



AUSLÖSER

KI im Film: Möglichkeiten und Verantwortung

16 **Sorbische Utopie powered by KI**

Erik Schiesko erschafft mit Unterstützung von künstlicher Intelligenz sorbische Bildwelten.

27 **Christian Friedel im Interview**

Grenzen ausloten und Welten verbinden

MDM-geförderte Filme im Kino:



Vena

Regie: Chiara Fleischhacker

Die geschützten Männer

Regie: Irene von Alberti

Es geht um Luis

Regie: Lucia Chiarla

Kundschafter des Friedens 2

Regie: Robert Thalheim



Mitteldeutsche
Medienförderung



www.mdm-online.de



Liebe Leserin, lieber Leser,

für viele schon ein alter Hut, für manche bereits alltägliches Arbeitsmittel, für andere doch noch Zukunftsmusik. Sicher ist: Künstliche Intelligenz ist ein mächtiges Werkzeug, das auch für die sächsische Filmbranche viele Chancen bietet. Die Optimierung kreativer Prozesse, die Effizienzsteigerung in der Postproduktion und die Erschließung neuer Erzählformen sind nur einige der Möglichkeiten, die sich durch KI eröffnen. Doch bei allen Vorteilen darf nicht vergessen werden, dass Filmemachen in erster Linie eine zutiefst menschliche Kunst ist, die von Empathie, persönlichen Erlebnissen und einzigartigen Perspektiven lebt. Kreative Prozesse basieren auf Intuition und persönlicher Erfahrung – Elemente, die eine KI, nicht simulieren kann.

Mit dieser Ausgabe des Auslösers wollen wir einen Beitrag leisten, damit Filmschaffende und Institutionen in Sachsen einen klaren Umgang mit der KI entwickeln und den Diskurs aktiv gestalten können. So denkt Vanessa Kuhfs in ihrem Essay über den Umgang mit den Assistenzsystemen im Spannungsfeld zwischen Fiktion und Realität nach, während Rechtsanwältin Sven Hörnich auf die rechtlichen Aspekte von Künstlicher Intelligenz eingeht.

Ein zentrales Thema des Magazins ist es natürlich, wie KI konkret in Produktionen einfließt. Filmemacher wie Erik Schiesko, der mit dem Netzwerk »Łužycyafilm« sorbische Bilderwelten für das rbb-Magazin Łužyca erschafft, zeigen, wie kreativ KI eingesetzt werden kann. Unterstützt durch digitale Technologie entstehen hier visuell faszinierende Szenarien, die kulturelles Erbe bewahren und zugleich neue ästhetische Horizonte eröffnen. Gleichzeitig stellt sich die Frage nach der Bedeutung solcher Bildwelten, wenn sie zunehmend von Maschinen erschaffen werden. In Leipzig hat Lumalandscape ein virtuelles Studio entwickelt, das die virtuelle Produktion in

der Region vorantreibt und den Filmschaffenden neue Werkzeuge an die Hand gibt. Doch auch diese Innovation fordert eine Balance zwischen digitaler Effizienz und künstlerischer Integrität.

Die Perspektiven von Verantwortung und staatlicher Förderung bringt Conrad Clemens, Chef der Sächsischen Staatskanzlei, im Interview mit Joachim Günther, Vorstand des Filmverband Sachsen, ein. Clemens erläutert, wie wichtig die Förderung von Innovationen und ein starkes Netzwerk für eine zukunftsfähige Medienbranche sind – gerade in einem Land wie Sachsen, das für seine kreativen Impulse bekannt ist. Im großen Interview spricht Schauspieler Christian Friedel währenddessen über seine Eindrücke der sächsischen Filmlandschaft sowie über Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Film- und Theaterwelten. Schließlich fühlt sich der Wahldresdner, der dank des nachwirkenden Oscar-Films »The Zone of Interest« noch einmal einen enormen Popularitätsschub bekommen hat, in beiden Welten zuhause.

Darüber hinaus widmet sich das Magazin aber wie gewohnt auch spannenden aktuellen Themen aus der sächsischen Filmwelt, so etwa der Visionale in Leipzig, Sachsens ältestem Medienwettbewerb für Kinder, oder, in einer herzergreifenden Hommage von Olaf Held, dem diesjährigen Kurzfilmfest, der am 21. Dezember wieder ansteht. Diese Ausgabe des Auslösers bietet also nicht nur einen Blick auf aktuelle Entwicklungen und Ereignisse in der sächsischen Filmbranche, sondern ist durchaus auch als Appell an alle Filmschaffenden zu verstehen, verantwortungsvoll mit KI umzugehen, um die menschliche Kreativität und den künstlerischen Wert des Films zu bewahren.

Wir wünschen viel Spaß bei der Lektüre!

ChatGPT – Prompt vom Filmverband Sachsen



Kambodschanischer Tempel in Dessau: Virtual Production Setup im shapespace.studio © LUMALENSCAPE

EDITORIAL	1	NEU IM FILMVERBAND	20
NEWS		HOMMAGE	
Unterwegs in die Zukunft	3	13. Kurzfilmtag	22
<i>Die Leipziger Filmproduktion Luma- lenscape realisiert Fahraufnahmen mit Hilfe von KI in einem neuen Studio in Dessau-Roßlau.</i>		<i>Eine Hommage an den Kurzfilm zum kürzesten Tag des Jahres</i>	
INTERVIEW		FESTIVAL	
Die Lage ist dramatisch	6	Die VISIONALE Leipzig	25
<i>Gespräch mit Conrad Clemens, Chef der Sächsischen Staatskanzlei und Staats- minister für Bundesangelegenheiten und Medien</i>		<i>Der älteste Medienwettbewerb Sachsens gibt jungen Menschen eine Stimme.</i>	
THEMA		INTERVIEW	
Kunst oder Künstlich?	10	Oft fehlt das Vertrauen, einer	27
<i>Sebastian Bode und Jonas Wolter pro- duzieren im Leipziger Westen Musik, Texturen und Klangkunst für Film, Bühne und Hörfunk.</i>		<i>klaren künstlerischen Vision zu folgen Gespräch mit Schauspieler, Musiker und Regisseur Christian Friedel</i>	
THEMA		KOLUMNE	
Zwischen Fiktion und Realität	12	KI in der Filmbranche und die	32
<i>Ein Essay über den Umgang von KI am und im Film.</i>		rechtlichen Folgen	
DREHBERICHT		UNSERE AUTOR*INNEN	35
Sorbische Utopie powered by KI	16	IMPRESSUM	36
<i>Erik Schiesko erschafft mit Unterstü- tzung von künstlicher Intelligenz sorbische Bildwelten.</i>			



Kambodschanischer Tempel in Dessau: Virtual Production Setup im shapespace.studio © LUMALENSCAPE

Die Leipziger Filmproduktion LUMALENSCAPE realisiert Fahraufnahmen mit Hilfe von KI in einem neuen Studio in Dessau-Roßlau.

Unterwegs in die Zukunft

Text: **Lars Tunçay**

Ein Auto auf dem Weg von Berlin nach Paris. Der Franzose Patrick soll den Wagen über die Autobahn in die französische Hauptstadt überführen. Kurzerhand nimmt er eine Handvoll Mitfahrer*innen an Bord: die Deutschen Julia und Chris, die Griechin Sofia und den aus Ghana stammenden George. In dem engen Innenraum destillieren sich die schönen und tragischen Momente des menschlichen Zusammenlebens, während an ihnen die Landschaft vorüberzieht.

»More Than Strangers« von Sylvie Michel entstand 2022 komplett in Sachsen-Anhalt. Die Innenaufnahmen im Fahrzeug wurden gemeinsam mit dem Leipziger Studio

LUMALENSCAPE realisiert – in einer leerstehenden Produktionshalle bei Halle an der Saale. Der geschickte Einsatz von Video-Plates auf LED-Bildschirmen, Licht und Kameras vermittelt eine realistische Fahrsimulation.

LUMALENSCAPE produziert schon seit vielen Jahren Fahraufnahmen für Spielfilme. »Vor großen Bildschirmen realisieren wir Fahrsimulation für Kinofilme. Das heißt, wir haben ein Auto mit elf Kameras auf dem Dach und produzieren damit die Hintergründe, die später auf den LED-Wänden laufen.«, erklärt CEO und Creative Producer Stefan Hannig. In Zusammenarbeit mit verschiedenen Partnern entstanden so Aufnahmen zum Beispiel für



Jungdarstellerin Nuria vor Kamerasystem mit aufgesetztem Tracker zur Übertragung der Kamerabewegungen an die Unreal Engine © LUMALENSCAPE

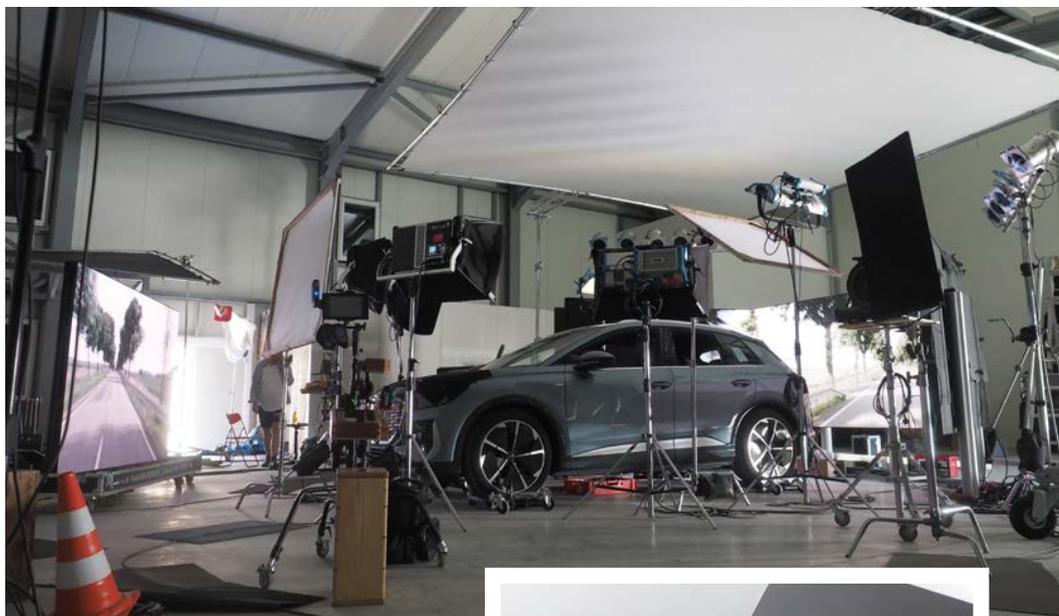
Joséphine Frydetskis »Tage mit Naadirah« von Departures Film und Lucia Chiarlas kommenden Spielfilm »Es geht um Luis« von Ostlicht Film. Die Fahraufnahmen für das Roadmovie »More than Strangers« von Pallas Film aus Halle war die bisher größte Herausforderung für die Leipziger*innen. Hier sind insgesamt 40 Minuten Autofahrten im Film zu sehen, die in Zusammenarbeit mit LUMALENSCAPE entstanden. »Das war eine extreme Regieleistung in nur fünf Drehtagen. Ein Höchstmaß an Effizienz und künstlerischer Qualität«, berichtet Hannig stolz. Beim Filmfest München gab es dafür im vergangenen Jahr den Preis für die beste Regie.

Bei der Realisierung der Fahraufnahmen sind Hannig und sein Team flexibel. »Die entstehen eigentlich überall, etwa in großen, leeren Fabrikhallen. Man braucht dafür nur Platz und Strom.« Auf der Suche nach Locations in der Region stieß LUMALENSCAPE auf die Event-Firma i:TECS in Dessau. Die Firma ver-

sorgt Konzerte und Festivals mit LED-Wänden und verfügt über moderne Technik und eine große Halle. Die Idee eines virtuellen Studios war geboren. Hier entsteht mithilfe der Grafikengine Unreal eine Simulation, die sich frei konfigurieren lässt, je nach den gewünschten Lichtverhältnissen in einer Szene. »Das Schöne ist, dass es sehr flexibel ist, dadurch, dass wir die LED-Wand immer wieder umbauen und an Projekte anpassen. Wir können sie curven, hoch oder sehr breit für Fahraufnahmen bauen, und wir können sie in der Höhe regulieren, da sie an fahrbaren Motoren hängt. Wir bauen das Setup so, wie die Kreativen sich das wünschen.« Zur Verfügung stehen derzeit 50 Quadratmeter LED, die jederzeit erweitert werden könnten, denn das System ist skalierbar, sagt Hannig.

Mit viel Leidenschaft und Neugier probierte das Team an fünf Tagen im November die neue Technik aus. Die Kommunikation ist dabei mitunter nicht ganz einfach. »Je mehr Rechner jetzt in Unreal arbeiten, desto mehr Leute braucht man dafür«, erklärt Hannig. »Der klassische Oberbeleuchter arbeitet aber eigentlich anders. Da probiert man einiges aus, um Kamera und Licht mit der Technik in Einklang zu bringen. Die Verantwortlichen reden teilweise ganz unterschiedliche Sprachen.« Hannig übersetzt dabei so gut es geht. »Am Ende will man jeden Weg mal ausprobieren, um dem Kunden maßgeschneiderte Lösungen anbieten zu können.« Die Probephase sei vor allem dafür da, Know-how zu sammeln. »Das ist aber auch das, was allen hier gerade am meisten Spaß macht.«

LUMALENSCAPE kann auf mehr als 16 Jahre Erfahrung in der Filmbranche zurückgreifen. Neben Motion-Design, Grafik, Titeldesign und Postproduktion liefern die Leipziger*innen Servicelösungen für Filmproduktionen. »Was wir eigentlich die ganze Zeit machen, ist, Leute zusammenbringen. Wir arbeiten eng mit Maier Bros. für die Lichttechnik zusammen, die Kameratechnik hier kommt gerade von Vantage Film. Außerdem sind die Kollegen der Firma blendFX und Unreal Engine Artists Julian Heinevetter und Erik Hofmann dabei, mit denen wir das ganze Echtzeit-Rendering auf die Beine stellen.« Alles Firmen mit Sitz in Leipzig, die im Studio in Dessau zusammenkommen. Die Nähe zu Berlin soll das



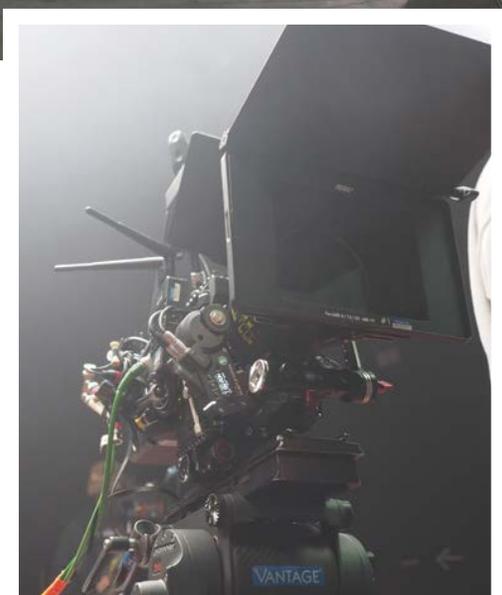
Blick hinter die Kulissen von Sylvie Michels »More Than Strangers« © LUMALENSCAPE

Studio attraktiv für Kunden aus der Hauptstadt machen. »Aber die Wand ist grundsätzlich mobil und kann überall in Europa hingestellt werden, ebenso das Setup«, sagt Hannig. Die Infrastruktur in der Halle in Dessau mit einem Rig an der Decke und reichlich Platz biete aber die besten Voraussetzungen.

In den nächsten Wochen steht die Auswertung der Erfahrungen aus der Testphase auf dem Programm. Dann soll das System unter dem Namen shapespace.studio an die Öffentlichkeit gehen. »Wir sind gespannt auf Projekte und Menschen die Lust haben, das hier mit uns auszuprobieren«, freut sich Hannig. Hier ist LUMALENSCAPE bereits im Gespräch mit verschiedenen Produzent*innen und der MDM.

Auch KI kommt bei der Umsetzung zum Einsatz. In der Arbeit mit den Hintergrund-Plates ist das schon lange üblich. Hier werden auch Standbilder eingesetzt. »Die sind bis zu 80 Prozent KI-generiert. Auf dieser LED-Wand verspielen sich auch kleine Fehler, die beim Einsatz von KI zwangsläufig entstehen. Deswegen ist das ein dankbares Einsatzgebiet.«

Mit der sogenannten Technik des Gaussian Splatting lassen sich in der Fotogrammetrie



bereits jetzt verblüffende Ergebnisse erzielen. Das heißt, man schießt Einzelbilder einer Umgebung und die KI füllt die Lücken zwischen den Fotos zu einer kohärenten Landschaft in 3D. So lassen sich auch kleine Fehler und Unreinheiten schnell und einfach beheben. In Zukunft kann man dann vielleicht auch Fahraufnahmen mit Bildern von L.A. verbinden und die nächste Fahrsequenz führt dann vielleicht durch die sonnigen Straßen Hollywoods – produziert in Dessau. ■



Interview mit Conrad Clemens, Chef der Sächsischen Staatskanzlei und Staatsminister für Bundesangelegenheiten und Medien

»Sachsen hat erfolgreiche Produktionsfirmen und preisgekrönte Schauspieler, die sogar Oscar-Nominierungen nach Sachsen bringen.«

Das Interview führte **Joachim Günther**

Sie sind seit einigen Wochen in Ihrer aktuellen Position, sind aber dem Film und auch der Filmszene in der Region schon länger verbunden. Wie schätzen Sie die derzeitige Situation ein?

Die Lage ist dramatisch. Der Filmstandort Deutschland fällt zurück und damit ist auch die Situation in Sachsen von Leipzig bis Görlitz kritisch. Das sieht man an dem Rückgang der Drehtage und an dem Fehlen von größeren Projekten auch hier in Sachsen. Wir brauchen dringend eine Reform der Filmförderung und ein Steueranreizmodell, um international wettbewerbsfähig zu bleiben.

In den zurückliegenden Jahren gab es eine intensive Zusammenarbeit von Filmbranche und Politik in Sachsen, z. B. regelmäßige Arbeitsrunden zu Problemen und Entwicklungsmöglichkeiten. Möchten Sie das fortsetzen und auch jenseits bundesweiter Initiativen hier in der Region besondere Anstrengungen unternehmen oder meinen Sie, das muss sich eigentlich ins große Ganze einbetten?

Sachsen hat seine Hausaufgaben gemacht. Wir haben die Filmakademie in Görlitz neu aufgestellt und dafür die Produktionsallianz sowie die Mitteldeutsche Medienförderung (MDM) als Partner gewonnen. Das wird einen posi-

tiven Effekt haben und auch Fachkräfte hier in unserer Region halten. Sachsen hat erfolgreiche Produktionsfirmen und preisgekrönte Schauspieler, die sogar Oscar-Nominierungen nach Sachsen bringen. Wir haben tolle Kinos, die wir weiterhin stärken wollen.

Wie kann das konkret aussehen? Besonders die Unterstützung für Kinos in ländlichen Regionen liegt uns als Filmverband am Herzen. Diese Kinos sind oft wichtige Kulturorte – können wir die langfristig bewahren?

Von Leipzig bis Großenhennersdorf: Kinos sind unverzichtbare Begegnungsorte, besonders in ländlichen Gegenden, wo sie oft die einzige Kulturstätte sind. Es ist entscheidend, dass wir diese Projekte weiter unterstützen.

Während der Pandemie hatten wir auch spezielle Förderprogramme zur Unterstützung der Infrastruktur. Wird es solche Programme weiterhin geben?

Das Zukunftsprogramm Kino ist leider in der geplanten Reform des Filmförderungsgesetzes nicht enthalten. Bisher konnten wir uns auf eine Kofinanzierung des Bundes stützen. Ohne diese Mittel muss man diskutieren, wie wir Investitionshilfen für die Kinos erhalten können. Ein neues Fördermodell könnte diese Kinos

» Kinos sind unverzichtbare Begegnungsorte, besonders in ländlichen Gegenden, wo sie oft die einzige Kulturstätte sind. Es ist entscheidend, dass wir diese Projekte weiter unterstützen. «

über eine Referenzförderung unterstützen. Deren Wirkung müssen wir vielleicht erst mal abwarten und dann entsprechend reagieren.

Wie sieht es bei der MDM aus? Es gibt immer wieder Diskussionen über die Finanzierung und die Frage, ob sie mehr leisten könnte ...

Über die MDM hat Sachsen eine besondere Möglichkeit zur Filmförderung. Das wollen wir auf jeden Fall beibehalten. Die Haushaltsverhandlungen liegen noch vor uns. Daher lassen sich derzeit keine Zusagen zu weiteren Mitteln machen. Aber wir sollten schauen, wie wir regionale Produzenten stärker unterstützen können. Projekte, die dauerhaft in der Region ansässig sind, verdienen gezielte Förderung. Viele Produktionen finden in Sachsen statt, aber ich halte es auch für notwendig, Mitteldeutschland als gemeinsamen Standort zu begreifen. Gemeinsam mit Thüringen und Sachsen-Anhalt sind wir größer. Wir müssen uns zusammenschließen, um in einer Liga mit den großen Filmstandorten in Deutschland zu spielen.

Was erwarten Sie von den hiesigen Produzenten, damit sie konkurrenzfähig bleiben?

Die Produktionslandschaft in Sachsen ist vielseitig, wenn auch oft kleinteilig. Dies kann ein Vorteil sein, da kleine Firmen oft flexibler und schneller sind. Außerdem wäre es gut, wenn Produzenten hier im Osten mehr Mut haben, zu wachsen und sich größeren Projekten zuzuwenden. Dafür braucht es aber auch einen starken Partner, der ihnen Sicherheit gibt und



die Bereitschaft signalisiert, solche Projekte zu unterstützen.

Wie sehen Sie die Chancen wieder internationale Produktionen hierher zu bekommen, auch von der Nähe zu Babelsberg und Berlin zu profitieren?

Sachsen ist ideal gelegen – wer ein Projekt umsetzen möchte, findet bei uns ideale Drehorte. Doch derzeit ziehen die internationalen Filmproduktionen an uns vorbei. Selbst Stoffe, die in Deutschland spielen könnten, werden in anderen Ländern gedreht. Das ist kein spezifisches Problem von Sachsen, sondern betrifft ganz Deutschland. Ich sehe das als großes Versäumnis in der deutschen Filmförderung. Ein Steueranreizmodell, das eine Erstattung von 30 Prozent der Produktionskosten ermöglicht, würde eine große Chance bieten. Es würde Planbarkeit und Sicherheit für Produzenten schaffen. Wir setzen uns dafür ein, dass so ein Modell nicht nur für die großen Filmländer von Vorteil ist – entscheidend sollte sein, wo tatsächlich produziert wird.



Sächsische Staatskanzlei (cc <http://bit.ly/3VzRlan>)

Die Referenzförderung muss daher so gestaltet sein, dass sie auch den kulturellen Wert von Projekten anerkennt und kleinere Produzenten in der Region nicht benachteiligt. Was ich sehr positiv an dem Referenzmodell finde, sind die Festivalpunkte. Wenn sie einen Preis auf einem Festival gewinnen, bekommen sie Punkte. Sie können aber auch Punkte sammeln mit anspruchsvollen Kultur- oder Arthouse-Filmen und nicht nur die Referenzpunkte über das Publikum bekommen.

Größter Auftraggeber und Partner der Filmbranche, auch in Sachsen, ist der öffentlich-rechtliche Rundfunk, bei uns vor allem der MDR. Wie kann verhindert werden, dass die von der Politik geforderten Reformmaßnahmen und Kostenreduzierungen ganz wesentlich zulasten des Programms und damit auch der Programmproduzenten gehen?

Der Intendant des MDR hat nach seiner Amtsübernahme ein deutliches Bekenntnis zum Produktionsstandort Mitteldeutschland

abgegeben: Er möchte perspektivisch 70 Prozent der Produktionsgelder des MDR in die regionale Produzentenlandschaft umlenken. Das ist ein Segen für den hiesigen Markt und wir sollten darüber froh sein. Dass die Reformpläne der Medienpolitik nun Kostenreduzierungen zulasten des Programms induzieren, ist ein weitverbreitetes Narrativ. Es wird dadurch nicht richtiger. Ein wesentlicher Teil der Reformen ist auf Effizienzsteigerungen im Verwaltungsbereich gerichtet. Wird dort kostensparender gearbeitet, bleiben mehr Mittel für das Programm übrig. Auch die Deckelung der Sportrechtekosten in der vorliegenden Fassung des Reformstaatsvertrages führt dazu, dass Kostensteigerungen im Verhältnis zu anderen Programm-gattungen eingedämmt werden. Auch das ist gut für die Produzenten.

Wir bedanken uns für das Gespräch.

Sebastian Bode und Jonas Wolter produzieren Musik für Film und Bühne. KI finden sie hilfreich, kennen aber deren Grenzen.

Kunst oder Künstlich? KI in der Musik

Text: **Oliver Schröter**

Texte, Bilder, Filme: Seitdem ChatGPT den Weg in die Öffentlichkeit gefunden hat und damit den Fokus des medialen und privaten Interesses neben allen möglichen anderen zeitgenössischen Abscheulichkeiten auf die sogenannte Künstliche Intelligenz lenkt, vergeht kaum ein Monat, in dem nicht ein neues KI-Tool erscheint.

Die Liste vermeintlich schöpferischer Talente der Wundermaschine wird immer länger und die Ergebnisse werden immer besser, zumindest nach formellen Kriterien. 2024 hat auch die KI-generierte Musik Eingang in den Diskurs um Chancen und Risiken aktueller und zukünftiger technischer Möglichkeiten gefunden. Bei radioeins vom rbb hat man – als experimentellen Beitrag zur Sache – im vergangenen Sommer mithilfe der Hörer*innen mehrfach einen »KI-Song der Woche« produziert, allerdings nicht ganz ohne Zutun eines kundigen Redakteurs. Die Ergebnisse konnten sich hören lassen und hätten im alltäglichen Rauschen industriell gefertigter Popmusik wohl keinerlei Aufregung erzeugt.

Sebastian Bode, der gemeinsam mit Jonas Wolter unter dem Label TELESKOPmusikproduktion Musik, Texturen und Klangkunst für Film, Bühne und Hörfunk kreiert, wundert das nicht: »In der Popmusik hat man schon lange mit zufallsgenerierten Textbausteinen gearbeitet und mit krassen Sammlungen an Harmoniefolgen, die dann in Anlehnung an beispielsweise Abba oder die Beatles zusammengebaut wurden.« In der Musik sei der Sprung daher gar nicht so groß, KI habe nur die Arbeitsgänge zusammengeführt und die Abläufe automatisiert. Wenn man heute einen radio- oder einen streamingtauglichen Song produzieren wolle, der wie Lena, Adele oder Eminem klingen soll, dann sammle KI, was verfügbar ist, gleiche ab und füge neu zusammen.

»Wir selbst sind da nicht ständig am Puls der Zeit, aber was es gibt, klar, das probieren wir auch aus«, so Wolter, der gemeinsam mit Bode seiner künstlerischen Arbeit im Leipziger Westen nachgeht. »KI ist ein gutes Hilfsmittel, um abzugleichen und zu reflektieren, sie kann durchaus auch Inspiration sein, letztendlich nutzen wir sie aber hauptsächlich für Fleißarbeit, zum Beispiel bei der Suche nach bestimmten Samples oder, um den Masteringprozess zu beschleunigen, wenn Entwürfe schnell zum Hören bereitgestellt werden sollen.« Gehör und Gefühl eines Professionals ließen sich aber auch dabei kaum ersetzen, ergänzt Bode: »Wenn jemand, der sich nicht auskennt, Audios mit KI-Hilfe bearbeitet, um beispielsweise den Hall zu verringern, dann klingt der Raum oftmals seltsam komprimiert, so wie eine schlechte MP3-Datei.« Bei der Audio-Restauration jedoch oder beim Editing leistete die Technik gute Dienste und mache auch weiterhin Fortschritte. Positive Veränderung war beim von Bode und Wolter herausgegebenen Filmmusikkatalog TELESKOPedition festzustellen, dessen Suchfunktion unter anderem über Tags funktioniert. »2021 haben wir die KI-gestützte Auto-Tagging-Funktion ausprobiert, das Ergebnis war eine echte Katastrophe«, erinnert sich Wolter, »heute, nur drei Jahre später, geht das viel besser.«

Doch während manche in der Branche das ultimative Musik-Tool der Zukunft herbeisehnen, ist die Erwartungshaltung der Leipziger Musikproduzenten aus nachvollziehbaren Gründen nicht besonders hoch: »Der entscheidende Punkt, warum ich nicht darauf setze, ist der künstlerische Prozess als solches«, erklärt Wolter, »für mich ist es ein zentraler Bestandteil des Daseins als Musiker oder Künstler ganz allgemein, dass ich sagen kann: Das habe ich mir selbst ausgedacht.«

*Jonas Wolter und Sebastian Bode
gründeten TELESKOPmusikproduktion
2006 © Dominik Wolf*

Der Kreativprozess sei eine Suche, ergänzt Bode, das ließe sich nicht ersetzen, dabei gehe es um persönliche Assoziationen und um Emotionen. KI jedoch könne Emotionen nur reproduzieren, nicht erschaffen. »KI probiert nichts aus, sondern gleicht nur ab, sie entwickelt keine neuen Herangehensweisen. So kann nichts Neues, nichts Eigenständiges entstehen.« Auch sei KI nicht in der Lage zu einem tieferen künstlerischen Verständnis: »Wenn ich zu einem Bild, einem Text oder einem Bühnenstück Musik produziere, dann geht es oftmals auch darum, sich einzuschränken, darum, in der jeweils passenden Palette die richtige Farbe zu finden.« KI hingegen mache, was sie wolle. Kunst jedoch, sei das nicht. Die Künstler*in werde demnach niemals überflüssig.

Auch Nick Cave, erfolgreicher Musiker, Schriftsteller und Drehbuchautor, hat sich Anfang 2023 auf seinem Blog »The Red Hand Files« mit künstlicher Intelligenz in der Kunst auseinandergesetzt, nachdem ihm der Hype um ChatGPT zum wiederholten Male einen Songtext »im Stil von Nick Cave« ins Postfach gespült hatte. Dabei nähert er sich dem an, was wohl der eigentliche künstlerische Akt ist. Etwas, das wir selbst kaum verstehen, das wir demnach auch einer Maschine kaum einprogrammieren können: »[...] es ist die atemlose Konfrontation mit der eigenen Verletzlichkeit, der eigenen Gefährlichkeit, der eigenen Kleinheit, die mit dem Gefühl einer plötzlichen, schockierenden Entdeckung einhergeht; es ist der erlösende künstlerische Akt, der das Herz des Zuhörers berührt [...]. Das ist es, was wir bescheidene Menschen anbieten können und das die KI nur nachahmen kann: die transzendente Reise des Künstlers, der sich für immer mit seinen eigenen Unzulänglichkeiten auseinandersetzt. Hier liegt das menschliche Genie, tief in diesen Grenzen verwurzelt und dennoch darüber hinausreichend.« ■



TELESKOP, "Studio For Aural Arts" ist ein Projektstudio, Verlagsedition und Label mit Sitz in Leipzig. Neben Auftragskompositionen für Rundfunk, Bild und Bühne sowie Audiokonzepten im musealen Bereich führen Sebastian Bode und Jonas Wolter unter anderem einen eigenen Musikkatalog, beraten Filmproduktionen bei der Musiklizenzierung und kuratieren die audiovisuelle Konzertreihe TELESKOPradius im UT Connewitz Leipzig.

www.teleskopmusikproduktion.de
edition.teleskopmusikproduktion.de

Ein Essay über den Umgang mit KI am und im Film, zwischen Fiktionen und Realität – Verantwortung und Möglichkeiten

Ein Essay von **Vanessa Kuhfs**

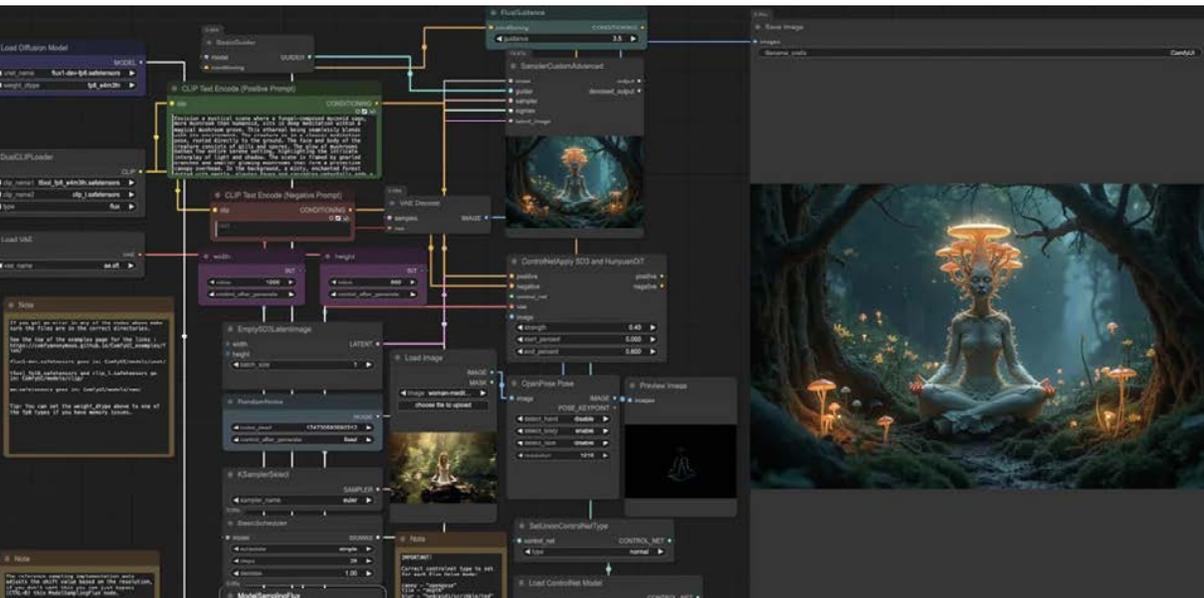
//Fiktion

Seit den 1960er Jahren hat die Darstellung künstlicher Intelligenz (KI) im Science-Fiction-Film unsere Vorstellungskraft nachhaltig geprägt. In Stanley Kubricks »2001: Odyssee im Weltraum« (1968) verkörpert der Bordcomputer HAL 9000 die Bedrohung durch eine überlegene Maschine, die sich gegen ihre Schöpfer wendet. James Camerons »Terminator« (1984) präsentiert mit Skynet eine KI, die die Menschheit als Gefahr ansieht und ihre Vernichtung anstrebt. Diese und viele andere Filme spiegeln Ängste und Hoffnungen wider, die den technologischen Fortschritt begleiten. Nicht selten inspirieren solche Inszenierungen reale Entwicklungen, wie »TNGs« mobiles Gerät in »Star Trek«, das als frühe Vision des heutigen Tablets betrachtet werden kann.

Von »Metropolis« (1927) und »Blade Runner« (1982) über die Matrix-Trilogie hin zu »Black Mirror« (2016), »Her« (2013) oder »Ex Machina« (2014) – die künstlerische Auseinandersetzung mit den Möglichkeiten der Technologie war stets mehr als bloße Unterhaltung. Die prophetische Dimension des Films zeigt sich besonders anschaulich in

der zeitgenössischen fiktionalen Serie »Black Mirror«. Episoden wie »Abgestürzt« (2016) warnen vor Szenarien, in denen jede soziale Interaktion bewertet und quantifiziert wird. Diese Fiktion findet sich in Chinas kontroversen Social-Credit-System wieder, das Bürger*innen anhand ihres Verhaltens bewertet und so direkten Einfluss auf ihr Leben nimmt: Negative Bewertungen können zu Reisebeschränkungen, Arbeitsplatzverlusten oder Zugangssperren bei bestimmten Dienstleistungen und öffentlichen Einrichtungen führen. Science-Fiction kann seit jeher als Inspirationsquelle für gesellschaftliche Entwicklungen dienen, zugleich als Gedankenexperiment und Warnsignal. Science-Fiction-Filme prägen unsere Vorstellung von künstlicher Superintelligenz und Bedrohungen durch Maschinen entscheidend mit. Doch wird die Menschheit tatsächlich von Cyborgs und Robotern bedroht? Oder liegt die realistischere Gefahr in den Interessen weniger Akteur*innen, die solche Technologien entwickeln und dafür planetare Ressourcen und Menschen ausbeuten?

ComfyUI ist ein knotenbasiertes Open-Source-Programm, mit dem Bilder aus Textaufforderungen generiert werden können



//Fakt

Prominente Tech-Visionäre wie Ray Kurzweil, Elon Musk und Sam Altman propagieren transhumanistische Zukünfte, in denen die Menschheit vielleicht nicht gänzlich ausgelöscht wird, dennoch wollen sie das traditionelle Menschsein durch künstliche Intelligenzen revolutionieren. Ihre Vorhersagen zu einer übermenschlichen KI bleiben jedoch trotz massiver finanzieller Investitionen bisher unerfüllt. Eine »Artificial General Intelligence« (AGI), definiert als KI-System mit menschenähnlichen kognitiven Fähigkeiten, existiert bisher nur als theoretisches Konstrukt. Befassen wir uns also damit, was im Hier und Jetzt passiert.

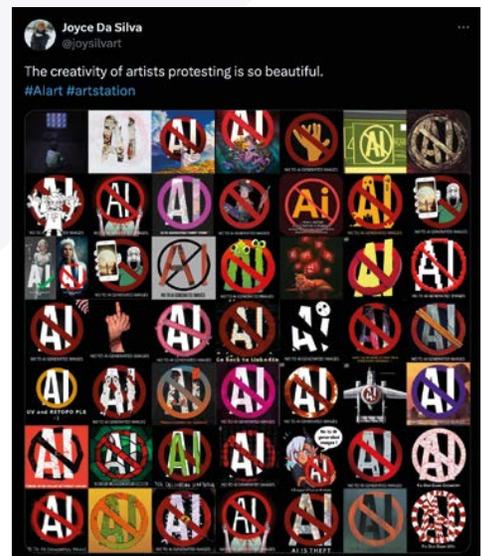
Wenn heute im Rahmen des aktuellen Wissensstands von KI gesprochen wird, ist meist das Konzept der »Artificial Narrow Intelligence« (ANI) gemeint. Diese »schwache KI« kann ohne menschliches Zutun nicht eigenständig lernen und ist unter anderem darauf beschränkt, Muster zu erkennen und große Datenmengen zu durchsuchen und abzugleichen. Es fehlen ihr die grundsätzlichen Fähigkeiten, kreativ zu denken, Kontexte zu verstehen und allgemeine Probleme zu lösen. Dies wird in der Entwicklung einer »Artificial General Intelligence« zwar angestrebt, bleibt bislang jedoch unerreichbar. Die heute

verfügbaren und häufig genutzten generativen Modelle im Text-, Video-, Musik-, 3D- und Bildbereich, wie ChatGPT, Murf, Suno.ai oder Spline AI, fallen unter das Konzept »schwache KI«.

Vor wahnsinnigen Robotern und Super-KIs bleiben wir vorerst verschont. Doch wie steht es um intelligente Entscheidungsalgorithmen, die zunehmend Einfluss auf unser Alltagsleben nehmen? In Europa sind wir ab 2025 durch die neue KI-Verordnung (AI Act) vor dystopischen Szenarien, wie sie etwa »Black Mirror« zeigt, geschützt. Diese Verordnung, die ab Februar 2025 vollständig in Kraft tritt, verbietet unter anderem Systeme wie das »Social Scoring«, die das Verhalten von Menschen überwachen, bewerten und eigenständig über deren Privilegien oder Einschränkungen entscheiden. Bereits heute bieten bestehende Gesetze teilweise Schutz und setzen Technologieanbietern klare Grenzen.



Los Angeles, Kalifornien – Ein Schild mit der Aufschrift »Nur menschliche Autoren!« bei einer Streikaktion der WGA (Writers Guild of America) vor den Paramount Studios am 12. Juli 2023. Der Autorenstreik dauerte bereits drei Monate an. © Mario Tama/Getty Images



//Möglichkeiten

Preproduction und Writing

Ein medienwirksamer Bereich, in dem KI besonders glänzt, ist das Storytelling. Der Schweizer Filmemacher Peter Luisi wagte hier ein Experiment: Für seinen Film »The Last Screenwriter« ließ er das gesamte Drehbuch von ChatGPT schreiben. Ironischerweise handelt der Film von einem Drehbuchautor, der von einer KI übertroffen wird und damit eine wichtige Debatte anstoßen sollte – doch die Premiere in London wurde nach negativer Kritik abgesagt. Somit nahmen die verantwortlichen Beteiligten den öffentlichen Raum für wichtige Diskussionen zur Verwendung von KI in kreativen Tätigkeiten. Große Studios wie Pixar und Forschungsabteilungen wie das Disney-Research-Team arbeiten und forschen an eigenen Modellen und KI-gestützten Pipelines. Ihr Text-zu-Animation-Modell generiert Storyboard-Animationen aus Drehbüchern. Neben »kreativen« KI-Tools gibt es spezialisierte Anwendungen wie »Cinelytic.com«, die die logistische Planung und Vorproduktion unterstützen. Doch wie weit darf oder soll diese Technologie in unsere schöpferische Arbeit eingreifen? Die Diskussion um Luisis »The Last Screenwriter« zeigt beispielhaft das ambivalente Verhältnis zu dieser Entwicklung auf – auf der einen Seite das enorme Potenzial und auf der anderen Seite die gesellschaftlichen Vorbehalte gegenüber KI-generierter Kunst. Auch die im letzten Jahr initiierten Proteste der »Writers Guild of America« (WGA) gegen die großen Medienunternehmen verdeutlichen, dass Autor*innen beim Einsatz von KI nicht tatenlos zusehen müssen. Das erzielte Abkommen sichert die Anerkennung der menschlichen Kreativität und schützt die Rechte der Autor*innen in einer zunehmend technologiegeprägten Produktionslandschaft.

Production

Nach dem Streik der WGA 2023 war der Arbeitskampf für bessere Arbeitsbedingungen in Hollywood nicht beendet. Die Schauspie-

lerinnen und Schauspieler der Gewerkschaft SAG-AFTRA befürchteten, durch KI-generierte Avatare ersetzt zu werden. Solche Avatare können durch Scans der Darsteller*innen erstellt und anschließend in beliebig vielen Filmen eingesetzt werden. Für die Laufzeit von drei Jahren konnten Regelungen erstritten werden, die Künstler*innen – etwa durch Ausgleichszahlungen – vor den Risiken des KI-Einsatzes schützen. Zudem ist die Zustimmung der Schauspieler*innen erforderlich, wenn digitale Kopien ihrer Person genutzt werden sollen. Damit entging die Branche knapp einem weiteren Szenario aus einer »Black Mirror«-Folge, und zwar »Joan is Awful«.

Art Departement und Animation

Storyboards, Hintergründe, Characterdesign und -rigging, Styletransfer, AI-Motion-Capture und komplette Animationsfilme vom Fließband?

Ein Beispiel dafür: Künstler wie Greg Rutkowski, bekannt für seine klassische Maltechnik und seine traumhaften Fantasiewelten, sehen sich zunehmend durch sogenannte »Style-Modifier« zurückgedrängt. Mit Formulierungen wie »im Stil von Rutkowski« werden Werke erstellt, die seinen Namen tragen, jedoch nicht von ihm stammen. Während die KI-Plattformbetreiber*innen an den Werken der Künstler*innen verdienen, gehen diese selbst als unfreiwillige Datenarbeiter*innen leer aus. Ein Versuch, seinen Stil aus »Stabile Diffusion« zu entfernen, scheiterte am Widerstand der Community. Viele Künstler*innen halten das für untragbar und möchten ihre (digitale) Kunst vor solchen Einflüssen schützen. Der Protest auf »Artstation«, der darauf abzielte, digitale Kunstwerke als Trainingsdaten zu nutzen, erhielt keine Unterstützung der Plattform. Stattdessen löschte »Artstation« die Werke, welche prominent die Artstation-Startseite fluteten, mit Verweis auf die geänderten Nutzungsbedingungen.

Diese Entwicklung trifft nicht nur die individuelle Existenzgrundlage der Künstler*innen,

sondern birgt auch die Gefahr einer übermäßigen Standardisierung kreativer Prozesse. KI-Systeme, die auf die Nachahmung erfolgreicher Muster trainiert sind, könnten eine generische Gleichförmigkeit im filmischen und künstlerischen Handeln fördern und so unkonventionelle Projekte an den Rand drängen. Zudem ist das Internet bereits mit synthetischen Medien (Sammelbegriff für Medieninhalte, die durch KI erzeugt oder verändert werden) geflutet, die wiederum Teil zukünftiger Trainingsdaten werden. Diese Art des »Model Collapse« produziert immer mehr generische Werke nach dem Prinzip: Garbage in – Garbage out.

Doch wer füttert dann noch die KI-Maschinerie mit neuen Inhalten? Autor*innen, Fotograf*innen, Regisseur*innen und andere Kreative schaffen nicht nur neue inspirierende Werke, sie bringen hier Voraussetzungen mit, um hervorragende und effiziente Prompt-Designer*innen zu sein. Ihr Wissen über Bildgestaltung, Lichtführung, Objektkomposition und Bildaufbau sowie die jahrelange Erfahrung und Intuition bleiben unverzichtbar, um hochwertige »synthetische Inhalte« zu erschaffen. Und genau diese Kreativen sollten nicht Angst um ihre Existenz haben müssen, sondern bei der Einbindung und Anwendung von KI-Workflows in Produktionen weitergebildet und fest eingebunden werden.

Dies sind nur einige der zahlreichen Technologien und Möglichkeiten, die bereits im Einsatz sind. Ein Blick in die Postproduktion, die Welt digitaler Effekte und die KI-gestützten Daten- und VFX-Pipelines zeigt, wie stark die Automatisierung von 3D-Modellierung, Bildverarbeitung, Farbkorrektur, Matchmoving und vielem mehr vorangetrieben wird. Diese Mischung aus Technohype, Existenzängsten, Wut und Hilflosigkeit schafft eine spürbare Spannung. Ein vorschneller Rückzug in dystopische Szenarien greift jedoch zu kurz und verengt den Blick auf die vielen Chancen und Möglichkeiten, die sich bieten.

Einige Künstler*innen trainieren ihre eigenen Stile zum Beispiel innerhalb von Open-Source-Anwendungen wie »Stable Diffusion«, um KI-Kunst zu erweitern, was ihnen einen Wettbewerbsvorteil und zusätzliche Einnahmequellen verschaffen kann. So lassen sich auch ohne Hollywood-Budget und -Ressourcen kreative Visionen verwirklichen. Die Technologie selbst eröffnet zudem neue Ausdrucksformen und Ästhetiken. Vielleicht sehen wir uns bald satt am »Glow« der KI-generierten Inhalte und erleben eine Renaissance des Filmhandwerks. Oder »KI-Kunst« reiht sich nüchtern in die bestehenden Kategorien digitaler Kunst als synthetische Ausdrucksform ein. Ich bin gespannt und neugierig, wohin die Reise geht.

//Verantwortung

Die Debatte um Technologie, Macht und Verantwortung, wie sie etwa aus der Waffenlobby unter dem Motto »Guns don't kill people, people do« (vgl. National Rifle Association of America, NRA) bekannt ist, erlebt heute ein Comeback in der Aussage: »Nicht KI nimmt uns die Arbeitsplätze weg, sondern Menschen, die KI beherrschen.« Beide Argumente beruhen auf derselben Logik, die Technologie als neutrales Werkzeug darstellt – doch die Realität ist komplexer. Die Verantwortung liegt letztlich bei den Menschen, die KI-Systeme entwickeln, steuern und anwenden, auch wenn sie dieser oft entkommen möchten. Gleichzeitig formt die Technologie unsere Arbeitswelt und die gesellschaftlichen Strukturen aktiv mit. Gerade große Studios, Tech-Konzerne, Strea-

ming-Anbieter und Medienhäuser tragen aufgrund ihrer Macht- und Handlungsspielräume eine besondere Verantwortung gegenüber ihren Mitarbeiter*innen, Freelancer*innen und der Branche insgesamt. Proteste, aktivistische Projekte und Communitys zeigen, dass Veränderungen möglich sind und wie wichtig ein offener Blick auf die Lebensrealitäten und Perspektiven von Künstler*innen und Filmschaffenden ist. Formate und Netzwerke, die aufklären, Wissen teilen und Diskussionsräume schaffen, ermöglichen erfahrenen wie jungen Film- und Medienschaffenden, Verantwortung zu übernehmen und aktiv an der Gestaltung dieser neuen, von Technologie geprägten Arbeitswelt mitzuwirken. ■

Erik Schiesko erschafft mit Unterstützung von künstlicher Intelligenz sorbische Bildwelten.

Sorbische Utopie powered by KI



Finales Bild aus „Serbska Utopija II“ nach magnific © LUSATIA FILM im Auftrag des rbb

Text: **Oliver Schröter**

»Das wäre doch ein schöner Einstieg für den Artikel«, sagt Erik Schiesko: »Mit zerzausten Haaren und dunklen Augenringen betritt der Filmemacher das Café.« Er lacht, bestellt den größten Kaffee, der im Angebot ist, und klappt den Laptop auf. Tatsächlich lässt sich an seiner Frisur jedoch nichts aussetzen und auch Augenringe sind nur zu erahnen. Gerade hat er, wie erstmals im vergangenen Jahr, unter dem Titel »Serbska Utopija II« eine zweite 30-minütige Sendung für »Łužyca« fertigge-

stellt. Łužyca, was Lausitz bedeutet, ist der Name eines monatlich ausgestrahlten Magazins des rbb-Fernsehens in niedersorbischer Sprache, zu sehen auch im MDR. Unter dem Claim »Von Sorben für Sorben« besteht das Format üblicherweise aus verschiedenen Beiträgen, eingebettet in eine klassische Moderation. Schiesko jedoch verfolgt ambitioniertere Ziele als die reine Abbildung sorbischen Lebens im Gewand eines üblichen TV-Magazins: »Diese Sendung ist für uns eine



Der Spreewald brennt von KI-Operator Erik Schiesko © LUSATIA FILM im Auftrag des rbb

Chance, eine eigenständige Bildsprache zu entwickeln«, ist er überzeugt, »im Bereich Film und Fernsehen, war die sorbische Fiktion bisher nicht sichtbar.« Kurzerhand wurde eine fiktionale Handlung entwickelt, die einen bildgewaltigen erzählerischen Rahmen für unterschiedliche Kurzfilme aus dem Netzwerk »Lužycafilm« bietet, einen Zusammenschluss sorbischstämmiger oder sich als Sorben identifizierender Filmschaffender, dem auch Schiesko angehört.

So weit, so nachvollziehbar. Doch »Serbska Utopija« erzählt nicht nur Geschichten einer sorbischen Gegenwart, in der uralte Traditionen auf das sich entwickelnde Selbstverständnis einer jungen Generation stoßen. Schiesko löst sich mit der Rahmenhandlung ganz bewusst von Gegenwart und Realität und entwickelt so seine eigene sorbische Bilderwelt. Dabei setzt er zu großen Teilen auf neue technische Möglichkeiten. Bereits für den ersten Teil schufen er und der Dresdener Nicola Matthes mithilfe von CGI und der Gameengine »Unreal Engine« einen fantastischen, farbenfrohen Themenpark – optisch irgendwo zwischen »Krieg der Welten« und »Die Simpsons« – in dem drei Protagonistinnen in ferner Zukunft auf den weltweiten Siegeszug der sorbischen Kultur zurückblicken. Allein die Absprachen und die Finalisierung für 20 Sekunden Film nahmen über fünf Monate Arbeitszeit in Anspruch. Im

zweiten Teil nun taucht er mittels KI-basierter Bildgeneratoren tief ein in die Sagenwelt seiner Vorfahren und skizziert ein fantastisches Universum, in dem er ein ähnliches erzählerisches Potenzial sieht wie in Tolkiens *Mittelerde* oder Rowlings »Harry Potter«. »Riesen, Drachen, die Mittagsfrau, der Wassermann – alles sorbische Sagenfiguren.«

Ohne die rasante Entwicklung bildgebender KI wäre das nicht möglich. Keine spezielle Rechentechnik, keine teure Software, wenige Tage Arbeit. Schiesko entwirft Videosequenzen wie die eines Drachens auf dem brennenden Dach einer Spreewaldhütte aus dem 16. Jahrhundert auf einem handelsüblichen Laptop mit browserbasierten KI-Diensten wie Leonardo.AI und Runway.AI. »Einige Szenen entstehen so innerhalb weniger Minuten, manchmal arbeite ich aber auch ein paar Stunden daran, bis das Ergebnis stimmt, aber niemals Monate ...«, so Schiesko. Ein überschaubarer Aufwand im Vergleich zu personalintensiven Dreharbeiten oder zeit- und kostenintensiver CGI, wie sie in den großen Blockbustern zum Einsatz kommt. Überhaupt, die Kosten: »Die Szene mit dem Drachen war die teuerste und hat 15 Euro gekostet, da ich 15 Versuche benötigte, bis die Kamerafahrt endlich so war, wie ich sie mir vorgestellt hatte.« Konkurrenzlos günstig! Allerdings ist die Länge der Sequenzen aktuell auf maximal zehn Sekunden begrenzt. Es wird



Still aus „Serbska Utopija II“ erstellt mit LeonardAI © LUSATIA FILM im Auftrag des rbb

jedoch kaum mehr als ein paar Monate dauern, bis aus zehn zwanzig Sekunden werden und aus Sekunden Minuten. Die Geschwindigkeit der Entwicklung ist atemberaubend.

So sprüht Erik Schiesko auch vor Enthusiasmus, wenn er vom Produktionsprozess spricht, von der Detailgenauigkeit der generierten Bilder: »Hier, der Einband des Buches sieht vollkommen echt aus, Risse, Flecken, abgegriffen.« Und von ihrer Realitätstreue: »Der Rauch zieht hinter der einen Person vorbei, aber vor der Gruppe, die weiter hinten steht.« Bereits vor dem großen Hype, etwa 2017 hat Schiesko die KI für sich entdeckt, mit der Möglichkeit, sogar Filmmusik zu komponieren, ganz ohne klassische Musikausbildung: »Ich habe mir das Klavierspielen auf Basis von Akkorden mit der App ChordAI beigebracht. Auf dieser Grundlage konnte ich nun auch die Musik für ‚Serbska Utopija II‘ schreiben.«

Es klingt wie ein Traum: Mit wenigen Eingaben und Klicks wird die künstlerische Vision wie von Zauberhand sichtbar, hörbar, erlebbar. Ist das die Zukunft des Schaffensprozesses? Ist das dann noch Kunst? Und wie verhält es sich eigentlich mit dem Urheberrecht an den Werken, die von der KI als Referenz benutzt werden?

Schiesko sieht das höchst entspannt und äußerst pragmatisch. Es habe immer Veränderungen gegeben, die anfangs kritisiert wurden, aufgehoben habe das den Fortschritt

aber nicht. »Als der Tonfilm kam, sahen darin auch viele das Ende der Kunstform.« Für ihn überwiegen die Vorteile, die sich aus der Technik ergeben, »auf der anderen Seite müssen aber auch gesetzliche Rahmenbedingungen geschaffen werden und die Quellen der eingespeisten Kunstwerke offengelegt und Urheber*innen entsprechend entlohnt werden«. Doch die berüchtigte Schere im Kopf, die alle Filmschaffenden kennen, die ohne das Budget eines großen Studios arbeiten müssen, schrumpft dank KI ein gutes Stück: »Wir können jetzt endlich Szenen ins Drehbuch schreiben, die wir sonst ganz anders oder gar nicht hätten erzählen können.«

KI kremeple die Branche um, das sei klar, das werde für einige schmerzhaft sein, für andere hingegen Chancen eröffnen: »Bestimmte Berufe wird es so nicht mehr geben, dafür entstehen ganz neue Herausforderungen und Jobprofile«, zum Beispiel als KI-Operator. Viele Debatten rund um die KI nehmen gerade Fahrt auf, andere müssen noch geführt werden. Dass die Welt bis zum gesellschaftlichen Konsens nicht auf der Pausentaste verharrt und vieles, was gerade theoretisch Betrachtung findet, längst praktisch angewendet wird, zeigt »Serbska Utopija II«, verfügbar in den Mediatheken der ARD. Dass Erik Schiesko und seine Mitstreiter*innen der Sichtbarkeit sorbischer Identität abseits der Folklore einen Dienst erwiesen haben, das steht fest. ■



Filmverband
Sachsen



Wir bewegen Filmkultur

Der Filmverband Sachsen ist die
Interessenvertretung der
sächsischen Filmkultur und
des sächsischen Filmschaffens

**Stärke Deine Interessenvertretung!
Werde Mitglied im
FILMVERBAND SACHSEN e. V.**



filmlandsachsen.de



[/filmverbandsn](#)



David Brückner / Ghost Pictures Filmproduktion

David Brückner gründete 2003 die Ghost Pictures Filmproduktion, eine der führenden Independent-Genrefilmstudios in Deutschlands.

Bislang wurden sieben internationale Langfilme produziert und vertrieben.

👤 David Brückner ✉ ghostpictures.de@gmail.com



David Campesino

Regisseur und Videokünstler, realisiert internationale Dokumentar-, Musik- und Museumsprojekte. Aktuell: einen Installationsfilm für ein Museum in China, einen Dokumentarfilm und seinen Kurzfilm.

👤 David Campesino ☎ 0178 144 110 6 ✉ dcampesino@gmail.com



David Ohl Photography & Cinematography

Seit über zehn Jahren als Kameramann und Fotograf tätig. Von Commercial bis Corporate deckt er verschiedenste visuelle Bereiche ab. Die Begeisterung für Licht und Ästhetik bleibt stets ungebrochen.

👤 David Ohl ☎ 0174 182 841 4 ✉ hello@davidohl.de



Denise Lipfert

Editorin für Film und TV. „Denise Lipfert hat als souveräne, schnelle Cutterin mit Ausdauer maßgeblich zum Erfolg unseres Filmes “König hört auf” (DOK Leipzig 2022, 2024 Grimme Preis nominiert) beigetragen. Danke!“ (Tilman König)

👤 Denise Lipfert ✉ Denise Lipfert



Farbfilmer Filmproduktion

Wir drehen und produzieren hochwertige Dokumentarfilme für Fernsehen und Kino, die spannende Geschichten aus der Region mit der Welt verknüpfen und die innovativ und humorvoll erzählen.

👤 Dinah Münchow und Stephan Liskowsky ☎ 0341 3558 4098 ✉ info@farbfilmer.de



Frank Schubert Filmton&Sounddesign

Lebt und arbeitet seit 2016 als freischaffender Filmtonmeister/Sounddesigner mit Studio und eigenem Equipment für Kinofilme in Leipzig.

👤 Frank Schubert ☎ 0176 96384112 ✉ post@frank-schubert.com



Julien Deschamps - Fairfilms

In seinem Beruf hinterfragt er ständig die Verbindungen zwischen Kunst und Politik, zwischen dem Privaten und dem Öffentlichen. Alle seine Projekte sind von einer Reflexion über die Relevanz und Verantwortung von Bildern geprägt.

👤 Julien Deschamps ☎ 0179 1285600 ✉ julien.charles.deschamps@gmail.com



Karl Kubik

Karl Kubik ist seit über zehn Jahren als Filmemacher und visueller Künstler tätig. Seine Filme zeichnen sich durch bedachtes Storytelling, experimentelle Ansätze und besondere Perspektiven aus.

📍 Karl Kubik ☎ 0162 230 35 60 ✉ info@karlkubik.de



Matthias Aberle / Regisseur, Autor, Produzent

Matthias Aberle studierte Regie in Paris und Videodesign in Berlin. Seine Regiearbeit umfasst Theaterstücke, Dokumentar- und Spielfilme, sowie Musikvideos. Er wohnt seit 2022 in Dresden.

📍 Matthias Aberle ☎ 0170 296 19 45 ✉ mail@matthiasaberle.com



NEUE BIOSKOP

Neue Bioskop Film Leipzig

knüpft an die lange Tradition der Marke Bioskop mit über 50 Jahren Produktionsgeschichte an. Wir verbinden handwerkliche Expertise mit frischen Ideen, um regionale Talente zu fördern und sichtbar zu machen.

📍 Lisa Emele ☎ 0341 213 39 36 1 ✉ emele@bioskop.de



OBJEKTIV e.V.
VEREIN FÜR
MEDIENPÄDAGOGIK
UND PROJEKTARBEIT

Objektiv e.V.

Der Objektiv e.V. steht für filmbildnerische Projekte sachsenweit mit welchen er eine breite Palette an Nutzer*innen befähigen möchte, sich kritisch und reflektiert mit dem Medium Film auseinanderzusetzen.

📍 Sandra Wehler ☎ 0351 217 19 84 7 ✉ info@objektiv-dresden.de



The Post Republic Leipzig GmbH

Die Firma ist ein Full-Service-Anbieter für Filmpostproduktion (Bild/Ton) und VFX auf höchstem Niveau. Neben Leipzig hat die Firma auch noch Standorte in Berlin, London, Hamburg und Halle.

📍 Torsten Giewat / Inhouse Producer ☎ 0341 989 94 60 0 ✉ torsten@post-republic.com



Thomas Eirich-Schneider - Kamera / DoP

Freiberuflich aktiv für TV und Kino mit Fokus auf internationale Kino-Dokumentarfilme, versucht er mit kraftvollen und persönlichen Bilderwelten, Filme zu schaffen, die unseren Blick verändern können.

📍 Thomas Eirich-Schneider ☎ 0170 308 38 01 ✉ Thomas@bilderphilosophie.de



Jana Filzhuth

Jana Filzhuth ist studierte Psychologin mit jahrelanger Erfahrung als Regieassistentin. Kürzlich zog die Berlinerin nach Dresden, um dort als Drehbuchautorin zu arbeiten.

📍 Jana Filzhuth ☎ 0177 173 72 32 ✉ mail@filzhuth.de

Ein paar Gedanken zum Kurzfilmtag

Text: **Olaf Held**

Bisher wurde ich nicht gefragt, aber müsste ich meine großen Kinomomente benennen, dann wären da Spielberg, Lynch und ein Kurzfilmabend in Chemnitz.



In diesem Jahr steht der Kurzfilmtag unter dem Motto „Banden bilden“

»Die unheimliche Begegnung der dritten Art« von Spielberg hatte mich mit dreizehn so beeindruckt, den obligatorischen Aufsatz »Mein schönstes Ferienerlebnis« habe ich genau diesem Kinobesuch gewidmet. Aliens, die via Neonlicht und Synthesizer mit uns Kontakt aufnehmen, das war so unheimlich cool. Der Einspruch der Klassenlehrerin, ob der Ostseurlaub nicht Spannenderes zu bieten hatte als ausgerechnet einen Film, brachte nichts.

David Lynchs »Wild At Heart« sah ich 1990 im Clubkino Siegmar. Diese Art Kino war für uns neu. Amerikanische Popkultur neu interpretiert und alle im Saal fragten sich, ist das jetzt Kitsch, Ironie oder Hommage? Erst Jahre später im Filmstudium lernte ich das Wort Pastiche kennen, dem alle drei Begriffe inhärent sind. Am Ende des Films drängelten sich

die Leute wütend aus dem Saal und nur ein junger Mann mit 50er-Jahre-Friseur blieb zurück und sang das Abspannlied »Love Me Tender« mit. David Lynchs Kosmos breitete sich jenseits der Leinwand aus.

Ich war inzwischen Filmvorführer der Kulturfabrik VOXXX, als wir 1996 mit »Dark Tales« des Kurzfilmverleihs Hamburg eine Zusammenstellung neuseeländischer Kurzfilme zeigten. In knapp 100 Minuten erlebten die Leute alle Facetten des Kinos. Horrorfilm, Komödie, Musikvideo und Historienschnitten. Das sprach sich herum und die Open-Air-Abende waren ausverkauft, wir erfanden sogar Stehplätze für späte Gäste.

Dem kurzen Film ging es damals blendend. Es gab MTV und Viva, und Musikvideos waren stilprägend. Die Kurzfilme der Brothers

Quay, von Jan Švankmajer und Bill Plympton füllten die Programmpausen der Musiksender. Im Kino folgten auf »Dark Tales« weitere Kurzfilmprogramme. Eine Compilation der Aardman Studios, ein Programm der Musikvideos von Chris Cunningham, Spike Jonze und Michel Gondry. Oder Jim Jarmuschs »Coffee and Cigarettes«-Zusammenfassung.

Und es entstanden unzählige Omnibusfilme, für die angesagte Regisseur*innen Kurzfilme zu einem bestimmten Thema drehten. Wie »Ten Minutes Older«, mit Filmen von Aki Kaurismäki, Claire Denis und Wim Wenders. Oder »Europäische Visionen« mit Bela Tarr, Barbara Albert und Fatih Akin. Oder »99 Euro Films« von RP Kahl, Mark Schlichter und Esther Gronenborn. Der Kurzfilm war im Arthouse Kino angekommen.

Fragt man heute die Kurzfilm Agentur Hamburg, sieht es leider völlig anders aus. Die Branche ist kaum an Kurzfilmen interessiert und generell hat sich das »Argument« verfestigt: »Man kann mit Kurzfilmen kein Geld verdienen«. Und aktuelle Änderungen der Kurzfilmförderung für Kinos und Produktion sieht man skeptisch. Ausgang ungewiss und der hohe Grad an Selbstausbeutung bei Kurzfilmproduktionen wird in Zukunft steigen. Auch wenn das BKM die Fördersummen erhöht hat. Heute gilt Kurzfilm als Nachwuchsfilm im Aufgabenbereich der Filmhochschulen, wo sich Regisseur*innen testen, bevor sie »richtige Filme« drehen. Filme, die 90 Minuten lang sind und wenn möglich nicht länger, damit sie ins Fernsehprogramm passen.

»Mit Kurzfilmen lässt sich kein Geld verdienen«

Genau genommen, ohne Kurzfilme auch nicht. Denn es steht fest, das Kino begann mit einem Kurzfilmabend. Der erste Filmschnitt war in einem Kurzfilm, der erste Kameraraschwenk, die erste Kamerafahrt, die ersten Stop-Motion-Tricks und die ersten Computergrafiken. Pixars Logo, die kleine Schreibtischlampe, stammt aus deinem Kurzfilm. Die ersten Genrefilme waren Kurzfilme, der erste Western, der erste Science-Fiction, die erste Literaturverfilmung. Logisch ist, neue Innovationen und neue Techniken werden

in Kurzfilmen getestet, weil sie preiswerter sind und ein geringeres Risiko bergen.

Damit sind Kurzfilme nicht nur Nachwuchs, sondern viel wichtiger, die Labore der Filmwirtschaft, die Innovationswerkstätten. Es ist absurd, dass man den Kurzfilm trotz dieser Tatsache vernachlässigt. Keine andere Branche käme auf so eine Idee, dort gibt man hohe Summen für Forschung aus, um im Wettbewerb zu bleiben.

Deutsche Langfilme sieht man aktuell weniger in internationalen Wettbewerben. Man trifft sich zwar in Cannes beim Schnitthen und hat glücklicherweise ein paar Koproduktionen zu feiern. Aber es sind deutsche Kurzfilme wie von Jan Soldat aus Chemnitz, die in den Wettbewerben von Cannes, Venedig, Locarno und Karlovy Vary laufen.

Andere Marktteilnehmer wie Netflix, gegen die man schon im Langfilmbereich bluten musste, sehen längst die Notwendigkeit von Kurzfilmen und produzieren diese regelmäßig. Oben genannter David Lynch, sein letzter bisher erschienener Film, ein Kurzfilm für Netflix. Wes Anderson hat für den Streamingdienst vier Roald-Dahl-Kurzgeschichten adaptiert und eine davon erhielt in diesem Jahr den Oscar für den besten Kurzfilm. Netflix ist seit Jahren in der Kategorie kurzer Dokumentarfilm erfolgreich und gewann 2017, 2019 und 2023. Mit Kurzfilmen kann man sein Prestige ausbauen.

Natürlich ist hier nicht alles mies. Die Mediatheken von ARD und arte nehmen regelmäßig Kurzfilme ins Programm, mit artes Kurzschluss und Unicato vom MDR haben wir zwei Kultursendungen, die uns Trends und Themenvielfalt von Kurzfilmen zeigen. Aber auch hier, Zukunft ungewiss. Die Sender sollen sparen, die Politik arbeitet sich am öffentlich-rechtlichen Rundfunk ab. Die Nischen stehen auf der Abschussliste. Obwohl die Klickzahlen der Kurzfilme in den Mediatheken beachtlich sind, oft besser als Übertragungen von Regionalfußballspielen. Es fehlen vielleicht die Kurzfilm-Ultras, die »wissen, wo die Autos der Schiedsrichter stehen«.

Freundliche Kurzfilm-Ultras sind die Menschen der AG Kurzfilm, dem Lobby-Verband für Kurzfilme in Deutschland. Sie organisieren zum Beispiel den Kurzfilmtag. Jedes Jahr am 21. Dezember, dem kürzesten Tag des



»Staging Death« von Jan Soldat aus dem Jahr 2022 lief auf zahlreichen Festivals rund um den Globus © Jan Soldat

Jahres, sind Kinos, Vereine, WGs, Pflegeheime, Bürogemeinschaften, Kneipen, Familien ... Okay, sagen wir einfach alle sind dazu aufgerufen, Kurzfilme zu zeigen, ob auf Leinwand, Bettlaken oder Großbildschirm. Beim Erstellen der Kurzfilmprogramme hilft die AG Kurzfilm gern. Alles zu finden auf www.kurzfilmtag.com.

Dort erfährt man auch das diesjährige Motto des Kurzfilmtages: »Banden bilden«. Mit Blick auf die aktuelle politischen Entwicklung

konsequent gedacht. In totalitären Staaten wie in der DDR sind Kurzfilme, oft im Kontext von Kunst-, Musik- und Tanzperformance, im Untergrund entstanden und haben sich dem Zugriff der SED-Kultursekretäre entzogen. Sie waren wichtiger Teil der Protestkultur und deren Vernetzung. So wie sich die Pilze im aktuellen Trailer zum Kurzfilmtag, Regie Anne Isensee, unterirdisch vernetzen. Stabil. ■



Still von »Einsamkeit« aus dem Programm »Gemeinsam geht's besser« für den Kurzfilmtag © DEFA-Stiftung, Helmut Krahnert

Der älteste Medienwettbewerb Sachsens gibt jungen Menschen eine Stimme.

Die VISIONALE LEIPZIG. Sachsen macht Medien

Text: **Maya de Beek**

Von der Idee über die Skills bis hin zur Umsetzung in ein fertiges Produkt – die VISIONALE LEIPZIG bietet vieles, um den kreativen Nachwuchs Sachsens an Medienproduktion heranzuführen. In medienpädagogisch konzipierten Workshops lernen junge Menschen, ihre Interessen und Erfahrungen in der Gesellschaft mittels unterschiedlicher Medien auszudrücken. Zudem werden jedes Jahr ein Medienfestival und Medienwettbewerbe organisiert, was für ordentlich Motivation sorgt. Eine Jury entscheidet nicht einzig nach technischem Können, sondern wie Botschaften und Anliegen der Kunstschaffenden mit dem jeweiligen Medium verwirklicht wurden. Denn im Vordergrund steht: »Was hast du zu sagen?« Das sagt Julia Püschel, Projektleiterin der VISIONALE LEIPZIG.

Die VISIONALE LEIPZIG, veranstaltet vom Arbeitskreis Medienpädagogik, wurde 1991 mit dem Ziel gegründet, Medienkompetenzen der sächsischen Jugend zu fördern. Sie findet jährlich statt und besteht aus einem Jahresprogramm mit Workshops zum Erlernen von Techniken in Bereichen wie Film, Audio, Zeichnen, Fotografie und Programmieren. Überdies gibt es einen Medienwettbewerb für Kinder, Jugendliche und Erwachsene bis 26 Jahre. Eingereicht werden können neben Medien wie animierten Filmen und Reportagen auch Podcasts, Radiobeiträge, Hörspiele und Games. Projekten, die außerhalb der Workshops entstanden sind, bietet der Wettbewerb ebenfalls eine Bühne. Denn zum Jahresabschluss werden die nominierten Beiträge beim Medienfestival im Schauspiel Leipzig ausgestellt und präsentiert. Dort findet zudem die Preisverleihung statt. Zu gewinnen gibt es 10 Geldpreise, aufgeteilt in drei



Preisverleihung auf der VISIONALE Leipzig © Nikita Menge

Kategorien und einen Publikumspreis, über welchen online abgestimmt wird.

Die Kategorie »Medienstarter« ist speziell für alle Projekte, die unter pädagogischer Begleitung entstanden sind – zum Beispiel bei einem Workshop aus dem Jahresprogramm. Alle, die sich noch nicht viel mit der Produktion von Medien beschäftigt haben, lernen dort, wie sie Medien selbst entwickeln können. Wie etwa Sounds für Hörspiele entstehen oder wie ein Film geschnitten und verarbeitet wird. Dieses Jahr wurde zusammen mit der Kunstwerkstatt KAOS auch ein Workshop zum Thema KI angeboten. Bei den »Medienstartern« gewann in der diesjährigen 34. VISIONALE LEIPZIG unter anderem der in Verbindung mit der Medienwerkstatt Leipzig entstandene Film »Ein leerer Akku über Paris«. Er habe besonders durch seine Berührungspunkte mit



Diesjähriges Logo der VISIONALE Leipzig

dem Thema Migrationspolitik beeindruckt und die Jury durch die Aktualität des Inhalts, die fantasievolle Umsetzung und Tiefgründigkeit überzeugt.

Die Kategorie »Medienmacher« hingegen ist für die Erfahreneren, die etwa in ihrer freien Zeit, im Studium oder der Ausbildung bereits mit Medienproduktion in Berührung gekommen sind. Maßgebend ist hierbei, dass die Beiträge der Medienmacher*innen ohne oder nur mit wenig pädagogischer Begleitung entstanden sind. In dieser Kategorie beeindruckte neben zwei weiteren Projekten der Dokumentarfilm »Wo Rollen auf Beton schlagen«. Er stellt den Skatepark Bautzen mit all seinen Möglichkeiten vor, der symbolisch der gesamten Stadt eine Stimme verleiht.

Neben den »Medienstartern« und »Medienmachern« gibt es noch eine weitere Kategorie, um die Medienproduktion in der Bildung zu integrieren. Hier sind Sachsens Schüler*innen – von Grundschule bis Berufsschule – besonders gefragt. In ihrer eigenen Kategorie »Schule macht Medien« bekommen sie die Chance, ihre in AGs, Projektwochen, Workshops oder anderweitig erarbeiteten Projekte für den ältesten Medienwettbewerb Sachsens einzureichen. Schüler*innen der Grundschule Markkleeberg Ost reichten dieses Jahr einen Stop-Motion-Film ein zur Frage, warum wir in Deutschland Verantwortung für die Umweltverschmutzung in Indonesien tragen. Mit

der aufklärenden und in detaillierter Animation umgesetzten Antwort gewannen sie einen von drei Preisen in ihrer Kategorie.

Da die VISIONALE LEIPZIG mit ihrem Medienwettbewerb ein breites Spektrum an Menschen anspricht, wird bei der Entscheidung der Jury besonders auf Fairness geachtet. Das demonstrieren auch die Preise: In allen drei Kategorien gibt es dieselben Geldpreise zu gewinnen. Altersabhängige Fähigkeiten werden stets berücksichtigt, sprich bei der Bewertung wird jeweils auf den Kontext der Entstehung geschaut – wer nun die beste Kamera oder die meiste Erfahrung mit Bearbeitungsprogrammen hat, ist nebensächlich. Bedeutend ist, was möchte die Person oder Gruppe mit ihrem Projekt aussagen?

Workshops, Festival, Wettbewerb – die VISIONALE LEIPZIG erschafft mit ihrem medienpädagogischen Ansatz Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen Zugang zur Medienwelt. Und sie bietet für junge Menschen, die unsere Gesellschaft kritisch und kreativ reflektieren, Plattformen, um ihre Werke zu präsentieren. Einblicke in die Projekte der Preisträger*innen von 2024 gibt es auf dem Youtube-Kanal der VISIONALE LEIPZIG. Weitere Infos und Teilnahmebedingungen für 2025 sind auf ihrer Internetseite zu finden.

Die VISIONALE LEIPZIG steht in Zusammenarbeit mit der Universität Leipzig. Letztere bietet jedes Sommersemester ein Seminar zur VISIONALE LEIPZIG für Student*innen des Masters Kultur- und Medienwissenschaft sowie im Wahlbereich der Geisteswissenschaften an. Die Teilnehmer*innen lernen dort praxisnah Projektmanagement für Kinder- und Jugendveranstaltungen. Gefördert wird die VISIONALE LEIPZIG durch die Stadt Leipzig, das Kultusministerium, die Sächsische Landesmedienanstalt (SLM), die Stiftung Leipzig hilft Kindern, die LEIPZIGSTIFTUNG, die Medienstiftung der Sparkasse Leipzig und die Sächsische Stiftung für Medienausbildung (SSM). Partner sind zudem das Schauspiel Leipzig, die HTWK, synkron und floidTV. Träger ist der Medienpädagogik e. V. ■

© Carsten Beyer

Christian Friedel im Interview

Grenzen ausloten und Welten verbinden

Das Interview führte **Philipp Demankowski**

Christian Friedel ist weit mehr als nur Schauspieler. Klar, man schätzt ihn in seiner Rolle als Dorflehrer in Michael Hanekes Film »Das weiße Band«, in der Titelrolle des Biopics über den NS-Widerstandskämpfer »Elser« oder zuletzt an der Seite von Sandra Hüller in Jonathan Glazers aufsehenerregendem Auschwitz-Film »The Zone of Interest« als Lagerkommandant Rudolf Höß. Und auch auf der Theaterbühne ist der geborene Magdeburger beileibe kein Unbekannter, spielte neben unzähligen Rollen unter anderem den Hamlet zunächst am Staatsschauspiel Dresden und heute noch immer am Düsseldorfer Schauspielhaus. Zudem ist er ist auch Regisseur, inszenierte »Macbeth« in einer außergewöhnlichen Fassung ebenfalls in Dresden, zu der die Musik seiner Band Woods of Birnam einen wesentlichen Beitrag leistet. Christian Friedel ist also auch Musiker. Beim Interview im Büro des Filmverbands Sachsen gibt er Einblicke in seine Arbeit in den verschiedenen Disziplinen, die Bedeutung seiner Wahlheimat Dresden und die Herausforderungen und Möglichkeiten der deutschen Filmbranche.

Hallo, Christian!

Hallo, schön, hier zu sein.

Wir haben viel zu besprechen, daher fangen wir direkt an. Wenn man deine Karriere betrachtet, fällt auf, dass du in vielen künstlerischen Bereichen aktiv bist – Theater, Film und Musik. Ist das das Ergebnis eines festen Masterplans oder eher eine spontane Entwicklung?

Wenn es einen Masterplan gäbe, dann wäre es, für alles gleich viel Zeit zu haben. Ich versuche, die verschiedenen Bereiche eher als eine Art gegenseitige Inspiration zu sehen. Wenn ich nur auf eine Sache festgelegt wäre, würde ich mich schnell langweilen. So kann ich zwischen verschiedenen Welten wechseln, die sich oft gegenseitig ergänzen und inspirieren.

Siehst du die Bereiche Theater und Film als getrennt oder als verbunden? Es ist ja schon so, dass Schauspiel und Regie in den verschiedenen Ausdrucksformen anders funktionieren.

Es gibt definitiv Unterschiede. Im Theater muss man als Schauspieler*in auch für die letzte Reihe spielen, während man im Film verinnerlichter spielt, da die Kamera den Fokus setzt. Diese Techniken zu wechseln, finde ich inspirierend. Bei dem Film »Amour Fou« von Jessica Hausner, in dem ich Heinrich von Kleist spielte, gab es lange Monologe – eher untypisch für Film und fast theatralisch. Ich denke, dass Theater und Film beide Techniken erfordern und sich ergänzen. Theater kann den Schauspieler präziser und im Umgang mit

Text disziplinierter machen, was im Film helfen kann, besonders bei Regisseuren, die auf Präzision Wert legen.

Theater und Film haben sich in den letzten Jahren angenähert. Viele Darsteller*innen sind in beiden Welten zuhause. War das schon immer so, oder ist das ein neuerer Trend?

Früher war das wirklich anders. Theater- und Filmwelten waren stärker voneinander getrennt, und wenn jemand zum Film wechselte, war das oft ein Abschied vom Theater. Heute öffnen sich die Bereiche stärker, und Theater verliert in der Gesellschaft zunehmend an Relevanz und wird leider zur Nische. Gleichzeitig suchen viele Schauspieler die Arbeit in beiden Welten, weil sie sich dadurch mehr Flexibilität und Abwechslung schaffen können.

Kann der Film dazu beitragen, dass das Theater wieder mehr Beachtung findet?

Arthouse-Filme können sicherlich Brücken zum Theater schlagen. Einige Filmproduktionen – etwa »Dogville« mit Nicole Kidman – haben fast theatralische Qualitäten. Das Besondere am Theater ist, dass es eine Kunstform ist, die im Moment entsteht und zugänglich ist. In einer Zeit, die so von Bildern und Überreizung geprägt ist, kann das Theater helfen, bewusster hinzuschauen und mit unseren Problemen umzugehen.

Wie wählst du deine Rollen in Film und Theater aus? Gibt es Unterschiede in den Anforderungen?



Szene aus Macbeth im Staatsschauspiel Dresden © Sebastian Hoppe

Theater und Film erfordern unterschiedliche Herangehensweisen. Beim Theater hat man als festes Ensemblemitglied oft wenig Einfluss auf die Rollenauswahl. Da kann man selten sagen: „Diese Rolle möchte ich nicht spielen.“ Im Film hingegen hast du durch das Casting eine andere Art von Einfluss, kannst eine Rolle annehmen oder ablehnen. Auch wird im Film oft sehr typgerecht besetzt, während im Theater auch mal bewusst gegen den Typ gecastet wird. Deshalb auch ein kleiner Ratschlag für junge Schauspieler*innen: Nicht persönlich nehmen, wenn man im Casting nicht genommen wird. Das hat nichts mit Talent, sondern nur mit dem geforderten Rollentypus zu tun. Im Theater hast du auch jeden Abend die Freiheit, eine Rolle ein wenig anders zu spielen. Im Film gibst du diese Kontrolle beim Schnitt und bei der Nachbearbeitung ab.

Seit über einem Jahrzehnt lebst und arbeitest du in Dresden. Was bedeutet die Stadt für dich?

Dresden ist mir sehr ans Herz gewachsen. Ich war letztes Jahr kurzzeitig ohne festen Wohnsitz und merkte, wie sehr mir ein Ort fehlt, an dem ich verwurzelt bin. Dresden gibt mir dieses Gefühl. Ich schätze die Ruhe, das Grün

der Stadt und die Nähe zur Elbe. Hier habe ich meine Band und ein Netzwerk von Freunden und Kollegen, die mir in dieser Zeit wichtig geworden sind. Es ist ein wunderbares Gefühl, einen Ort zu haben, der mir auch eine gewisse Sicherheit bietet, gerade bei meinem oft wechselnden Alltag.

Du hast kürzlich den Kunstpreis der Stadt Dresden erhalten und engagierst dich in einem neuen Hospiz. Was treibt dich an, dich in Dresden so stark zu engagieren?

Das Engagement in der Stadt gibt mir sehr viel zurück. Die Projekte, die wir hier realisieren – sei es das Festival »Come to the Woods« oder die Arbeit mit der Band – schaffen eine Verbundenheit, die über das Künstlerische hinausgeht. Die Auszeichnung und das Interesse der Menschen hier bestärken mich in meinem Wunsch, auch langfristig hier zu bleiben und von hier aus weiterzuarbeiten. Dresden ist inzwischen ein Teil von mir.

Sachsen hat auch als Filmstandort für »Zone of Interest« viel Aufmerksamkeit erfahren. Wie schätzt du die Filmbranche in Sachsen ein, und wie ist dein Kontakt zu sächsischen Filmschaffenden?



Christian Friedel als Dorian im gleichnamigen Stück am Staatsschauspiel Dresden © Lucie Jansch

Die Filmbranche in Sachsen ist unglaublich vielseitig und hat großes Potenzial. Es gibt hier viele kleine Produktionsfirmen, die hervorragende Arbeit leisten, etwa die Firma ravid, mit der wir schon einige Musikvideos gemacht haben. Auch der Filmemacher Steffen Krones, der viel für unsere Band gedreht hat, ist ein Beispiel dafür, wie kreativ die Filmszene hier ist. Gerade weil Dresden ein so lebendiger und kreativer Standort ist, engagiere ich mich gern hier. Durch meine Arbeit am Staatsschauspiel und Kontakte in die Musik- und Tanzszene ist ein tolles Netzwerk entstanden. Ich würde mir wünschen, dass der internationale Erfolg von Projekten wie »Zone of Interest« noch mehr Türen für sächsische Filmproduktionen öffnet und dass Sachsen als Filmstandort bekannter wird.

Du bist mit »Zone of Interest« international bekannt geworden, was dir auch in der deutschen Filmbranche Türen öffnet. Wie siehst du die Herausforderungen und Möglichkeiten für die Filmbranche in Deutschland?

»Zone of Interest« ist ein sehr mutiges Projekt, das in Deutschland wohl kaum realisierbar gewesen wäre. Es gibt hier oft zu viele Entscheidungsträger, die in Projekte involviert

sind, und oft fehlt das Vertrauen, einer klaren künstlerischen Vision zu folgen. Dabei gibt es durchaus auch andere Beispiele: In Ländern wie Österreich wird den Filmemachern mehr Freiraum gelassen. Deutsche Produktionen suchen häufig nach sicheren Themen, wie historische Stoffe. »Zone of Interest« geht einen anderen Weg und ist ein Beispiel dafür, dass man durch künstlerische Authentizität auch international erfolgreich sein kann.

Hättest du gern, dass sich die deutsche Filmförderung stärker in Richtung solcher künstlerischen Projekte bewegt?

Absolut. Wir haben in Deutschland eine reiche Kultur und große Geschichte, und trotzdem wirkt es oft so, als wären viele Filme im Ausland interessanter. Ein Projekt wie »Zone of Interest« zeigt, wie wichtig es ist, Vertrauen in innovative Ideen zu setzen. Solche Projekte brauchen Unterstützung und Mut. Es gibt so viele talentierte Menschen, die hier tolle Filme machen könnten. Ich hoffe, dass sich das in Zukunft ändert.

Noch eine Frage zur internationalen Arbeit: Du hast ja auch vor »Zone of Interest« bereits in internationalen Produktionen gearbeitet. Jetzt hast du gerade für die



Woods of Birnam gründete sich 2011 in Dresden: v.l.n.r. Uwe Pesora, Christian Grochau, Christian Friedel und Philipp Maholies © Carsten Beier

dritte Staffel von »The White Lotus« gedreht. Gibt es spezielle Erfahrungen, die du aus diesen Projekten mitgenommen hast, die dich als Künstler verändert haben?

Ja, auf jeden Fall. Besonders die Arbeit bei »The White Lotus« war eine einzigartige Erfahrung, auch weil ich das erste Mal komplett auf Englisch gearbeitet habe. Mike White, der Regisseur und Autor, hat eine großartige Fähigkeit, die Szenen lebendig zu halten. Er hat das Drehbuch während des Drehs immer wieder angepasst, wenn er spürte, dass wir als Schauspieler andere Impulse hatten. Diese Flexibilität habe ich sehr genossen und es war auch schön, einmal meine komödiantischen Seiten ausspielen zu können. Bei »Zone of Interest« hatten wir wiederum die Freiheit, von der Kamera fast wie in einem dokumentarischen Stil begleitet zu werden, was den Realismus des Spiels enorm unterstützt. Das sind Erfahrungen, die ich gern mit nach Deutschland bringe und hier anwenden möchte.

Was steht neben den Theaterengagements als nächstes an?

Ich freue mich auf neue internationale Projekte. Trotzdem habe ich auch in Dresden viel vor. Zusammen mit meiner Band haben wir gerade die »Woods of Birnam

Company« gegründet. Wir wollen künftig unabhängige, genreübergreifende Projekte realisieren und das in den unterschiedlichsten Ausdrucksformen: als Theater, als Film, als Konzert oder alles zusammen.

Auch wenn es ihn bis hierher nicht gab: Gibt es für dich einen »Masterplan« für die Zukunft oder möchtest du es weiter auf dich zukommen lassen?

Ich habe schon einige Pläne – die Company und neue Film- und Theaterprojekte. Aber ich sehe das eher als Rahmen, den ich flexibel gestalten möchte. Die Arbeit in verschiedenen Disziplinen und das Ausprobieren neuer Dinge geben mir das Gefühl, kreativ erfüllt zu sein. Es ist wunderbar, zu wissen, dass man, auch wenn man international arbeitet, einen Anker hat. Dresden wird mir immer eine Basis sein, und ich freue mich auf alles, was kommt.

Vielen Dank für das Gespräch, Christian, und viel Erfolg mit der »Woods of Birnam Company« und deinen weiteren Projekten. Vielen Dank!

Von kindlichen Träumen über Heldentum, epische Schlachten und Fake News hin zu den Rechten natürlicher Personen

KI in der Filmbranche und die rechtlichen Folgen



Als ich kürzlich zwischen der Bearbeitung zweier Akten einen kurzen Spaziergang unternahm, fiel mir dieser kleine Bursche am Rande des Alaunparks auf.

Ich nahm ihn natürlich mit heim, gab ihm ein Zuhause in einer großen geräumigen Kiste gleich nahe dem Ofen, etwas zu essen. Er ist mittlerweile ein wertvolles Mitglied unserer kleinen Familie geworden. Dies ist eine wunderschöne Geschichte, die ich ohne Probleme weiter ausschmücken und mit Fotos oder auch Videos belegen könnte, und dennoch wäre sie nicht wahr.

Wer sich derzeit mit KI-generierten Inhalten beschäftigt, erkennt dies wohl ohne Weiteres. Alle anderen werden es Schritt für Schritt erkennen (müssen) und ebenso schrittweise das Vertrauen in traditionelle

Belege wie beispielsweise Originalaufnahmen in Dokumentarfilmen verlieren. Die gesetzgeberische Maßnahme einer Verpflichtung zur Kennzeichnung von KI-generierten Inhalten wird dabei nur bedingt helfen, da solche Regelungen zu ethischen Grundsätzen stets nur diejenigen binden, welche im Rahmen der eigenen Berufsausübung ethische Grundsätze tatsächlich beachten.

Oder kurz: Wer Fake News verbreiten will, wird nicht auf Fakes hinweisen.

Die Bedeutung von KI und Film geht in rechtlicher Hinsicht aber weit über etwaigen Missbrauch für Fake News hinaus.

Man stelle sich die folgende Situation vor: Ein siebenjähriges Kind liegt im Sommer auf einer Wiese, blinzelt beim Blick in den blauen Himmel und träumt insgeheim davon, mit einer futuristischen Waffe ausgestattet zwischen den Original-Helden aus seiner Lieblingsfilmreihe epische Schlachten zu schlagen. Während er »nur« in seinem Kopf neben seinen Helden Raumschiffe fliegt, ein rundes metallenes Gebilde sprengt oder sich in den Künsten des Lichtschwertkampfes übt, werden seine Träumereien über ein Kabel direkt auf einen Bildschirm exportiert, aufgezeichnet und zu einem neuen Film unter Verwendung digitaler Klone aktueller Hollywoodgrößen zusammengeschnitten.

Gewiss haben einige filmschaffende Personen irgendwann einmal in gleicher Weise geträumt, aber ihnen fehlte bislang das Kabel, um diese Bilder unmittelbar aus ihren Köpfen zu exportieren, und somit mussten sie unter anderem Schauspieler*innen um deren Mitwirkung bitten.

Nun dürfte auf der Hand liegen, dass niemand das Antlitz von Hollywoodgrößen für seinen neuesten (Kurz-)Film oder Werbespot missbrauchen darf. Nach deutschem

Recht (genauer gesagt § 22 KUG) bedarf es der Einwilligung der abgebildeten Person. Etwaige Ausnahmen (geregelt in § 23 KUG) wie jene hinsichtlich sogenannter Personen der Zeitgeschichte dürften im Regelfall nicht greifen, da durch eine Verwertung die berechtigten Interessen des oder der Abgebildeten verletzt würden. Denn das überwiegende berechnete Interesse von Schauspieler*innen ist, mit der eigenen Arbeit den Lebensunterhalt zu verdienen.

Nun könnte man das Werkzeug der KI-Bild- und Videogeneratoren dazu verwenden, unbekannte(re) Gesichter zu generieren und zu verwerten.



Nicht ohne Grund hat der Autor dennoch einen Balken über das Gesicht des obigen KI-generierten Jungen gelegt. Denn wer sagt, dass das Gesicht dieses Jungen nicht zufällig demjenigen Ihres Nachbarjungen Anton ähnelt oder das folgende Bild nicht dessen Großmutter gleicht, deren Gesichter sich in den Trainingsdaten des KI-Modells befanden. Auch diese Personen haben ein Recht am eigenen Bild.

Durch die bloße Eingabe des Prompts. »An old woman looking into the camera and standing next to a cliff at the sea« kann ich als User des KI-Modells nicht wissen, wie nahe das Ergebnis an den hinter den Trainingsdaten stehenden real existierenden Personen sein wird. Selbst, wenn ich durch schrittweises Verändern des Prompts ein Ergebnis erreiche, bei welchem die Wahrscheinlichkeit, dass selbiges einer real existierenden Person entspricht, recht gering sein dürfte (siehe nächstes Bild), stellt sich die Frage nach der wirtschaftlichen Verwertbarkeit der Inhalte.



Denn bislang steht die Rechtsprechung auf dem Standpunkt, dass an KI-generierten Inhalten keinerlei Urheberrecht existiere. Mit hin könnte jeder Mensch deren Inhalte weiterverwerten. Das gesamte urheberrechtliche Verwertungssystem beruht jedoch darauf, dass der Urheber*in eines Inhalts Exklusivität hieran eingeräumt wird und sie entscheidet, wem und zu welchen Konditionen sie das Recht einräumt, diesen Inhalt (weiter) zu verwerten. Wer also beispielsweise seine Website mit rein KI-generierten Inhalten versieht, wird Dritten nicht untersagen können, diese Inhalte zu übernehmen.

Andererseits sollte sich die Kreativbranche diesem neuen Werkzeug nicht komplett verschließen. Folgende Grundsätze sollten jedoch aus verschiedenen rechtlichen Erwägungen heraus gewahrt werden.

1. KI-generierte Inhalte sollten stets als solche gekennzeichnet werden, soweit deren Nutzung die Betrachter*innen irreführen könnte. Der Umfang der notwendigen Kennzeichnung richtet sich nach der Art der Produktion. In einem Nachrichtenbeitrag ist die Kennzeichnung unmittelbar am manipulierten Inhalt erforderlich. In einem fiktionalen Beitrag genügt der Hinweis im Abspann.

2. Sollten Sie im Rahmen Ihrer Produktion auf KI-generierte Personen setzen, dann ist zu raten, einige Standbilder Ihrer künstlichen Darsteller*innen innerhalb der Bildersuchfunktion gängiger Suchmaschinen zu recherchieren. Wenn Sie dabei auf real

existierende Personen stoßen sollten, so ist zu empfehlen, Ihren Prompt zu überarbeiten, um von dieser real existierenden Person so weit wie möglich Abstand zu gewinnen.

3. Rechtlich noch problematischer ist aber die Frage, ob Sie im Ergebnis die Ihrerseits KI-generierten Inhalte als urheberrechtlich zu Ihren Gunsten geschütztes Material ansehen dürfen.

Bei einem Zufallsergebnis mit nur einem oder wenigen kurzen Prompts wird dies regelmäßig zu verneinen sein. Es ist dann keine persönliche geistige Schöpfung (eines Menschen) im Sinne des § 2 Absatz 2 UrhG.

Dies ist bislang Grundtenor der deutschen Rechtsprechung. Etwas anderes muss aber nach meiner Auffassung dann gelten, wenn die KI nur Werkzeug eines umfassenden Schaffensprozesses mit mehreren Entwicklungsstufen war. So dürfte Einigkeit dahingehend bestehen, dass eine Zeichnung auf Basis einer konkreten und umfangreichen Beschreibung und mehrerer Entwicklungsstufen mit folgendem Ergebnis zugunsten der Auftraggeber*in (sprich der KI-User*in) zumindest ein Mit-Urheberrecht begründen wird.

Der genaue Umfang des (Mit-)Urheberrechts richtet sich dann nach dem Umfang der Einflussnahme durch die Auftraggeber*in. Bei der bloßen Anweisung: »ein freches Baby in Punkerpose« handelt es sich um eine urheberrechtlich nicht relevante Idee. Sollte die Auftraggeber*in aber den Steilhang, die Farbe des Meeresswassers, die Lichtverhältnisse und die Pose der Person sowie den Schattenwurf genauer beschreiben und weitergehend Einfluss nehmen oder Korrekturen vornehmen lassen, kann dies soweit gehen, dass sie das Alleinurheberrecht innehält, sofern die Zeichner*in nur menschliches Werkzeug der Auftraggeber*in ist.

Nichts anderes sollte im Ergebnis dann gelten, soweit die KI keine Zufallsbilder oder -videos erstellt, sondern auf einen extrem genauen Prompt hin im Verlaufe verschiedener Entwicklungsstufen genau das erstellt, was sich die menschliche Auftraggeber*in (die User*in der KI) vorgestellt hat. Umso mehr dürfte dies gelten, wenn diese Inhalte nachträglich in Gesamtwerke eingefügt und in anderen Programmen durch einen Menschen (weiter-)bearbeitet werden.



Das Wichtigste – und damit beantworte ich obige Ziffer 3 – ist, dass die User*in diese verschiedenen Entwicklungsstufen hinsichtlich der Inhalte beweissicher dokumentiert, um im Ergebnis nachzuweisen, wo und in welchem Umfang sie als Mensch eigenschöpferisch tätig war, um genau ihre Vorstellung(en) zu generieren bzw. generieren zu lassen. ■



Foto: Annelie Brux

Sven Hörnich bewahrte sich seine Passion für die Medienbranche während seines Jurastudiums: Er arbeitete etwa als Musikjournalist, Musikproduzent und Filmemacher und leistete einen Teil seines Referendariats im Juristischen Direktorium des MDR. Nach mehreren Jahren als angestellter Rechtsanwalt in einer überregional tätigen Medienrechtskanzlei entschied er sich 2012, seinen Traum von einer eigenen Kanzlei in der Dresdner Neustadt zu verwirklichen und vertritt nun vor allem Medienunternehmen und Künstler.



© privat

Vanessa Kuhfs verbindet KI, Design und Film. Als Forscherin bei ScaDS.AI Leipzig analysiert sie die gesellschaftlichen Folgen von KI aus feministischer Perspektive. Als Designerin nutzt sie diese Erkenntnisse in Projekten und Beratung.



© Nadine Hartan

Oliver Schröter ist freier Autor und Texter. Kleine und mittelständische Unternehmen und Kulturbetriebe berät er im Bereich Unternehmenskommunikation. In der Reihe »111 Orte, die man gesehen haben muss« des Kölner Emons Verlages hat er verschiedene Reisebücher veröffentlicht. Mit Frau, Tochter, Sohn und Hündin lebt er in der Leipziger Südvorstadt. Ehrenamtlich engagiert er sich im Vorstand der Initiative Nachbarschaftsschule Leipzig e. V



© privat

Maya de Beek studiert Germanistik an der Universität Leipzig, arbeitet dort als Studentische Hilfskraft und schreibt in der Freizeit an eigenen literarischen Texten.



© Christiane Gundlach

Lars Tunçay blickt als freischaffender Filmjournalist leidenschaftlich auf die Leinwand und dahinter. Für den MDR ist er als Hörfunk-Redakteur tätig, für den Kreuzer Leipzig als Kinokritiker. Daneben moderiert er Publikumsgespräche mit Filmschaffenden und lädt einmal im Monat zum Filmriss Filmquiz in die Moritzbastei.



© Amac Garbe

Philipp Demankowski ist studierter Kommunikationswissenschaftler und praktizierender Teilzeit-Journalist. Er arbeitet für das Umweltzentrum Dresden, den Filmverband Sachsen und ist Mitbegründer des Musiklabels Uncanny Valley. Philipp lebt, arbeitet und feiert in Dresden.

WIR SIND AUF SCHATZSUCHE WIR SUCHEN IHREN SCHATZ



SAVE

SICHERUNG DES
AUDIO-VISUELLEN
ERBES IN SACHSEN

HISTORISCHE FILM- UND
TONDOKUMENTE
ZU SEHEN UND ZU HÖREN
IN DER DIGITALEN
SLUB-MEDIATHEK

EIN KOOPERATIONSPROGRAMM



Filmverband
Sachsen



SLUB

Wir führen Wissen.



Das SAVE-Programm wird mitfinanziert durch
Steuermittel auf der Grundlage des vom
Sächsischen Landtag beschlossenen Haushaltes.

IMPRESSUM

HERAUSGEBER:

FILMVERBAND SACHSEN E.V.
Alaunstraße 9, 01099 Dresden
Tel. 0351-8422610-6
redaktion@filmverband-sachsen.de
www.filmverband-sachsen.de

1. VORSITZENDER:

Joachim Günther (ViSdP)

2. VORSITZENDE:

Alina Cyranek

TITELBILD:

Adobe Firefly / Adobe Photoshop

AUTOR*INNEN DIESER AUSGABE:

Oliver Schröter, Lars Tunçay, Joachim Günther,
Olaf Held, Vanessa Kuhfs, Sven Hörnich, Maya de Beek,
Phillip Demankowski

REDAKTION:

Nora Fleischer

LEKTORAT:

Susanne Mai

GESTALTUNG/SATZ:

Ruhrmann Design

DRUCK:

Druckerei Schütz GmbH

AUFLAGE:

2.200

HINWEIS: Die veröffentlichten Beiträge und Meinungen geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder. Die Redaktion behält sich das Recht zur sinnwahren Kürzung von Beiträgen vor.

FOLGEN SIE UNS AUF:

www.facebook.com/filmverbandsn
www.instagram.com/filmverbandsn
www.linkedin.com/filmverbandsn

AUSLÖSER ABONNIEREN UNTER

<https://www.filmlandsachsen.de/ausloeser/>

SACHSEN



Gefördert durch das Sächsische Staatsministerium für
Wissenschaft, Kultur und Tourismus. Der Filmverband
Sachsen e. V. und seine Projekte werden mitfinanziert durch
Steuermittel auf der Grundlage des von den Abgeordneten des
Sächsischen Landtags beschlossenen Haushaltes.



© Sächsische Filmakademie, Moritz Draheim

Sächsische Filmakademie:
„Lerne das
Filmhandwerk
und starte
durch.“

Filmbüro Görlitz:
„Mach Görlitz
zu deinem
Drehort.“



© RTL X Filme Creative Pool/Stefan Erhard



© DIE PARTNER GmbH

Görlitwood®-Tourismus:
„Erlebe die
Magie des Films
hautnah.“



Diese Maßnahme wird mitfinanziert durch Steuermittel auf der Grundlage eines Beschlusses des Sächsischen Landtags.

goerlitz.de/goerliwood



