

KI-basiertes Filmmemachen hat's in sich

Die Anwendung von KI-Technologien und Computerspielen lernen 14- bis 26-Jährige im Medienzentrum kennen

Von Christina Oxford

WIESBADEN. Wer hat mal Bilder mit KI (Künstlicher Intelligenz) erstellt? Im Medienzentrum schnellen am Wochenende nahezu alle Teilnehmerhände in die Höhe. Die 14- bis 26-Jährigen, die meisten von ihnen mit filmtechnischen Grundkenntnissen, besuchen den Wochenend-Kurs „Filmmachen mit KI und Computerspielen“ des Medienzentrums Wiesbaden (in Kooperation mit dem Bundesverband Jugend und Film) um mehr zu erfahren, wie sich die KI-Technologien und Computerspiele fürs Filmmachen anwenden lassen.

Das Erstellen einer kurzen Filmsequenz

Sie stellen fest: Die KI macht es ihnen nicht (nur) leicht. „Fangt langsam an, macht das Prompting nicht zu lang und nicht zu kompliziert“, rät der experimentelle Filmmacher und Medienkünstler Vincent Rabas-Kolominsky (Berlin), der als Workshop-Leiter gewonnen wurde. Die Teilnehmer, deren ehrgeiziges Ziel die Erstellung einer kurzen Filmsequenz ist, merken schnell, dass zunächst einmal das Prompting, die klar formulierten Anweisungen an die KI, gelernt sein will. Anhand praktischer Beispiele lässt sich leidvoll nachvollziehen, was bei unklaren Fragen an die KI geschieht: Sie macht viel, aber



Wer speist die KI-Datenbanken, die auch Klischees transportieren? Wie steht es um Urheberrechte? Einen anspruchsvollen Kurs absolvieren junge Leute im Medienzentrum.

Foto: NOA

wenig von dem Gewünschten. Also die Anweisungen lieber schrittweise präzisieren, damit die Literaturfigur, der Leben eingehaucht werden soll, den eigenen Vorstellungen entspricht. Und der Text-zu-Bild-Generator mitkommt, „keep it simple“ lautet die Devise.

ChatGPT kann das Prompting unterstützen, gibt der Experte den Teilnehmern als Tipp mit auf den Weg. Sie ver-

suchen, nicht allein das Äußere ihres Protagonisten und das Setting zu gestalten, fürs Prompting gelten auch Parameter wie Kameraeinstellung, die Beleuchtung oder ob die Darstellung realistisch oder abstrakt gestaltet sein soll. Um das hinzubekommen, dauert's seine Zeit. Auch Maria Weyer, Leiterin der medienpädagogischen Abteilung und stellvertretende Geschäftsführerin des Medienzentrums Wiesbaden,

hatte sich für ihre fiktive Figur etwas anderes als den von der KI kreierten Protagonisten vorgestellt.

Lizenzpflichtige Text-zu-Bild-Generatoren

Ausprobieren ist das eine, ein wenig notwendige Theorie das andere. Workshop-Leiter Rabas-Kolominsky, der auch im Filmbereich der Bundeszentrale für politische Bildung

tätig ist, sorgt für kurzen Einblick in die verschiedenen lizenzpflichtigen oder auch kostenfreien Text-zu-Bild-Generatoren, und lässt auch Tücken nicht außen vor: Wo liegen die Chancen, wo die Risiken des KI-basierten Filmmachens? Wer speist die KI-Datenbanken, die immer wieder auch Klischees transportieren, wie steht es um Urheberrechte? Und wenn sich echte bewegte Bilder nicht mehr von virtuell generierten Bildern unterscheiden lassen – was soll (kann) der Betrachter dann glauben? Auch Computerspielwelten lassen sich selbst gestalten. Werden die Tools beherrscht, sind der Fantasie kaum Grenzen gesetzt, auch wenn der ein oder andere Teilnehmer die Ergebnisse seiner Arbeit als „noch ein wenig zu statisch“ nicht ganz so positiv beurteilt.

„Wer ein genaues Bild will, muss präzise in der Sprache sein“, erinnert der Referent, und bei der Sprache handelt es sich um Englisch. Die gängige Sprache der auch Musik und Ton bietenden Programme, das Übersetzungsangebot der Suchmaschine dürfte kaum der Präzision dienen. Doch sprachliche Hürden sind eher nicht das Problem der Teilnehmer, die nach dem zweitägigen Workshop aber um die Fülle und die Herausforderungen eines auf KI oder Computerspielen basierenden Beitrags wissen.