



© Computer Chess LLC

## Computer Chess

### Andrew Bujalski

These days any dumbphone is smart enough to put even a chess grandmaster in his place. It was different though back in the early 1980s. Back then, nerds of all ages would get together, make bets on how much longer it would be until computers were superior to people, program in Fortran and Prolog on obscure hardware with acoustic couplers and tiny quaint screens, and the term "artificial intelligence" was on everybody's lips. Andrew Bujalski catapults us back to that time in both aesthetic and thematic terms. *Computer Chess* is the story of how a chess programmers' competition in a provincial hotel spins out of control when the somewhat inhibited chess geeks clash with the would-be sexually liberated members of a self-discovery group. This amusing, warm-hearted and lovingly detailed journey back in time was shot on a black-and-white Sony video camera from the era. Yet when the images at some point switch to colour as if by magic, sound and image are overlaid in psychedelic manner, one of the experts gets caught in a time warp and another enters into philosophical debates with his computer, all this marvelous frivolity turns deadly serious. Or vice versa. *Christoph Terhechte*

Jedes Dumbphone ist heute smart genug, um im Schachspiel auch Großmeister in ihre Schranken zu weisen. Das war in den frühen 1980er Jahren anders. Da trafen sich die Nerds allen Alters, wetteten darum, wie lange es noch dauere, bis Computer Menschen überlegen sein würden, programmierten in Fortran und Prolog auf obskurer Hardware mit Akustikkopplern und drolligen Kleinstbildschirmen, und das Schlagwort Künstliche Intelligenz war der letzte Schrei.

Andrew Bujalski versetzt uns ästhetisch und thematisch zurück in diese Epoche. In *Computer Chess* lässt er den Wettbewerb der Schachprogrammierer in einem Provinzhotel aus dem Ruder laufen und die etwas verklemmten Tüftler mit den sexuell aufgeschlossenen Besuchern einer Selbstfindungsgruppe in Konflikt geraten. Gedreht ist die vergnügliche, liebevoll und mit äußerster Detailfreude ausgestattete Zeitreise auf einer Sony-Schwarzweiß-Videokamera jener Zeit. Als sich deren Bild wie durch Zauberhand irgendwann färbt, Bilder und Töne sich psychedelisch überlagern, einer der Experten in einer Zeitschleife gefangen ist, ein anderer mit seinem Rechner philosophische Debatten beginnt, wird aus dem herrlichen Unernst heiliger Ernst. Oder umgekehrt. *Christoph Terhechte*

## The likeable nerds of yesteryear

What on Earth made me think that it was a good idea to make an existential comedy about the oddball geniuses who thought it important that a machine learn to defeat its masters at, of all things, chess? Perhaps it was already an existential comedy before I got there?

*Computer Chess* was a long, fondly held fantasy project for me and certainly the most purely intuitive thing I've ever undertaken. For years, when I would sometimes despair of trying to come up with a 'mass appeal' project to pay my bills, I would escape off to a fantasy vision of this weird-looking, weird-feeling, weird-topic project and a smile would cross my face. In retrospect it feels like my subconscious was putting the whole thing together, very slowly and in complete seclusion (as if fearing terrible reprisal should the conscious mind ever find out about it).

The mysteries of the mind of course also form the backbone of our story. As a species we're learning more and more about how our brains work, but it's difficult to imagine that we'll ever feel fully enlightened about our own processes – as you may know from your own adolescent and/or pot-smoking experiences, when the mind starts to examine itself too intently, things get really... confusing. How bold it seems of us to try to build an 'artificial intelligence' without anyone quite able to satisfactorily explain what 'natural' intelligence is!

It's easy (and, I'll admit, fun) to laugh at the big, igloo-sized computers of thirty-plus years ago. Of course today's iPhone has plenty more processing power than the mighty PDP-11 our characters are seen struggling to push across a room. And in the twenty-first century, plenty of computer programmers have nice haircuts and go to the gym and drive cool cars. But the 'nerds' of yesteryear, certainly those at the vanguard of AI were, I believe, a different breed. I think of these early programmers almost as a sect of monks, absorbed and dedicated utterly to their mission, to a degree that the rest of the world must have seemed like so much noise and distraction to them. In our current Oprah-fied culture where we so value 'well-roundedness', something seems almost frightening about that kind of antisocial focus. I, of course, can't help but admire it. I have no idea if building artificial intelligence is a noble goal or not, but after spending this much time trying to push my imagination into these programmers' world, I've come to love the guys (and the very rare, in those days, women) who saw this mountain and insisted on climbing it. It's at least as noble as moviemaking, anyhow...

*Andrew Bujalski*

Andrew Bujalski was born in Boston, Massachusetts on 29 April 1977. He studied film at the Department of Visual and Environmental Studies of Harvard University. Along with making films, Andrew Bujalski is also a screenwriter and teaches film production at Boston University and the University of Texas.

## Die sympathischen Nerds von früher

Warum in aller Welt hielt ich es für eine gute Idee, eine existenzielle Komödie über die exzentrischen Genies zu drehen, die es wichtig fanden, dass eine Maschine ihren Meister ausgerechnet im Schachspiel zu besiegen lernt? War das Ganze vielleicht schon eine existenzielle Komödie, bevor ich mich damit beschäftigt habe?

*Computer Chess* war ein langwieriges, liebevoll festgehaltenes Fantasieprojekt und mit Sicherheit die intuitivste Sache, die ich je gemacht habe. Früher, als ich manchmal verzweifelt versuchte, mir Projekte für ein Massenpublikum auszudenken, um meine Rechnungen bezahlen zu können, flüchtete ich mich in die fantastische Vision dieses merkwürdigen Projekts über dieses merkwürdige Thema, und ein Lächeln huschte über mein Gesicht.

Im Nachhinein habe ich das Gefühl, als hätte mein Unterbewusstes das Ganze dirigiert, sehr langsam und völlig im Verborgenen (als hätte es schreckliche Repressalien gefürchtet, falls mein Bewusstsein etwas davon mitbekommen hätte).

Die Mysterien des Geistes bilden natürlich auch die Grundlage unserer Geschichte. Wir Menschen wissen immer mehr darüber, wie unser Gehirn funktioniert, aber es ist schwer vorstellbar, dass wir diese Vorgänge in unserem Körper jemals vollständig verstehen – vielleicht erinnern Sie sich an Erfahrungen in Ihrer Jugend und/oder mit dem Rauchen von Marihuana, als ihr Geist anfing, sich selbst aufmerksam zu inspizieren und dadurch alles sehr, nun ja, verwirrend wurde. Wie gewagt wirkt unser Versuch, „künstliche Intelligenz“ zu erschaffen, bevor wir überhaupt annähernd wissen, was „natürliche“ Intelligenz ist!

Es ist einfach (und macht, ich gebe es zu, Spaß), über die Computer in der Größe von Iglus zu lachen, die man vor über 30 Jahren gebaut hat. Natürlich ist die Rechenleistung eines iPhones von heute um ein Vielfaches größer als die des riesigen PDP-11, der in *Computer Chess* mühsam durch einen Raum geschoben wird. Im 21. Jahrhundert tragen zahlreiche Computerprogrammierer schicke Haarschnitte, gehen ins Fitnessstudio und fahren tolle Autos. Ich bin aber sicher, dass die Nerds von früher, vor allem die Vorreiter der Künstlichen Intelligenz, ganz besondere Menschen waren. Ich stelle mir diese frühen Programmierer fast wie eine Sekte von Mönchen vor, die sich voll und ganz ihrer Mission verschrieben hatten – in einem Ausmaß, dass für sie alles andere auf der Welt nur Lärm und Zerstreuung darstellte. In unserer gegenwärtigen, von Stars wie Oprah Winfrey geprägten Kultur, in der wir alles Wohlgerundete so sehr schätzen, scheint der antisoziale Fokus jener Sonderlinge fast etwas Erschreckendes an sich zu haben. Ich selbst kann natürlich nicht anders, als diese Haltung bewundern. Ich habe keine Ahnung, ob die Schaffung von künstlicher Intelligenz ein edles Ziel ist oder nicht; nachdem ich aber so viel Zeit damit verbracht habe, mich in die Welt dieser Programmierer zu versetzen, liebe ich inzwischen die Jungs (und auch die damals in diesem Bereich äußerst selten vertretenen Damen), die diesen Berg entdeckt und beschlossen haben, ihn zu besteigen. Das ist mindestens so edel wie das Drehen eines Films.

*Andrew Bujalski*



© Computer Chess LLC

Andrew Bujalski wurde am 29. April 1977 in Boston, Massachusetts, geboren. Er studierte am Department of Visual and Environmental Studies in Harvard. Neben seiner Arbeit als Filmemacher ist Andrew Bujalski auch als Drehbuchautor und als Dozent für das Fach Filmproduktion an der Boston University und der University of Texas tätig.

## Films

2002: *Funny Ha Ha* (89 min.). 2003: *Mutual Appreciation* (110 min.). 2009: *Beeswax* (100 min., Forum 2009). 2012: *Computer Chess*.

**Country:** USA 2013. **Production company:** Computer Chess LLC, New York. **Director, screenwriter:** Andrew Bujalski. **Director of photography:** Matthias Grunsky. **Production design:** Michael Bricker. **Costume design:** Colin Wilkes. **Editor:** Andrew Bujalski. **Producer:** Houston King, Alex Lipschultz.

**Cast:** Patrick Riester (Bishton), Myles Paige (Papageorge), James Curry (Carbray), Robin Schwartz (Shelly), Gerald Peary (Henderson), Wiley Wiggins (Beuscher), Gordon Kindlmann (Schoesser), Kevin Bewersdorf (camera operator), Freddy Martinez (Freddy), Jim Lewis (John), Chris Doubek (Dave).

**Format:** HDCAM, colour & b/w. **Running time:** 92 min. **Language:** English. **World premiere:** 21 January 2013, Sundance Film Festival. **World sales:** Film Sales Company, New York.

## Filme

2002: *Funny Ha Ha* (89 Min.). 2003: *Mutual Appreciation* (110 Min.). 2009: *Beeswax* (100 Min., Forum 2009). 2012: *Computer Chess*.

**Land:** USA 2013. **Produktion:** Computer Chess LLC, New York. **Regie, Buch:** Andrew Bujalski. **Kamera:** Matthias Grunsky. **Production Design:** Michael Bricker. **Kostüme:** Colin Wilkes. **Schnitt:** Andrew Bujalski. **Produzenten:** Houston King, Alex Lipschultz.

**Darsteller:** Patrick Riester (Bishton), Myles Paige (Papageorge), James Curry (Carbray), Robin Schwartz (Shelly), Gerald Peary (Henderson), Wiley Wiggins (Beuscher), Gordon Kindlmann (Schoesser), Kevin Bewersdorf (Kameramann), Freddy Martinez (Freddy), Jim Lewis (John), Chris Doubek (Dave).

**Format:** HDCAM, Farbe & Schwarzweiß. **Länge:** 92 Minuten. **Sprache:** Englisch. **Uraufführung:** 21. Januar 2013, Sundance Film Festival. **Weltvertrieb:** Film Sales Company, New York.