

# Exposé Artistic Research - Thilo Letmathe

## **Thema**

Das übergeordnete Thema lautet: "Die Demokratisierung und Deoligopolisierung der Filmproduktion durch generative Künstliche Intelligenz".

## **Forschungsfrage**

Die künstlerische Forschungsfrage lautet: "Welches ästhetische Potenzial besitzt generative künstliche Intelligenz für die Demokratisierung und Deoligopolisierung der Filmproduktion?".

## **Begriffsklärung**

Demokratisierung und Deoligopolisierung meinen die Öffnung des filmischen Produktionsprozesses für eine breitere Gesellschaft. Während die Filmbranche heute durch feste Hierarchien, enorme Produktionskosten und der Notwendigkeit branchenspezifischer Kontakte geprägt ist, birgt generative Künstliche Intelligenz (KI) das Potenzial die Filmproduktion für nahezu alle Menschen zugänglich machen.

## **Theoretische Grundlage**

Die These stützt sich auf die Theoretische Grundlagen der "Theorie der langen Wellen" (Kondratieff-Zyklus) von Nikolai D. Kondratieff und die "Theorie der disruptiven Innovation" von Clayton M. Christensen. Die Theorien besagen, dass neue Innovationen bestehende Technologien ergänzen oder ersetzen können.

## **Methodologie**

Zur Untersuchung, ob generative KI das Potenzial aufweist, die Oligopolstellung großer Produktionsfirmen aufzubrechen, werden zwei zentrale Faktoren betrachtet:

1. Die Software muss einerseits kostenlos und frei verfügbar sein – dieses Kriterium wird durch eine Literaturrecherche und wissenschaftliche Analysen erörtert.
2. Andererseits muss die Technologie in der Lage sein, eine künstlerisch überzeugende und emotional ansprechende Geschichte zu visualisieren – die Bewertung der künstlerischen Entfaltung und der Reflexion des Prozesses sowie die Entwicklung neuer Ästhetiken lassen sich nicht durch traditionelle wissenschaftliche Ansätze oder einer fundierte Literaturrecherche klären.

## **Hier greift die Forschung durch und in Kunst:**

Durch die künstlerische Praxis soll das ästhetische Potenzial von generativer KI untersucht werden. Konkret geschieht dies anhand des kreativen Prozesses der Kreierung eines Kurzfilms, der eine persönliche und gesellschaftlich relevante Geschichte erzählt.

### **Die Künstlerische Methode**

Hierbei kommt ein autoethnografischer Ansatz zum Einsatz: Der kreative Prozess wird systematisch dokumentiert, reflektiert und analysiert. Neben individueller Selbstreflexion werden wissenschaftliche Methoden einbezogen, um evidente und replizierbare Erkenntnisse zu generieren.

Die Selbstreflexion und Bewertung der ästhetischen Qualität erfolgt nach jeder künstlerischen Iteration und basiert auf den Konzepten der "Suspension of Disbelief" und des "Uncanny Valley Effects". Diese Theorien helfen zu analysieren, inwieweit mit generativer KI immersive und ästhetisch ansprechende Outputs erzeugt werden können.

- **Suspension of Disbelief:** Samuel Taylor Coleridge (1817) beschrieb das Konzept der bewussten Aussetzung des Unglaubens, das es dem Publikum ermöglicht, in eine fiktionale Welt einzutauchen.
- **Uncanny Valley Effect:** Ergänzt die Suspension of Disbelief und beschreibt das Phänomen, dass menschenähnliche, aber nicht perfekt realistische Darstellungen Unbehagen auslösen.

Mithilfe der Phänomene kann demnach bestätigt oder falsifiziert werden, ob verschiedene Applikationen von generativer KI einen visuell immersiven und überzeugenden Output bieten und somit das Potenzial aufweisen Film und VFX zu ergänzen oder zu ersetzen.

Die Forschungsfrage gilt als verifiziert, wenn generative KI eine ästhetisch überzeugende und konkurrenzfähige Alternative zu konventionellen Filmproduktionsmethoden bietet.

Wichtig ist: Die künstlerische Praxis und die Ästhetik der generierten Outputs stehen im Mittelpunkt der Betrachtung und Reflexion, um das entscheidende implizite Wissen zu generieren.

### **Künstlerischer Prozess**

Um die Begriffe Demokratisierung und Deoligopolisierung praktisch umzusetzen, muss der künstlerische Prozess mit minimalem Budget und wenigen Ressourcen realisierbar sein. Die erzählte Geschichte soll eine hohe gesellschaftliche Relevanz besitzen und eine persönliche Perspektive bieten.

## Kurzbeschreibung der geplanten Geschichte

Die Geschichte greift eine wahre Begebenheit aus meiner Familienhistorie auf und behandelt die emotionale Belastung von Familien im Krieg. Die Idee entstand bereits vor drei Jahren und ist inspiriert von einem Nachrichtenbericht über den Ukraine-Krieg. Dieser emotionale Beitrag erinnerte mich an das Schicksal meines Urgroßvaters, der als bekennender Christ im Zweiten Weltkrieg kämpfen musste und in Kriegsgefangenschaft geriet. Die Erzählung setzt bei meiner Familie an, die zuhause auf ihr geliebtes Familienmitglied warteten und in Ungewissheit über seinen Verbleib in Trauer, Sorgen und Hilflosigkeit verharnten. Als ich diese Geschichte zum ersten Mal erzählt bekam, war ich in dem Alter, in dem mein Großonkel (der ältere Bruder meines Opas) damals war, als sein Vater – mein Urgroßvater – aus der Kriegsgefangenschaft heimkehrte. Die Bilder und Emotionen, die diese Erzählung in meiner Kindheit in mir hervorrief, sind bis heute lebendig vor meinem inneren Auge geblieben.

Diese kindliche Sichtweise möchte ich als Grundlage für die Entwicklung des Drehbuches nutzen, um einen Antikriegskurzfilm zu erschaffen, der Ungewissheit, die Hilflosigkeit und die Trauer ebenso einfängt wie die naive Sicht eines Kindes. Der Leitspruch, der den Kurzfilm als Antikriegskurzfilms kontextualisieren soll, lautet: „Hinter jedem gefallenen Soldaten steht eine zerbrochene Familie“.

## Etappen der künstlerischen Praxis

1. **Drehbuchentwicklung:** Bereits die Entwicklung des Drehbuches soll durch mehrere Iterationen Mithilfe von generativer KI erfolgen und sequenziell überarbeitet und verbessert werden. Anstatt ein großes Team an Drehbuchautoren einzubinden, kann so effektiv Feedback eingeholt werden.
2. **Visuelle Gestaltung:** Nach der Entwicklung des Drehbuches soll die visuelle Erzählung durch die Erstellung von Moodboards und eines Storyboards erfolgen. Dies kann in einzelnen Iterationen ebenfalls durch generative KI erfolgen, bis zu der Iteration, an der die Vision des Künstlers erfüllt ist.
3. **Filmproduktion:** Im Anschluss soll mit einer frei verfügbaren und kostenlosen KI-Softwarelösung für Videogenerierung der Kurzfilm umgesetzt werden.

Dieses rekursive Vorgehen innerhalb der künstlerischen Etappen ist, wie im Methodikteil beschrieben, mit dem autoethnografischen Ansatz verknüpft und bezieht die Theorien der „Suspension of Disbelief“ sowie des „Uncanny Valley“-Effekts ein. Die künstlerische Forschungsfrage, die dabei kontinuierlich anhand der festgelegten Methodik evaluiert wird, lautet:

**„Welches ästhetische Potenzial besitzt generative Künstliche Intelligenz für die Demokratisierung und Deoligopolisierung der Filmproduktion?“**

**Steigerung der Relevanz für Artistic Research**

Die angepasste Thematik, als auch die künstlerische Fragestellung lenken den Untersuchungsgegenstand von einer technischen hin zu einer künstlerischen Betrachtung. Die künstlerische Handlung ist zentral für den Erkenntnisgewinn und ermöglicht es implizites Wissen durch die gewählte Methodik greifbar zu machen. Das Vorgehen stellt wie in dem Bereich „Artistic Research durch und in Kunst“ entscheidend, eine iterative Arbeitsweise mit selbstkritischen und Reflexiven Ansatz in den Vordergrund. Zudem hat die Fragestellung eine hohe gesellschaftliche Relevanz: Eine Demokratisierung der Filmproduktion ermöglicht eine stärkere Repräsentation von Minderheiten und Randgruppen und ermöglicht eine freie individuelle Entfaltung in der Kunstform Film. Die Thematik wird aktuell in der Wissenschaft und Kunstwelt stark diskutiert und befindet sich an der Schnittstelle zwischen Kunst und Wissenschaft. Dabei umfasst sie interdisziplinäre Forschungsbereiche wie Medienwissenschaft, Informatik, Kunsttheorie, Design, Filmwissenschaft, Philosophie und Ethik. Unter diesen Gesichtspunkten erfüllt die Forschungsfrage die Anforderungen an "Artistic Research in und durch Kunst" meiner Meinung nach sehr gut.