2017/18 dschungel

https://www.jungle.world/artikel/2017/18/die-verbesserte-schreibmaschine

Algorithmen, die Filme schreiben

Die verbesserte Schreibmaschine

Von **Simone Schlosser**

Wer braucht schon Drehbuchautoren? Den Film »It’s No Game« haben sich Algorithmen ausgedacht. Ganz überflüssig ist menschliches Zutun allerdings noch nicht.

Die beiden Drehbuchautoren haben schon bessere Zeiten gesehen: Das Sakko sitzt schlecht. Die Haare sind strähnig. Und als sie bei ihrer Filmproduktionsfirma mit einem Streik drohen, werden sie erst mit einer Tasse Tee abgefertigt und dann durch einen Algorithmus ersetzt.
Mit Blick auf die derzeitigen Spannungen zwischen den US-amerikanischen Drehbuchautoren und der Film- und Fernsehindustrie klingt dieses Szenario erschreckend realitätsnah. Schließlich werden nur noch etwa zwei Prozent der Budgets für Autoren ausgegeben, während immer häufiger Algorithmen zur Gewinnoptimierung von Kinofilmen und Fernsehserien eingesetzt werden. Berühmt ist mittlerweile die Entstehungsgeschichte von »House of Cards«: Angeblich wussten die Netflix-Programmverantwortlichen schon vorher, dass die Serie ein Welterfolg werden würde. Ein Computeralgorithmus hatte das Hitpotential einer Kombination aus David Fincher, Kevin Spacey und Politthrillern vorhergesagt.

Die eingangs beschriebene Szene stammt selbst aus einem Film. Allerdings nicht aus irgendeinem: »It’s No Game« ist der zweite Film von Ross Goodwin und Oscar Sharp. Bekannt wurden die beiden im vergangenen Jahr mit »Sunspring«, dem ersten Film, dessen Drehbuch komplett von einem Algorithmus geschrieben wurde. Die Datenbasis für diesen Algorithmus, der sich selbst den Namen Benjamin gegeben hat, war ein Best-of von Science-Fiction-Filmen der Achtziger und Neunziger. Das Ergebnis ein unzusammenhängender Genre-Kommentar, der auf Youtube immerhin fast eine Million Klicks erzielt hat. »It’s no Game« ist die Metavariante von »Sunspring«: Benjamin wurde weiterentwickelt und soll nun die beiden Autoren ersetzen.

Der richtige Film zur richtigen Zeit. Denn mit dieser Story platzt »It’s No Game« in den drohenden Autorenstreik: Wer braucht noch Drehbuchautoren, wenn er Benjamin haben kann? Eine Frage, die den beiden »Sunspring«-Machern im vergangenen Jahr immer

wieder gestellt wurde. In ihrem jüngsten Kurzfilm ist die Antwort der Produzentin darauf simpel: niemand. Für Ross Goodwin, der über künstliche Intelligenz (artificial intelligence, A.I.) forscht, als Ghostwriter für die Regierung Obama gearbeitet hat und sich als Künstler versteht, eine Art William S. Burroughs des digitalen Zeitalters, stellt sich diese Frage überhaupt nicht. Er begreift Algorithmen als ein Hilfsmittel, ein Instrument, um bessere Filme zu machen. Wobei besser in diesem Fall nicht bedeutet, erfolgreicher an den weltweiten Kinokassen zu sein. »Wir möchten Filme machen, die zum Nachdenken anregen. Das sind für uns bessere Filme.«

In »It’s No Game« haben es die Zuschauer gleich mit mehreren Benjamin-Algorithmen zu tun. Der Beeindruckendste davon ist ohne Zweifel der Hoffbot. Auch weil dieser von David Hasselhoff gespielt wird, der in roter Badehose und Glitzerjacket sein eigenes Best-of mimt und spricht, als würde er gleichzeitig in »Baywatch« und »Knight Rider« auftreten. Weitere Bots sind der Shakespeare rezitierende Robobart und das Aaron-Sorkin-Tribute Sorkinator. »Wir haben auch Woody Allen ausprobiert«, sagt Goodwin, »aber das hat nicht funktioniert. Der hat einfach nicht genug Filme.«
»It’s No Game« ist wie sein Vorgänger »Sunspring« im Rahmen des 48-Stunden-Wettbewerbs des Londoner Science-Fiction-Filmfestivals entstanden. Doch es ist weniger eine Weiterentwicklung als eine Art technischer Rückschritt, wie Goodwin und Sharp selber sagen. Denn diesmal beschränkt sich die Arbeit von Algorithmus Benjamin ausschließlich auf die Dialoge. Etwa drei Viertel des Drehbuchs stammen aus dem Computer, der Rest ist das künstlerische Werk Sharps. »Die Szenen sind diesmal weniger absurd.« Goodwin lächelt: »Leider.« Dafür hat der Film nun eine zusammenhängende Handlung, die ihren Höhepunkt in einem beeindruckenden Ballett findet, dessen Choreographie ebenfalls per Algorithmus entworfen wurde.

»Der Film ist ein Kommentar zu der Debatte über Algorithmen versus Kunst. Ein Großteil der Berichterstattung darüber ist geprägt von tendenziösen Schlagzeilen. Dann heißt es immer wieder, das sei das Ende der Kreativität. Gegen diese Aussage treten wir mit unserem Film an.« Auf internationalen Konferenzen wird Ross Goodwin für solche Aussagen manchmal ein wenig belächelt. Er weiß um die Nische, die er besetzt, spürt aber ein wachsendes Interesse an seiner Arbeit: »Ich habe jetzt nicht das Gefühl, dass wir A.I. grundsätzlich falsch nutzen. Aber ich denke schon, dass wir noch nicht wissen, welche Möglichkeiten diese Technologie tatsächlich bietet.«

Zusammen mit Sharp plant Goodwin bereits das nächste Projekt: »Unser Traum ist es, verschiedene Versionen von Benjamin zu erstellen, die dann jeweils andere Aufgaben übernehmen. Also nicht nur die des Drehbuchautors, sondern auch die des Kameramanns zum Beispiel.« Das Ziel allerdings ist dasselbe: »Wir sind der Überzeugung, dass wenn man eine Aufgabe automatisiert, versteht man sie zum einen besser und kann sie letztlich auch besser erfüllen.« A.I. als ein Hilfsinstrument für Kreative. »Ich weise dabei häufig auf Nietzsche hin, einen der ersten Philosophen, die eine Schreibmaschine benutzt haben. Nietzsche war der Ansicht, dass sich dadurch nicht nur seine Art zu schreiben verändert hat, sondern auch seine Denkweise. In diesem Sinne verstehe ich A.I. als eine Art extravagante Schreibmaschine. Als ein handbetriebenes Instrument, um damit zusammenhängende Worte zu generieren.«

Ein durchaus hilfreiches Instrument, wie er nicht müde wird zu erklären. Zum Beispiel bei einem Problem, das alle Kreativen kennen: Schreibblockade. »Anstatt stundenlang untätig vor sich hinzustarren, könnte man einen Algorithmus nutzen, der einem ausgehend von dem Geschriebenen Vorschläge macht, wie die Geschichte weitergehen könnte. Was ein gelungener nächster Satz sein könnte.«

Vorbei die Zeiten, in denen Drehbuchautoren in der kalten Badewanne saßen, in der Hoffnung, dass ihnen dort der rettende Einfall kommen würde. Während Dalton Trumbo noch eine Zigarette raucht, hat Algorithmus Benjamin 1 000 Zeilen geschrieben. »Vielleicht ist das meiste davon Quatsch. Dann verwendet man eben nur einen Teil. Auf die Auswahl kommt es eben an.«

Es ist ein Zufall, dass »It’s No Game« zu einem Zeitpunkt erscheint, an dem wieder einmal ein Autorenstreik Hollywood lahmzulegen droht. Der vergangene liegt zehn Jahre zurück und hat damals Serien wie »30 Rock«, »Breaking Bad« und »Family Guy« getroffen sowie sämtliche Late-Night-Shows. Letztere wären vermutlich wieder die ersten, die ihren Betrieb einstellen müssten.

Die Verheißung eines Johnbot oder eines Sethnator mag groß sein. Doch »It’s No Game« zeigt auf seine Weise, warum es ohne Drehbuchautoren nicht geht und warum es sich lohnen könnte, in Hollywoods writer’s rooms in Zukunft einen weiteren Stuhl bereitzustellen. Nicht für den Algorithmus Benjamin, sondern für A.I.-Künstler wie Ross Goodwin.

© Jungle World Verlags GmbH