

Automatic Cinema «Geometrisches Erzählen»

Automatic Cinema berechnet Erzählungen aus einer Mediendatenbank (Video, Text, Ton). Dazu gehört ein System zur Erfassung und Verschlagwortung bzw. zur Steuerung und Kontrolle der Performance.

Automatic Cinema ist eine universelle Software: Sie zielt nicht auf eine spezifische kinematische Performance, sondern ist Grundlage für Inszenierungen aller Art. Das Konzept ist multimedial und mehrkanalig und bedient den Film gleich wie die Rauminstallation, das Theater oder die Kunstperformance. Automatic Cinema kann zur Genese von Kunst genauso wie als Hilfsmittel für Dokumentaristen taugen. Ziel ist es, den Film von seiner statischen, einmalig geschnittenen Form zu lösen und eine Vielzahl von Betrachtungsweisen zu ermöglichen.

Mediendaten werden als «Material» auf dem Server abgelegt und verschlagwortet. Der «Stil» definiert die Rahmenbedingungen, nach welchen Kriterien Materialien ausgewählt werden. Das «Ziel» definiert den Inhalt, der am Ende einer Narration stehen soll.

Als «geometrisches Erzählen» wird die Form der semantischen Verschlagwortung und die damit verbundenen Möglichkeiten zur Ableitung von logischen Zusammenhängen zwischen Mediendaten bezeichnet. In Kombination mit Stilinformationen kann Automatic Cinema einen Erzählpfad berechnen, und diesen als Vorlage zur Wahl von Mediendaten wählen.

Die Infrastruktur von Automatic Cinema besteht aus einer Serversoftware, die für die Speicherung der Medien verantwortlich ist. Gesteuert und administriert wird die Anwendung von einem Webbrowser-basierten Kommando-Client. Die Kommunikation erfolgt über ein Web-Protokoll. Client und Server können so dezentral organisiert werden. Zum Abspielen der Mediendaten steuert ein weiterer Client verschiedene Medienplayer in Echtzeit. Damit können unterschiedlich komplexe Installationen verwirklicht werden.

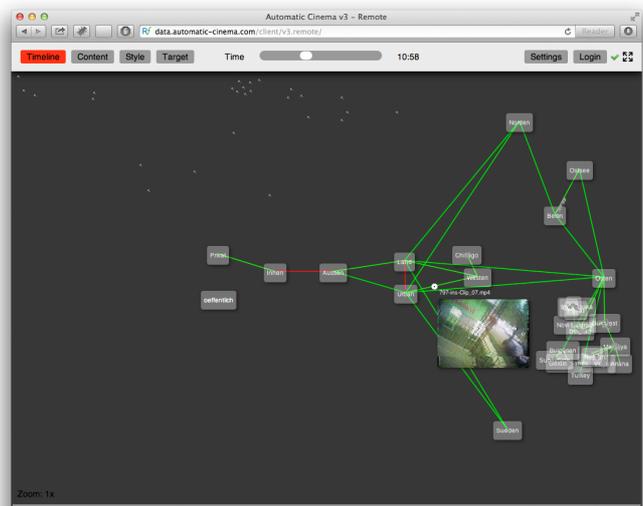


Abb. 1: Mediendaten, Stichwörter, Ontologie

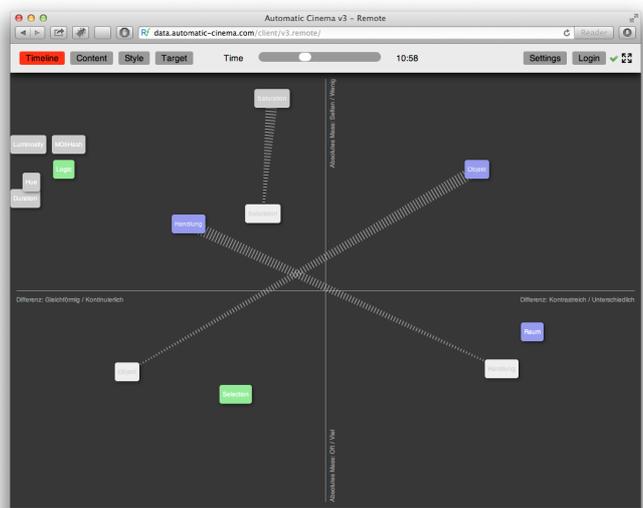


Abb. 2: Stilparameter

Autor

Urs Hofer, *1976, lebt und arbeitet in Zürich und Berlin als freier Programmierer und Gestalter. Studium (MA/lic.phil. I) der Film-, Medienwissenschaften und Informatik an der Universität Zürich.

Abgeschlossen mit einer Lizentiatsarbeit zum Phänomen des «Split Screens» im Spielfilm. Hofer arbeitet an der Schnittstelle zwischen Programmierung und Kunst, Design, Literatur und Musik. Unter anderem im Projekt [Rokfor](#), bei dem datenbankgestützte Designprozesse im Zentrum stehen. Die Entwicklung von Automatic Cinema wurde unterstützt vom Bundesamt für Kultur der Schweiz.

Auszeichnungen 2012

**Stipendium der Otto Pfeifer Stiftung, Luzern (mit Gina Bucher)
Auszeichnung «Die schönsten Schweizer Bücher» für «Ich/
Buchstabendrescher» mit Rokfor**

2011

**Swiss Design Award des Bundesamtes für Kultur für das Projekt «Rokfor»
Sitemapping Award für das Projekt «Automatic Cinema»**

vor 2010

**Werkpreise von Stadt und Kanton Luzern (2003 bis 2005, 2009)
Sitemapping Award des Bundesamtes für Kultur (2009)
Auszeichnung «Die schönsten Schweizer Bücher» für «Encyclopaedizer» (2007)
Atelierstipendium Chicago (2005)**

Ausstellungen (Auswahl)

Diverse Filmscreenings und Ausstellungen, u. a. am Kurzfilmfestival Hamburg, den Solothurner Filmtagen, dem Filmfestival Locarno und den Visions du Réel Nyon.

Ausstellungsbeiträge im Museum für Kommunikation Bern, dem Kunstmuseum Solothurn, Archizoom Lausanne, der Akademie der Künste Berlin, dem Museum am Ostwall Dortmund, der Design Biennale Brno, dem Museum für Gestaltung Zürich, dem Literaturmuseum Strauhof Zürich und dem Bauhaus Dessau.

Auftritte mit dem Performance-Projekt «Scenic Panner» (mit Stefan Bischoff) am Maxim Gorki Theater Berlin, den Kammerspielen München, der Ars Electronica und den «Noche en Blanco» Madrid.

Workshops und Lectures

2013

Third Issue «In Production», Frankfurt am Main

2012

**ECAL, Lausanne
Hochschule der Künste, Zürich
Scuola Politecnica di Design, Milano**

2011

**Hochschule für Künste, Bremen
Schule für Gestaltung, Bern und Biel**

vor 2010

**Hochschule der Künste, Bern
EPFL, Lausanne**