fragen: Wie lernen Maschinen? Haben sie eigene Rechte? Warum ist die Mensch-Maschine-Kommunikation so kompliziert? Woher kommt das Unbehagen, sich mit menschenähnlichen Robotern zu unterhalten?

Das Filmprogramm zum Wissenschaftsjahr gibt Kindern und Jugendlichen Denkanstöße zu diesen elementaren Fragen des 21. Jahrhunderts und macht sie bekannt mit einigen denkenden Maschinen, die in der Filmgeschichte unvergessen bleiben.

Die Wissenschaftsjahre sind eine Initiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) gemeinsam mit Wissenschaft im Dialog (WiD). Sie tragen als zentrales Instrument der Wissenschaftskommunikation Forschung in die Öffentlichkeit und unterstützen den Dialog zwischen Forschung und Gesellschaft.

Weitere Informationen unter:

www.wissenschaftsjahr.de

Termine der SchulKinoWochen:

www.schulkinowochen.de

Begleitmaterialien zum Download finden Sie unter:

www.wissenschaftsjahr-2019.visionkino.de



WALL·E – DER LETZTE RÄUMT DIE ERDE AUF

Animationsfilm

Regie: Andrew Stanton, USA 2008, 98 min.

Empfohlen ab 8 Jahren

Die Menschen haben die Erde erst ruiniert und dann verlassen. Wall-E, eine autonom arbeitende Müllpresse, räumt den Planeten seit 700 Jahren auf, ohne dabei so recht voranzukommen. Dann taucht ein Roboter mädchen namens Eve auf, um herauszufinden, ob es wieder biologisches Leben auf der Erde gibt. Wall-E ist hin und weg und verliebt sich sofort. Er reist mit ihr auf das Riesenraumschiff, auf das die Menschen sich zurückgezogen haben.

Umsorgt von Robotern aller Art sind sie fett und willenlos geworden. Aber Wall-E und eine kleine Pflanze bringen Bewegung in die degenerierte Gesellschaft: Der Kapitän möchte zurück zur Erde! Sein Bordcomputer Otto versucht das zu verhindern. Wall-E und Eve, die endlich auch Wall-Es Gefühle erwidert, geben der Sache schließlich die richtige Wendung.

Das vergnügliche Abenteuer rund um den liebenswerten Müllsammelroboter ist optisch aufwendig inszeniert. Der Film bietet viele Anknüpfungspunkte, um über das Verhältnis von Mensch und Roboter nachzudenken.

Themen

Robotik, Künstliche Intelligenz, Verhältnis von Mensch und Maschine, Automatisierung, Technikherrschaft, Mensch und Umwelt, Zukunft der Menschheit

Schulunterricht

Ab 3. Klasse

Unterrichtsfächer

Sachunterricht/Naturwissenschaften, Informatik, Lebenskunde, Gesellschaftswissenschaften, Ethik, Deutsch, Kunst, Englisch

THE IMITATION GAME – EIN STRENG GEHEIMES LEBEN

Drama, Biografie

Regie: Morten Tyldum, USA/Großbritannien 2014, 114 min.

Empfohlen ab 14 Jahren

Zu Beginn des Zweiten Weltkriegs stößt der Mathematiker Alan Turing zu einem Team britischer Kryptographen. Die Aufgabe, die Nachrichtenverschlüsselung der deutschen Wehrmacht zu überwinden, würde einen enormen strategischen Vorteil bedeuten, erscheint aber unlösbar.

Alan Turing bringt durch sein brüskes Auftreten Experten und Offiziere gegen sich auf – nur die junge Mathematikerin Joan Clarke glaubt an Turings verwegene Strategie: Er will der deutschen Verschlüsselungsmaschine Enigma einen elektromechanischen Apparat entgegensetzen, eine „denkende Maschine“.

Der Film erzählt auf drei Zeitebenen und wandelt sich immer mehr zum Thriller. Er macht die Zuschauer*innen mit der wechselhaften Biografie eines genialen Denkers, eigenwilligen Menschen und wegweisenden Forschers zur Künstlichen Intelligenz bekannt. Turings Homosexualität wird ihm zum Verhängnis und Gegenstand eines Gerichtsverfahrens. Erst viele Jahre nach seinem Selbstmord erkannten Politik und Öffentlichkeit, was sie ihm verdanken.

Themen

Geschichte des Computers, Alan Turing, Turing-Test, Frauen in der Informatik, Vorstufen von Künstlicher Intelligenz, Kryptographie, Homosexualität und Gesellschaft

Schulunterricht

Ab 9. Klasse

Unterrichtsfächer

Geschichte, Politik, Wirtschaft, Sozial- und Gesellschaftskunde, Informatik, Mathematik, Ethik, Deutsch, Englisch



EX MACHINA

Thriller, Drama

Regie: Alex Garland, Großbritannien 2015, 108 min.

Empfohlen ab 14 Jahren

Der junge Programmierer Caleb erhält eine Einladung in das abgelegene High-Tech-Anwesen seines Chefs Nathan. Dieser gibt sich kumpelhaft, ist aber steinreich und Herr über die größte Suchmaschine der Welt. Neuerdings entwickelt er auch Roboter mit künstlicher Intelligenz.

Caleb soll seine neuste Schöpfung testen, die attraktive und kluge Roboterfrau Ava. Schon bald ist der unbedarfte Gesprächspartner dem geheimnisvoll-erotischen Wesen verfallen. Es entspinnt sich ein raffiniertes und am Ende blutiger Machtkampf zwischen Mensch und Maschine, bei dem lange Zeit nicht ausgemacht ist, wer eigentlich die Fäden in der Hand hält.

Der Film ist als wendungsreiches Kammerspiel inszeniert. Er zeigt modellhaft, wie der Mensch und seine intelligenten Kreationen in ein verwirrendes Beziehungsgefüge stolpern können, wenn moralische Leitplanken fehlen.

Themen

Künstliche Intelligenz, Turing-Test, Big-Data, Roboter und Emotionen, Maschinenethik

Schulunterricht

Ab 9. Klasse

Unterrichtsfächer

Sozial- und Gemeinschaftskunde, Politik, Wirtschaft, Informatik, Ethik, Deutsch, Englisch, Philosophie

HI, AI

Dokumentarfilm

Regie: Isa Willinger, Deutschland 2019, 85 min.

Empfohlen ab 14 Jahren

Ein Mann reist im Wohnmobil durch eine einsame Landschaft. An seiner Seite: eine blonde Roboterfrau, die behauptet ihn zu lieben. Eine japanische Familie hat für die Oma, die oft allein ist, einen elektronischen Gefährten angeschafft. Mensch und Maschine reden miteinander aneinander vorbei, aber alle haben Spaß dabei.

In den teils amüsanten, teils beklemmenden Szenen aus Isa Willingers Dokumentarfilm herrscht eine sonderbare Atmosphäre. Man spürt, dass etwas Neues beginnt. Eine Spezies künstlicher Wesen, dem Menschen ähnlich und doch ganz anders, erobert die Welt. Sind wir die Eingeborenen, die irgendwann von den eigenen Schöpfungen an den Rand gedrängt werden?

Noch sind es nur tastende, mitunter hilflose Versuche, intelligente Maschinen in Alltagssituationen hineinzulassen. Der Film nimmt eine beobachtende, abwartende Haltung ein. Er gewährt Einblicke in Roboter-Laboratorien und lässt Expert*innen zu Wort kommen. Aber selbst die scheinen noch nicht zu wissen, wohin diese Reise führt.

Themen

Künstliche Intelligenz und Bewusstsein, soziale Roboter, Sexroboter, Mensch-Maschine-Kommunikation, Maschinenethik

Schulunterricht

Ab 9. Klasse

Unterrichtsfächer

Sozial- und Gemeinschaftskunde, Politik, Wirtschaft, Ethik, Deutsch, Kunst, Informatik



BLADE RUNNER (Final Cut)

Science Fiction

Regie: Ridley Scott, USA 1982/2007, 113 min.

Empfohlen ab 16 Jahren

Die Welt des Jahres 2019 ist aus der Sicht von 1982 nicht gerade ein paradiesischer Ort. Im Großstadtmoloch von Los Angeles herrschen Schmutz und Elend. Die Wohlhabenden leben in Weltraumkolonien, wo ihnen künstliche Menschen als billige Hilfskräfte dienen. Vier dieser sog. Replikanten sind mit einem gekaperten Raumschiff entkommen und verstecken sich in L.A.

Sie zu finden und zu zerstören ist der Job des abgehalfterten Replikantenjägers Rick Deckard. Er geht zunächst unmotiviert und scheinbar gefühllos ans Werk. Doch allmählich wachsen seine Zweifel: an der Richtigkeit seines Handelns, an der Zweiteilung der Welt in echte und künstliche Wesen und an seiner eigenen Identität.

Ridley Scotts Kultfilm von 1982 zeichnet ein düsteres Bild einer zukünftigen Welt. Eindrucksvoll ist die Inszenierung der verkommenen und ewig verregneten Straßenschluchten. Nach einem dramatischen Finale steht eine beängstigende Frage im Raum: Könnte es passieren, dass künstliche Wesen den Menschen nicht nur kognitiv, sondern auch moralisch überholen?

Themen

Künstliche Intelligenz, Cyborgs, Verhältnis Mensch-Maschine, Maschinenethik, Zukunftsvisionen

Schulunterricht

Ab 11. Klasse

Unterrichtsfächer

Philosophie, Kunst, Deutsch, Englisch, Sozial- und Gemeinschaftskunde, Ethik, Religion, Informatik

Kontakt

Vision Kino gGmbH
Netzwerk für Film- und Medienkompetenz

Große Präsidentenstraße 9
10178 Berlin

Telefon: 030-27577 571
Telefax: 030-27577 570

info@visionkino.de
www.visionkino.de

Wissenschaftsjahr 2019 zum Thema Künstliche Intelligenz

Büro Wissenschaftskommunikation

Rosa-Luxemburg-Straße 2
10178 Berlin

Telefon: 030 67055 700
Telefax: 030 67055 789

wissenschaftsjahr@dlr.de
www.wissenschaftsjahr.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

VISION KINO
Netzwerk für Film und
Medienkompetenz