



vidéoperformances & installation vidéo / Ulrich Fischer

---

avril 2006

**Conception et réalisation Ulrich Fischer,  
en collaboration avec des musiciens de la scène électronique et improvisée.**

Perceuse Productions Image  
rue de la Coulouvrenière 8  
CH-1204 Genève Suisse  
tél: +41 22 800 38 93  
fax: +41 22 800 38 94  
[www.perceuseprod.ch](http://www.perceuseprod.ch)

# SOMMAIRE

PAGE 2	Introduction
PAGE 3	Résumé du projet
PAGE 4	Intentions
PAGE 5	Les villes
PAGE 6	Concept: performance
PAGE 7	Concept: installation
PAGE 9	Données techniques: l'ÎLOT
PAGE 10	Vidéaste et musiciens
PAGE 11	Production
PAGE 12	Contact



# INTRODUCTION

La forme, c'est le fond qui remonte à la surface.

V. Hugo

## **Conception et réalisation des vidéoperformances:**

Ulrich Fischer, en collaboration avec divers musiciens.

## **Conception de l'installation:**

Ulrich Fischer en collaboration avec Pont Volant (A. Forissier, G. Blättler et G. Dubois).

## **Conseiller au projet et communication:**

Richard Afonso.

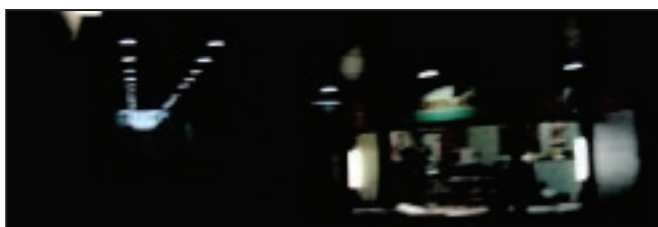
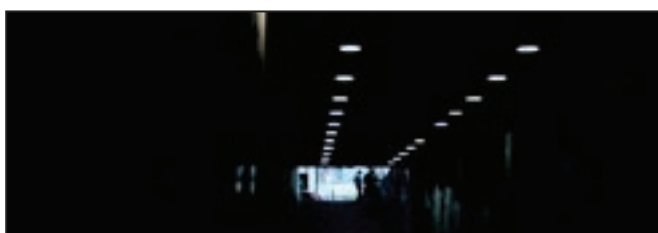
## **Construction de l'installation:**

Serrurerie des Gares (X. Plantevin).

## **Production:**

Ulrich Fischer et Perceuse Productions Image.

*Avec le soutien de La Ville de Genève, du Département de l'Instruction Publique de l'Etat de Genève, du Fonds municipal d'Art Contemporain de Genève*



Une grande ville: Paris, Tokyo, Zürich... Dans un de ces lieux si bien conçus pour le transit humain que personne ne s'y arrête: couloir souterrain, trouée entre deux immeubles... Un duo, vidéaste et musicien, inspiré par le contexte environnant, propose une lecture subjective de cet espace citadin.

La caméra recadre la réalité de ce lieu, perdu de vue à force de le traverser, tandis que les sonorités interagissent avec le temps et l'espace immédiats.

Qui, du vidéaste ou du musicien, influence l'autre? Qui, des passants ou des artistes, infléchit temporairement la perception commune de cet espace de passage?

Pendant ce temps, ailleurs dans cette même ville, une installation visuelle et sonore recompose et présente les extraits issus de performances antérieures et les fruits de celle qui se déroule actuellement.

Ainsi, d'une ville à l'autre, de rencontres en collaborations, se construit une collection de séquences d'images et de sons entremêlés, comme autant de reflets obsédés des espaces traversés.

# RÉSUMÉ DU PROJET

Une construction «vivante» d'une cité recomposée

**P**ASSAGES est un projet d'installation vidéo basé sur des vidéoperformances urbaines réalisées avec des musiciens de la scène improvisée ou électronique.

Dans 5 villes (Berlin, Genève, Paris, Tokyo et Zürich), un duo, formé par un musicien de la ville hôte et par Ulrich Fischer à la caméra, improvise sons et images dans un espace public choisi par avance.

Le duo se donne pour but de capter des moments de la vie quotidienne, de les convertir à travers leurs instruments respectifs pour en extraire une émotion, ambiance ou évènement qui traduise, à la manière de haïkus, notre relation ambivalente à la ville. Entre fascination et répulsion, une ville fantasmée prend corps à partir de fragments du quotidien urbain...

De ces improvisations, nous allons retenir des séquences courtes (allant généralement de 2 à 7 minutes en continu). En dehors des morceaux réalisés dans la ville hôte, l'installation va recueillir un choix de morceaux de la collection pré-existante (une trentaine de morceaux réalisés à Lausanne, Genève et Tokyo sont déjà à disposition).

Les spectateurs déambuleront autour d'une construction «vivante» d'une cité recomposée, élaborée de fragments parfois abstraits, parfois narratifs, et qui est appelée à évoluer de ville en ville.

L'installation fonctionne comme une mémoire des lieux visités, avec la volonté de garder les traces des émotions rencontrées en sondant la surface d'un espace urbain.



...saisir le territoire urbain comme un espace  
d'imagination et de projections,  
trouver un point d'ancrage de la pratique du  
cinéma dans et au milieu de la réalité,  
presser le quotidien au point de voir ses  
failles, ses ouvertures  
et ses horizons possibles  
qui surgissent parfois le temps d'un  
clignement d'œil...

# INTENTIONS

Utiliser la caméra pour partir à la chasse de moments de grâce ou de chorégraphies de gestes ordinaires.

Une ville (et a fortiori une grande ville) est le réservoir à l'état brut d'événements et d'histoires incroyables. Cette évidence n'en demeure pas moins délicate à cadrer et saisir. Il y a tant de choses à voir qu'on les traverse inconsciemment, ou qu'elles glissent sur nous, souvent sans laisser de trace.

Utiliser la caméra pour partir à la chasse de moments de grâce ou de chorégraphies de gestes ordinaires est une démarche qui me tient à coeur. A travers différents films ou installations travaillant le thème de la ville, j'ai pu me confronter à la question d'un positionnement judicieux face à ce qui se passe de toute manière et ce qui se passe parce qu'on filme. Il ne s'agit pas, dans le processus de travail de *PASSAGES*, de remettre en cause ces dynamiques mais de trouver un système ouvrant des cycles d'échange et de dialogue entre les divers acteurs de cette scène urbaine. L'important est de proposer ici une plateforme faisant la part belle aux interactions spontanées, tout en ciblant le regard et l'attention, afin de sonder l'épaisseur d'un moment et d'un lieu.

Devant la multiplication des pistes, l'enjeu est de pouvoir mettre le flux du réel sur «pause» et se concentrer, de manière obsessive, sur les aspects suggestifs capables de libérer les émotions et d'en faire le seul moteur du moment vécu: creuser derrière les gestes répétitifs en adéquation avec les sonorités que dégage le lieu (de quelle manière le laveur de vitres caresse ou éponge la surface); sonder un regard perdu (dans les transports en commun, les regards s'échappent vers la ville qui défile, silencieuse, tandis qu'un souffle sonore berce les passagers); balayer les textures d'un espace (s'approcher des vibrations légères émanant du flottement d'un store, de la granularité d'une façade; capturer le claquement d'une porte).

Dans les grandes villes, les passages sont des formes urbaines qui m'ont toujours interpellé. Ces lieux, entre espace public et privé, ces sortes «d'entre-deux», font souvent office d'appel vers une intimité entraperçue. Ils sont comme des espaces tampon entre les pulsations soutenues des rues et les rythmes étouffés des immeubles. Ces endroits, habités de va-et-vient, agissent aussi comme la métaphore des cycles que je désire instaurer entre son, image et lieu. C'est pourquoi ils me sont apparus comme les espaces type à retenir, les lieux-témoins qui sont en même temps les sujets privilégiés de ces performances.

Mais une ville n'est pas que la somme de lieux concrets. Elle est aussi tissée par des passages immatériels (ambiances, cultures, modes...) qui sont transportés par les «passagers» qui l'arpentent. Habitant, passant, touriste, chacun d'entre nous est à la fois l'habitable et le lieu de transit de sensations et d'états qui nous traversent, et par rebonds, traversent les villes. Ces allers-retours de cultures et d'expériences que nous véhiculons d'une cité à l'autre créent, au même titre que les lieux de passages, un réseau sensible qui constitue l'identité d'une ville.

Ainsi, le projet *PASSAGES* fait remonter «à la surface» tous ces métissages et propose une mosaïque de lieux concrets autant que de sensations souterraines.

**Ulrich Fischer**



# DES VILLES

Quelle est notre place dans le déroulement de ces événements qui fusent au millième de seconde ?

Il m'arrive souvent de découvrir une ville par le biais d'un appareil à images (argentique ou numérique). Le fait de concentrer mon regard à travers un cadre et de chercher les sensations que me procure un certain espace me rapproche du lieu et de ses habitants. En très peu de temps, une forte dose de vécu semble converger et se propager à travers l'objectif...

Le décalage de temps, qui existe entre le moment de la prise de vue et le moment où l'image captée commence à exister sous le regard, provoque une grande partie des imaginaires que l'on peut projeter sur ces résultats visuels. Cette focalisation sur le moment «d'après» me trouble. Que s'est-il passé lors de la capture d'image ? Pourquoi une situation particulière nous attire et surtout, que s'est-il passé avant et après? Quelle est notre place dans le déroulement de tous ces événements qui fusent parfois au millième de seconde ?

Ce projet n'entend pas apporter de réponse claire, mais compte sur la possible réaction (constructive ou protectrice) de l'espace et de ses utilisateurs pour ouvrir des cycles d'échanges qui pointent sur cette enveloppe temporelle. Par notre présence de corps étranger affirmé, nous renvoyons dans le lieu une énergie que celui-ci nous communique, et nous commençons donc à faire partie, d'une certaine manière, d'un nouvel équilibre...

Cette immersion dans la réalité d'un espace nous permet aussi de sonder les possibles de ce lieu: est-ce que les formes et les fonctions définies par les architectes et les urbanistes contiennent une marge de manoeuvre, un terrain que les habitants et passants pourraient s'approprier, une ouverture face aux événements imprévus?

Je ne pars pas avec des réponses préconçues, mais il est évident que la démarche du projet ne consiste pas à interagir avec un lieu dans le sens du poil; plutôt à mettre en perspective ses ambiguïtés et ses aspérités - sans pour autant oublier ses qualités.

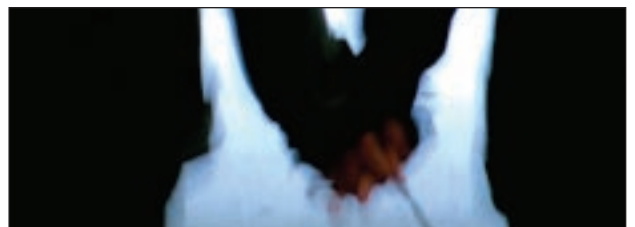
Je suis attiré par les grandes villes et par les espaces qui oscillent entre la trivialité des lieux communs et le mystère de détails infimes; car c'est avec des extrêmes bien ancrés que la dose de réel capturée par notre dispositif peut trouver un équilibre simple dans le chaos du quotidien.

... espaces de passages, à l'inconfort étudié,  
à la fonction bien dosée:  
passez, il n'y a rien à voir !

et pourtant -

non lieux ouverts, qui permettent de s'y débrancher:  
entre deux courses, un moment suspendu,  
entre deux villes, une imagerie que l'on transporte avec soi,  
entre deux images, des possibles

... pour la projection d'imaginaires...



Ulrich Fischer

# CONCEPT: PERFORMANCE

Convertir, en direct, ces matières et événements «bruts» en séquences ciselées par une attention obsessionnelle...

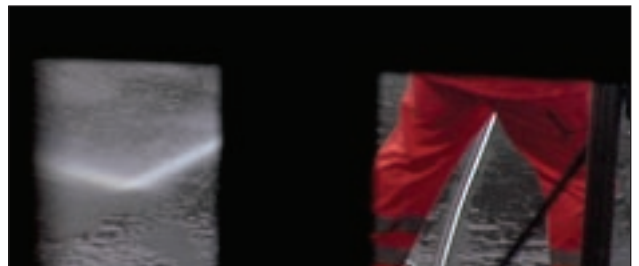
Dans un espace de passage choisi lors de repérages, Ulrich Fischer et un musicien habitant la ville hôte, improvisent sons et images. Ce qui apparaît à première vue comme un concert de rue interpelle les passants : les images tournées sont généralement diffusées sur un moniteur, dans le lieu même, tandis que les sonorités voyagent naturellement ou sont amplifiées dans l'espace avec lequel elles entrent en relation.

Pour le duo d'artistes, il ne s'agit pas d'illustrer une situation, de faire un inventaire de la ville à travers ses symboles les plus connus, ni même de faire œuvre sociale. Si ces idées apparaissent en filigrane dans le concept même, celui-ci est cependant plus large. À travers la collection qui se constitue, de ville en ville, se dessine progressivement le portrait d'une cité recomposée (dans le sens des *VILLES INVISIBLES* d'Italo Calvino) et une visualisation des liens plus insondables qu'elle entretient avec ceux qu'elle abrite. Les surfaces et plis de la ville qui voient passer quotidiennement des flots de personnes, gardent dans leur épaisseur des traces d'histoires particulières et de rapports entretenus avec les passants, qu'il s'agit de sentir et de «capturer».

Les instruments utilisés par les deux collaborateurs vont convertir, en direct, ces matières et événements «bruts» en séquences ciselées par une attention obsessionnelle portée sur un extrait particulier de la réalité environnante.

Les actions des artistes influencent à leur tour le réel : une réaction en chaîne se met alors en place. Est-ce le son vibrant de l'instrument qui perturbe le rythme des passants ou des claquements de talon qui déclenchent une mélodie minimaliste ? Sont-ce les images offertes par la caméra, fouillant les reflets des catelles du bâtiment d'en face au rythme de la musique, qui ont stoppé ce promeneur ? Est-ce l'arrivée de ce badaud qui infléchit la course de la caméra ?

Pour le musicien, attentif au flux des passants, aux sonorités du lieu autant qu'aux images produites par le vidéaste, il ne s'agit pas d'illustrer ou d'embellir la réalité ambiante, mais de traduire en notes les sensations existantes. Pour le vidéaste, la possibilité lui est offerte de donner à voir ce que les yeux ne peuvent capter de l'espace environnant. Le cadre permet de s'attarder sur des détails; les focales serrées créent des volumes; et le mouvement de la caméra taille des morceaux d'espace-temps. Musique et images mêlées, toutes les options conduisent à perturber les sens et concentrer les regards sur une nouvelle manière d'appréhender le lieu choisi.



Se trouver les pieds dans la réalité,  
en étant tributaire du hasard et des  
intuitions du moment;  
mais en essayant d'influencer le quotidien,  
en cherchant ses failles,  
en installant une situation insolite;  
et donc faire, en quelque sorte, dérailler le cours  
des choses et proposer une perception particulière  
d'un moment et d'un lieu donnés...

... Les images naissent dans la rue...



# CONCEPT: INSTALLATION

Le point de jonction, hors du temps, de toutes les villes et tous les passages visités.

... et de la rue, les images poursuivent leur chemin...

imprenables, mais néanmoins à proximité d'œil,  
cadrées, bien que sans limites fixes,  
tournant en boucle, mais à chaque fois autres,  
indépendantes, alors que liées les unes aux autres...

... les séquences recomposées, redispuestas,  
attendent le spectateur, qui, de sa présence,  
voudra bien les faire remonter à la surface.

Des images réalisées durant la performance, on ne retiendra que quelques séquences. Celles-ci formant de véritables «morceaux», à l'instar de pistes musicales sur un CD, existeront en tant que telles, sans montage additionnel.

Ces plans séquences d'une durée variable seront présentés au sein de l'installation, puis édités ultérieurement en DVD en vue de constituer une collection visible et diffusable indépendamment de la partie installation du projet *PASSAGES*.

L'installation sera constituée de deux entités bien distinctes. D'une part, une structure centrifuge appelée *L'ÎLOT* : une construction aux formes rondes et à la surface «imprégnée» d'images qui éclosent doucement sur ses flancs ; d'autre part, des écrans ancrés dans l'espace environnant et qui reçoivent les images projetées depuis le haut de *L'ÎLOT*. Les séquences réalisées dans la ville hôte les jours qui précèdent seront projetées sur ces supports ; dos à *L'ÎLOT*, le spectateur, muni d'un casque sans fil, pourra déambuler entre les séquences réparties dans l'espace et écouter le son accompagnant le morceau qui se trouve dans son périmètre direct. Lorsque le spectateur se tourne sur lui-même, il se trouve face à la partie centrale : cet *ÎLOT*, mirage urbain, laisse remonter des fragments d'images à sa surface lorsque la silhouette d'un spectateur entre dans le faisceau du projecteur dirigé sur la construction. Enveloppés de subtiles mélodies urbaines, ces morceaux de villes apparaissent au fur et à mesure du mouvement du spectateur autour de la structure.

Les images diffusées sur les flancs de *L'ÎLOT* proviennent de la collection du projet *PASSAGES* – les morceaux des autres villes parcourues sont pour ainsi dire digérées et réorganisées pour se présenter comme une matière nouvelle, constitutive d'une ville sans cesse remodelée.

La forme de la structure est volontairement simple et ouverte aux interprétations - comme une sorte de camera obscura inversée, elle présente la mémoire fragmentaire d'une ville qui n'existe pas.

Cette installation est l'image, presque anthropomorphe, d'une cité à la fois humaine et artificielle, structurée et désordonnée, tour à tour accessible ou menaçante: le point de jonction, hors du temps, de toutes les villes et tous les passages visités.



# DONNÉES TECHNIQUES

Les informations et dessins qui suivent sont des pistes de travail - les tests grandeur nature, actuellement en cours, vont déterminer la forme finale.

## EN RÉSUMÉ:

### STRUCTURE CENTRALE, L'ÎLOT.

D'une hauteur de 2m75 et d'une largeur de 2m30, cette construction est recouverte d'un tissu stretch gris et munie d'un système qui fait légèrement bouger cette membrane souple. Projetées depuis l'intérieur de la structure, une dizaine de petites images se dévoilent lorsqu'un visiteur coupe de son ombre le champ de lumière du projecteur qui donne une matière à la peau de L'ÎLOT.

### LES IMAGES SATELLITES ENTOURANT L'ÎLOT.

Au nombre de 5 projections d'une taille variable, les séquences projetées depuis le haut de L'ÎLOT seront visibles sur des écrans translucides et/ou les murs du lieu accueillant l'installation.

### L'ESPACE D'EXPOSITION.

Ces murs seront complétés par des panneaux qui viendront remodeler et «casser» l'espace: le visiteur devra faire le tour de L'ÎLOT pour découvrir toutes les séquences projetées - et aura ainsi un rapport de proximité variable à L'ÎLOT.

### SONS.

L'espace d'exposition est envahi par un son à la musicalité urbaine qui émane de L'ÎLOT. Les visiteurs, équipés de casques à infrarouges, peuvent capter la bande son des séquences extérieures à la structure en fonction de leur position dans l'espace.

## EN DÉTAIL:

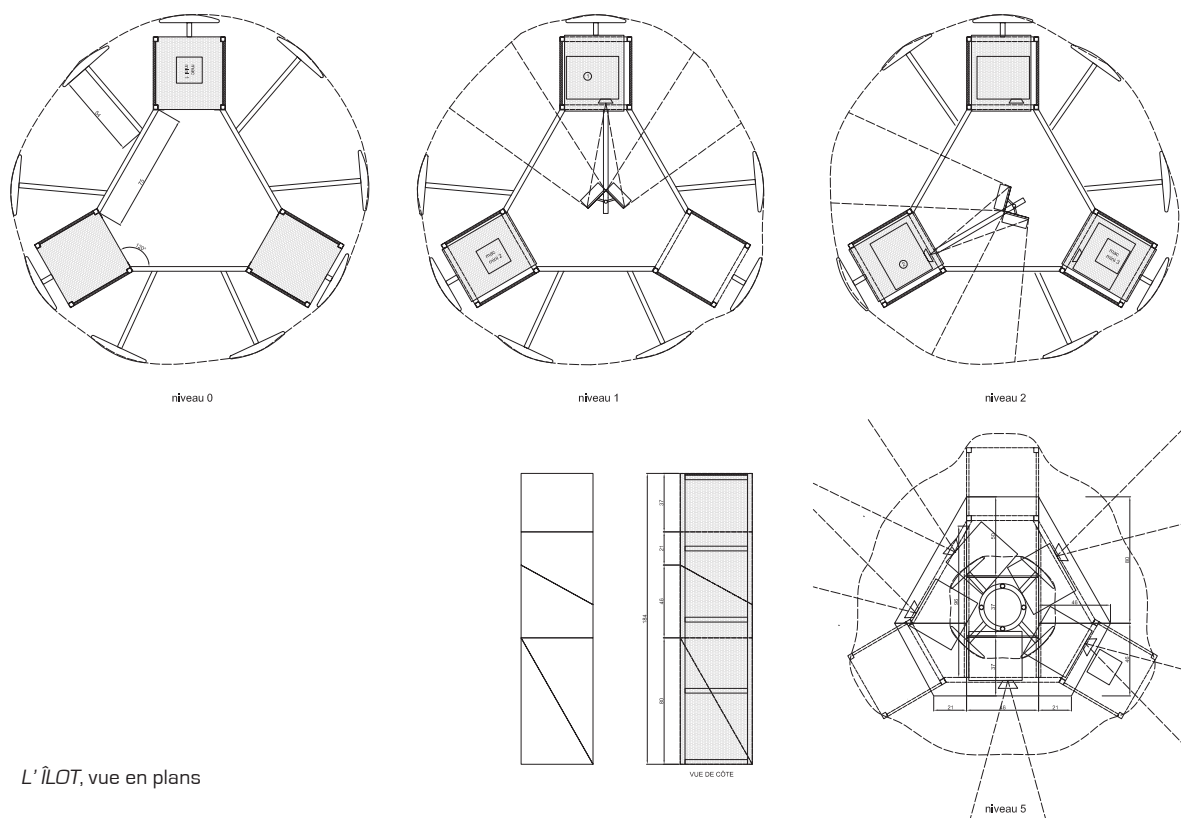
### STRUCTURE CENTRALE, L'ÎLOT.

3 projecteurs vidéo, installés à l'intérieur de la construction, envoient chacun une composition de 3 ou 4 petites images sur des miroirs placés devant eux. Tous ces miroirs sont dirigés en éclatement sur le tissu: il y aura donc entre 9 et 12 flux vidéo, de 15 à 25 cm de base, répartis sur l'ensemble du tissu.

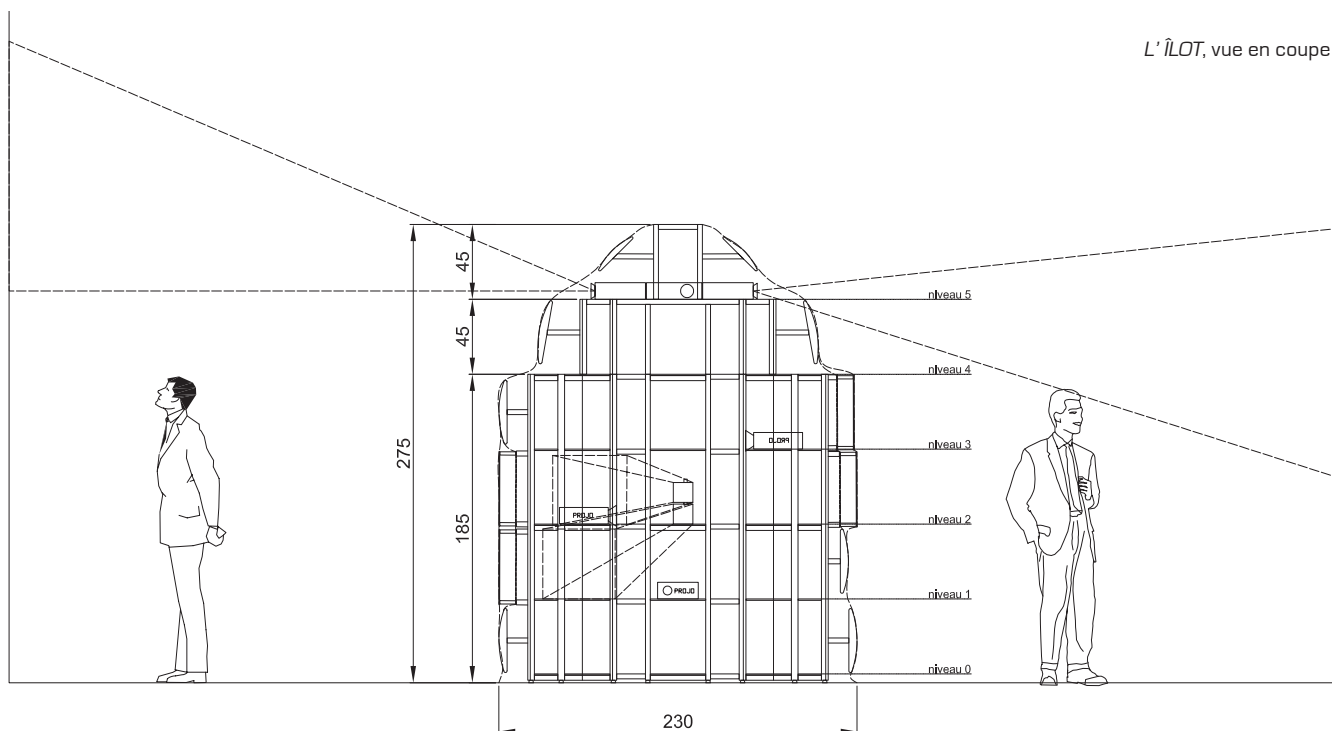
Ces images sont des extraits de morceaux de villes déjà visitées, fortement retravaillées (recadrées, ralenties, contrastées etc) avec pour but de garder des liens possibles avec les images projetées sur le pourtour. Un peu comme des reflets de parties d'images qui sont projetées autour... Dans le même sens de mirage urbain, 2 ou 3 projecteurs placés dans le pourtour de L'ÎLOT envoient sur le tissu une image fortement ralentie d'une matière urbaine (mur granuleux ou reflets contrastés sur surface réfléchissante - selon la ville hôte).

Le visiteur qui s'approche de L'ÎLOT voit donc un volume doté d'une matière animée; en s'approchant, il entre dans le faisceau d'un projecteur et son corps dessine une ombre sur la structure. C'est à ce moment que vient s'inscrire dans la découpe du visiteur une image telle que décrite ci-dessus... et selon sa trajectoire, le visiteur pourra faire émerger avec son ombre les divers fragments enregistrés au sein de l'installation.

Techniquement, ces apparitions se font grâce à un système de détection de présence, qui envoie un signal à un programme (Modul8) pour faire apparaître puis estomper les flux vidéo selon les mouvements du visiteur.



L'ÎLOT, vue en plans



### LES IMAGES SATELLITES ENTOURANT L'ÎLOT.

Depuis la partie supérieure de la structure, 5 projecteurs diffusent les images réalisées dans la ville hôte quelques jours avant. Comme un phare qui balaye d'un rayon de lumière son environnement immédiat, ces projecteurs envoient les images de la ville sur des panneaux translucides et les murs de l'espace d'exposition. Les 5 images à tailles variables qui entourent L'ÎLOT fonctionnent comme des fenêtres sur la ville, avec une découpe claire dans le temps et l'espace: 2 à 3 morceaux choisis tournent en boucle à partir de chaque projecteur, et le cadre bien défini de de l'image projetée lui donne un air d'écran de cinéma.

### L'ESPACE D'EXPOSITION.

De manière à inciter le visiteur à se déplacer dans l'espace, sa curiosité est stimulée par le fait qu'il ne voit pas tout du premier coup d'œil. La structure est placée dans un espace rendu légèrement labyrinthique par l'addition de panneaux de la même hauteur que L'ÎLOT. De plus, la perception des images sur L'ÎLOT en fonction du positionnement du visiteur incite celui-ci à se pencher en avant, à contourner la structure pour se remettre au final dans la position de découverte de l'instantané dans laquelle se trouvaient le vidéaste et le musicien lors des vidéoperformances.

### SONS.

Muni d'un casque sans à fil infra-rouges qui lui aura été donné à l'entrée, le visiteur pourra entendre, comme dans un cocon, les sons qui sont synchrones aux images satellites. Les émetteurs IR sont placés sur le haut de L'ÎLOT, et grâce à un angle et une portée réduite, ils permettent de diffuser le son seulement dans l'espace direct devant l'image correspondante.

Emanant de l'intérieur de L'ÎLOT, des sonorités urbaines dialoguent avec des propositions musicales qui ont été produites lors de vidéoperformances antérieures: le visiteur, ayant enlevé son casque, pourra tourner autour d'un son à l'enveloppe réaliste et musicale.

# VIDEASTE ET MUSICIENS

Il s'agit littéralement d'une écoute et d'une collaboration de chaque seconde

Venant principalement du domaine du cinéma (avec quelques courts-métrages aux formes diverses à son actif, diffusés en festivals et à la télévision), Ulrich Fischer a beaucoup travaillé avec les artistes de la scène (musique, danse) et des plasticiens. Cette polyvalence dans les genres cinématographiques et les liens tissés avec d'autres domaines artistiques l'ont conduit à développer ce projet qui prend pied directement dans ses préoccupations principales : la question du rapport contradictoire de l'habitant des villes à l'espace urbain (entre fascination et répulsion). Ulrich Fischer a déjà développé quelques projets d'installations vidéo sur cette thématique là, et a également collaboré à des projets aux enjeux comparables.  
*Plus d'informations sur le parcours de Ulrich Fischer dans la Bio annexée.*

Le choix des musiciens répond à plusieurs critères :

- aisance d'improvisation dans un contexte non scénique. C'est pourquoi nous privilégions les musiciens venant de la scène improvisée et électronique (mouvance field recording)
- capacité d'improviser librement en s'inspirant des sonorités ambiantes et non pas d'après un répertoire musical existant;
- aptitude à développer une structure musicale simple et sobre.

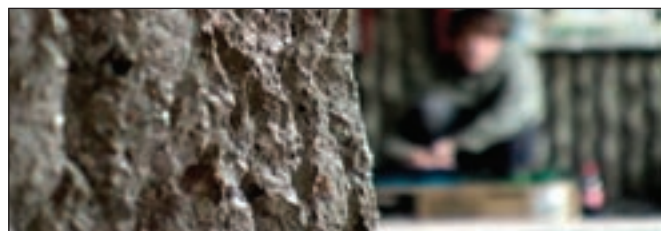
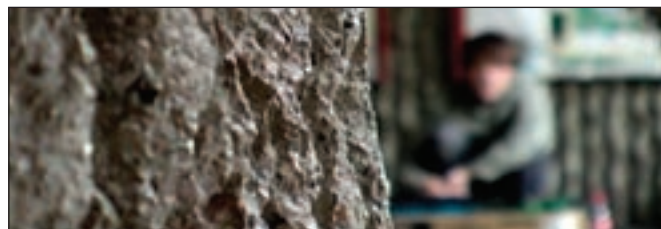
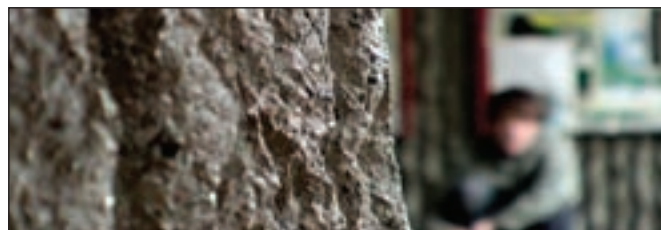
Dans ce processus, aucun des artistes ne dirige l'autre. Il s'agit littéralement d'une écoute et d'une collaboration de chaque seconde, en vue d'un équilibre et d'une alchimie en constant mouvement. C'est principalement cette contamination mutuelle qui permet de considérer d'une manière nouvelle le rapport aux outils, mais aussi à l'entourage, et par là même ce qui pourra être transmis aux spectateurs.

## Musiciens ayant déjà collaboré sur les versions antérieures :

**LAUSANNE** - Christian Pahud (samples), Stéphane Kropf (électronique), Loïc Boujol (percussions, guitare), Vincent Kohler (percussions)

**GENEVE** - Adrien Kessler (synthétiseur), Dirk Bruinsma (saxophone), Philippe Ehinger (clarinette), Claude Jordan (flûte), Kioharu Kuwayama (violon)

**JAPON** - Yasutaka Kobayashi (clarinette), Yamao Keisuke (guitare)



## Musiciens ayant donné leur accord de collaboration :

**BERLIN** - Andrea Neumann (piano), Gilles Aubry (ordinateur), Axel Dörner (Trompette), Vincent Epplay (électronique)

**GENEVE** - Philippe Ehinger (clarinette), Nicolas Field (percussions), Vincent Haenny (électronique), Andréa Valvini (électronique), Thierry Simonot (spatialisation)

**LONDRES** - Janek Schaefer (samples), Kaffe Matthews (électronique)

**PARIS** - Mehdi Hercberg (électronique), Thomas Charmetant (cello),

**TOKYO** - Tetuzi Akiyama (guitare, viola), Hiroshi Hasegawa (électronique), Haco (voix, électronique), Kiyoharu Kuwayama (violon)

**ZÜRICH** - Thomas Körber (électronique), Jason Kahn (percussion), Christian Wohlfarth (percussion), Simon Picard (saxophone)

La liste des musiciens présentée ci-dessus n'est pas exhaustive.  
D'autres collaborations sont actuellement en discussion.

# PRODUCTION

... trouver l'espace d'exploration de ce qui se dévoile quotidiennement et de ce qui est enfoui sous la surface du quotidien

Contrairement à la méthode de production habituelle dans l'industrie du cinéma (qui sépare les phases de création d'un film en plusieurs étapes), ce projet-ci entend rassembler au même moment et au même endroit les enjeux de décision et de création.

Cette concentration doit être préparée à l'avance par des repérages et des discussions préliminaires entre les partenaires. Au final, seulement deux personnes sont nécessaires à la réalisation de ces performances, et leurs déplacements en ville sont facilités par l'utilisation de matériel léger.

## 1 - ASPECTS TECHNIQUES :

Pour garantir un maximum de flexibilité et de mobilité, nous utiliserons une caméra de poing de type DVCPRO HD en 16/9 avec un son en stéréo MS pour pouvoir restituer la sensation d'espace. Un moniteur LCD portable restituera l'image réalisée en direct au musicien. Ulrich Fischer s'occupe lui même de toute la partie technique de la prise de vues et de l'enregistrement audio.

## 2 - ASPECTS LOGISTIQUES :

Tout le matériel technique nécessaire à la présentation du projet, tant pour la performance que l'installation, est amené par nos soins. En effet, l'installation a été conçue de manière à être facilement transportée et montée: la structure porteuse, en forme de 3 caissons séparés, contiendra les divers éléments mécaniques et techniques de l'installation.

Seule la modulation de l'espace de présentation, nécessitant la disposition de cloisons en panneaux de bois blanc (cf. détails pages 7-8), ainsi que les montages et démontages, sont à la charge de nos hôtes.

## 3 - ASPECTS CONCEPTUELS :

L'espace de passage «type» de la ville, sujet des vidéoperformances, sera à définir conjointement entre la structure d'accueil et Ulrich Fischer. En effet, la symbolique et l'identité liée au type d'espace choisi devra faire sens avec la place qu'occupe le lieu d'accueil dans la ville, selon des critères géographiques mais aussi de calendrier.

### Planning type d'une intervention

(2 performances par musicien - proposition à discuter)

#### > Jour J-1:

Voyage

#### > Jour 1:

Préparation vidéoperformances: 10h environ

Repérage des lieux, discussion avec les musiciens

#### > Jour 2:

Préparations vidéoperformances: 10h environ

Repérage des lieux, discussion avec les musiciens

Préparation logistique des vidéoperformances

#### > Jour 3:

8h environ

Performances 1 et 2

Choix des séquences

#### > Jour 4:

8h environ

Performances 3 et 4

Choix des séquences

#### > Jour 5:

Relâche

#### > Jour 6:

8h environ

Mise en place de l'installation et intégration des séquences à la structure

#### > Jour 7:

8h environ

Performances 5 et 6

Choix des séquences

Continuation de la mise en place de l'installation

#### > Jour 8:

Finitions de la mise en place de l'installation

Mise en route de l'installation. Vernissage

#### > Jour 9:

8h environ

Performances 7 et 8

Choix des séquences

#### > Jour X:

6h environ

Finitions et/ou désinstallation et rangement

#### > Jour X+1:

voyage retour

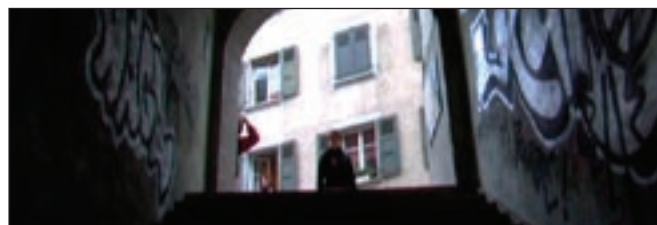
L'exposition peut, bien sûr, se poursuivre après notre départ. Pour des informations détaillées sur le système d'installation, nos besoins techniques et les informations financières, contactez-nous aux coordonnées en page 12. Informations également disponibles sur [www.perceuseprod.ch](http://www.perceuseprod.ch).

# CONTACTS

Perceuse Productions Image  
rue de la Coulouvrenière 8  
CH-1204 Genève Suisse  
tél +41 22 800 38 93  
fax +41 22 800 38 94

www.perceuseprod.ch  
Ulrich Fischer  
uf@perceuseprod.ch

infos et communication  
Richard Afonso  
passages@perceuseprod.ch



## DVD démo

### **VOUS TROUVEREZ, SUR LE DVD DÉMO CI-JOINT:**

- Une vidéo simulation (en images 3D) de la construction de *L'ÎLOT*, mis en situation dans un espace d'exposition virtuel (réal. Alexandra Glauser).
- Des séquences vidéos extraites de *PASSAGES À L'ARSENIC* dans une version laboratoire du projet, présentée au théâtre Arsenic de Lausanne, fin 2004.
- Des séquences vidéos extraites de *EN PRENANT LES GAMMES PAR LA MANCHE*, une version film du projet réalisée en 2001.
- Des séquences vidéos issues de quelques improvisations réalisées au Japon et en Suisse entre 2004 et 2005.