



**Dossier de présentation de travaux artistiques
Ulrich Fischer**

Janvier 2012

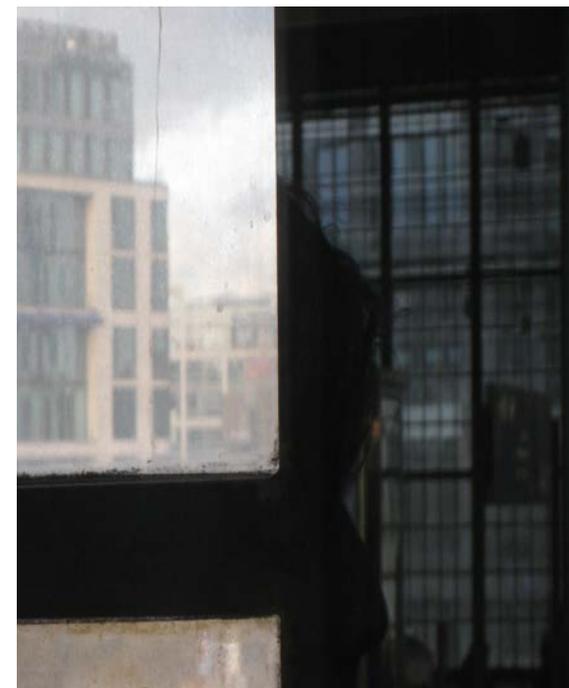


SOMMAIRE

2



3	Parcours: points de départ, escales, trajet et destination
4	Installations: «Toyko Tripes»; «Generevan»
5	Installations: «Le talon du Perron»
6	Installations: «Passages»
7	Art vidéo et cinéma
8	Performance: «Au tour du train...»
9	Nouveaux médias: «Walking the Edit» - présentation
10	Nouveaux médias: «Walking the Edit» - intentions
11	Nouveaux médias: «Walking the Edit» - enjeux
12	Nouveaux médias: «Walking the Edit» - liens interactifs
13	CV
14-15-16	Presse (extraits)



PAR- COURS

3

Sous les images, la ville.



Points de départ: les questions

Le fond

La place active de l'habitant, la question de la marge de manœuvre participative et des interactions entre personnes et espaces de vie, la possible réalisation d'utopies et d'alternatives forment mon terreau de questions «soulevées» par la ville contemporaine.

La forme

La caméra (photo, cinéma ou vidéo) est mon outil de prédilection pour la production d'images (la plupart du temps) en mouvement. Autant j'ai pu varier le type de présentation formelle finale (cf escales), autant je suis de plus en plus attaché à un processus de production léger et souple (cf le trajet). J'ai toujours essayé de coller au plus près de la formule «la forme, c'est le fond qui remonte à la surface» (Victor Hugo). Ce parti pris m'a progressivement amené à sortir des lieux spécialisés (salle de cinéma, espace d'exposition) pour investir l'espace urbain.

Travaillant avec des outils dont l'échelle primaire est le temps, mon obsession pour le contexte social, le territoire aménagé - en somme pour l'espace - me conduit à reconsidérer fondamentalement notre relation au monde visuel. Les images inscrites non pas seulement dans un flux temporel (défini et forcément linéaire), mais avant tout dans un contexte spatial (scénographié et potentiellement non linéaire)...

Escapes: des éléments de réponse

La photographie

Les images fixes ont été le déclencheur de mon parcours artistique; l'appareil photo continue de servir au quotidien mais plutôt dans une optique «bloc-note» expérimentale.

Le cinéma

J'ai eu la chance de travailler durant une dizaine d'années avec l'argentique (Super-8 et 16mm), que j'ai pratiqué de manière très «organique» (développement à la main, montage négatif, adaptation mécanique des outils).

La vidéo

En contre pied avec la pratique de l'argentique focalisée principalement sur l'esthétique, l'utilisation de la vidéo numérique m'a permis de me concentrer sur l'interaction vivante avec le contexte filmé.

Les installations et performances

Cette interaction vivante, je la souhaitais aussi du côté des spectateurs - j'en suis donc venu tout naturellement à développer des projets installatifs et performatifs.

Les nouveaux médias

Ce terme n'est pas des plus heureux, mais il regroupe tout de même sous un même «toit» tout ce qui précède, en ajoutant des dimensions supplémentaires: l'ouverture, la combinatoire et la programmabilité. Ce territoire des nouveaux médias est mon espace de travail principal depuis quelques années.

Le trajet: la formulation de la pensée

La manière

Au-delà de la position ou du point de vue, j'aimerais focaliser sur la manière. La manière de formuler les questions, la manière de produire du contenu, la manière de le présenter et de le partager: à chaque fois, cette manière a une incidence profonde sur le résultat et sa réception.

Pour moi, la position et le point de vue découlent de la manière de faire: écouter et regarder ce qui existe, entrer dans un mode de discussion ouvert (ne pas couper court à ce qui précède et ce qui peut se passer une fois que l'on a dit ce que l'on avait à dire), permettre l'appropriation et la transformation par autrui.

La valeur n'est pas uniquement dans l'objet créé (le film, l'installation) mais également dans le processus constitutif et les relations qui sont jouables, opérables (par les spectateurs, pour le créateur).

Il n'y a pas qu'un seul trajet possible...

Le contexte

L'application de la manière de travailler et de présenter un projet au public se fait dans le cadre d'un contexte spécifique. Il me tient à coeur, tant que possible, de favoriser une dynamique de groupe (interdisciplinarité, horizontalité du processus de travail), une intégration d'autrui en respectant son échelle, un développement ouvert et naturel *dans* le temps (penser évolutivité et «indépendance» d'un objet créé dans un contexte spécifique).

La destination: l'horizon des réponses

La direction

La période de recherche de l'alliage idéal pour développer mon travail est passée: après une multiplication des expérimentations (les escales), je peux maintenant focaliser mon énergie sur ce que l'on appelle «la convergence», via les nouveaux médias. Convergence des pratiques (l'interdisciplinarité n'est plus un vœu pieux), convergence des usages (nouveaux équilibres de pouvoir entre créateurs et spectateurs), convergence des outils («mashup» software et hardware).

Perspective

Au jour d'aujourd'hui, je mets toute mon énergie dans la construction d'un outil qui permet de réaliser ce que l'on pourrait nommer du «montage spatial». Le dispositif «Walking the Edit» permet exactement cette opération de contextualisation spatiale des images, et constitue ainsi mon horizon très concret pour les années qui viennent.

Un peu comme au début du cinéma, alors qu'il n'y avait pas encore de «normalisation» ni des outils, ni des pratiques, nous avons aujourd'hui la possibilité et la chance de reconsidérer à la source (en écrivant le code source donc) le fonctionnement de nos outils - et donc forcément et de plus en plus fortement ce qui en sort.

L'oeuvre, au final, n'est plus tant un objet figé (dans l'espace et le temps) mais l'expression «organique» d'un projet aux multiples accès et destinations.

INSTALLATIONS

4

TOKYO TRIPES



«Tokyo tripes» est une installation vidéo présentée au Videoart Center Tokyo en juin 2002.

Deux moniteurs TV superposés font face à une projection - le spectateur, au centre du dispositif, regarde soit la combinaison des images sur les deux moniteurs (cf les deux images ci dessus), soit la projection (cf ci dessous). L'installation fonctionne avec une boucle de 30 minutes.

D'un côté de l'espace sur les moniteurs, une traversée urbaine fluide et flottante: d'une part la ville qui «coule» perpendiculairement, formant des vagues plus ou moins rythmées; d'autre part une immersion frontale, le nez dans le guidon, à travers le dédale des rues.

Un double mouvement qui nous berce, nous hypnotise...

Et de l'autre côté, le contre-champs: on y voit le «résultat» de ce mouvement sur les passagers. Mains jointes, yeux qui se ferment, laisser aller et suspension de l'activité.

Une ville qui prend le temps de digérer fait la part belle au transit.



GENEREVAN



Une installation photographique éphémère réalisée en septembre 2003 à Yerevan, en Arménie. Réalisé dans le cadre du projet «Génétiquement modifiable» produit par Utopiana.

Pour ce projet, j'ai superposé les cartes de Genève (en beige) et de Yerevan (en jaune) de manière à pouvoir tracer un parcours commun aux deux cartes (en vert). À Genève, j'ai pris en photo les endroits qui me faisaient penser à Yerevan, ville que je ne connaissais pas. À Yerevan, j'ai collé les images de Genève à même la ville, (sur la « peau de la ville »), aux emplacements correspondant aux deux cartes (les points rouges).

J'ai ensuite photographié et filmé cette imbrication temporaire des deux cités et exposé ces tirages dans les deux villes, créant par là même un pont sensible et décalé entre deux univers contrastés. La captation vidéo a également été exposée.

Web: <http://www.c-sideprod.ch/generevan>



INSTAL- LATIONS

5

LE TALON DU PERRON



Une installation vidéo interactive, présentée dans l'espace public à Genève (la Rôtisserie) en été 2003, sur une durée de 3 mois.

A l'aide de deux demi-voitures d'un certain âge, les passants peuvent se projeter sur l'espace environnant (la nuit) et aller panoter d'un coup de volant tout à fait inoffensif sur les constructions urbaines avoisinantes (le jour).

Une personne tient le volant et conduit une «voiture phare» planant à 3 mètre du sol, tandis qu'une autre personne, installée dans une demi voiture parquée au sol peut se voir incrustée sur ce que filme le conducteur de la «voiture phare»...

Voiture projecteur (phare) :

Encastré sur un mât pivotant, un devant de voiture fait office de cabine de projection tournant : en effet, à la place des phares, deux projecteurs envoient la nuit des images sur les murs et façades, tout en tournant d'une manière circulaire à l'aide d'un volant situé en bas du mât. Ce mobile, situé à mi-distance de la muraille et des façades, se blotti dans la lignée des arbres pour devenir en quelque sorte le « phare » du lieu. Les projections «circulent» à mi-hauteur, se mélangeant avec les matières et structures rencontrées (lierre tombant, locaux commerciaux etc). En plus de sa capacité de projecteur, ce mât devient aussi « périscope » : une caméra située entre les deux projecteurs est reliée à un écran LCD en dessus du volant. On peut alors voir un travelling circulaire sur les alentours (de jour) et filmer le résultat des projections (de nuit).

Voiture vidéomaton :

Situé à côté de la «voiture phare», un avant de voiture est garée de manière à embrasser du regard tout l'espace de la place. Cet habitacle fait office de vidéomaton : une caméra vidéo est placée à côté du rétroviseur qui est un écran LCD. On peut se voir à l'écran, incrusté sur l'image de l'autre voiture phare - et lorsque le conducteur de celle-ci tourne le volant on a l'impression d'être en mouvement...



PASSAGES

Passages est un projet d'installation vidéo basé sur des vidéoperformances urbaines réalisées avec des musiciens de la scène improvisée ou électronique. Le projet a démarré en 2001 et s'est poursuivi jusqu'en 2008.

Une grande ville: Berlin, Tokyo, Zürich...

Dans un de ces lieux si bien conçus pour le *passage* que personne ne s'y arrête: couloir souterrain, trouée entre deux immeubles...

Un duo *passager*, formé d'un vidéaste et d'un musicien, contaminé et inspiré par le contexte environnant, propose une lecture singulière de cet espace urbain.

La caméra «plonge» dans la réalité de ce lieu, perdu de vue à force de le traverser, tandis que la musique «coule» dans le temps et l'espace immédiats.

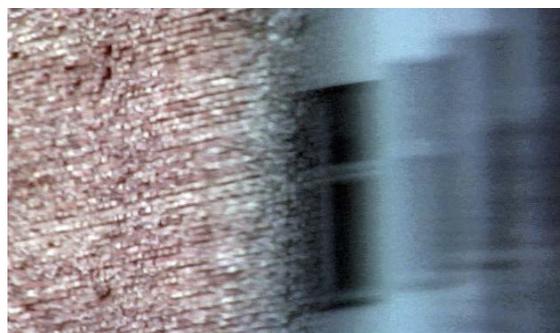
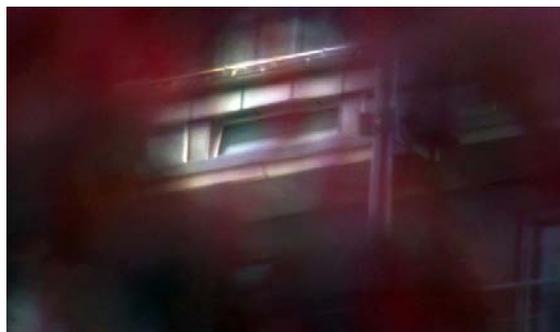
Qui, du vidéaste ou du musicien, influence l'autre? Qui, des passants ou des artistes, infléchit temporairement la perception commune de cet espace de passage?

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.

Le travail a été présenté à Lausanne (Arsenic en 2004), Zürich (Walcheturm en 2006), Bâle (Beam-On en 2006) Genève (BAC en 2007), Berlin (TESLA en 2007 et Ratskeller Lichtenberg en 2008).

Web: http://www.c-sideprod.ch/passages_fr



La naissance de ce projet remonte à une performance réalisée avec Philippe Ehinger dans le cadre du festival de *LA BÂTIE* (Genève) en 1995. C'est lors des improvisations en milieu urbain que nous avons développé les liens nécessaires et précieux à la réussite de la performance.

Ce procédé, qui n'était alors qu'une étape de travail, a été repris et perfectionné en 2001 lors de la création de mon film de 61 minutes pour le mouvement *DOEGMELI*. Il s'agissait alors d'arpenter des lieux publics de Genève en improvisant librement, sans pressions autres que d'arriver à produire quelques morceaux – qui iraient s'additionner les uns aux autres dans un film au caractère très contemplatif. Lors de sa diffusion publique au *FESTIVAL DE LOCARNO*, et par la suite à Genève, Tokyo, Kobe, Kyoto ou Hong Kong, j'ai pu vérifier que ces morceaux, au caractère brut et souvent abstrait, fascinaient les spectateurs.

Le dialogue avec un artiste d'un autre domaine artistique a fait évoluer mon rapport à l'outil cinématographique. La caméra est passée d'outil à enregistrer le réel au statut d'instrument capable d'interagir avec un contexte donné. Ceci m'a surtout permis de trouver le mode le plus idoine pour exprimer mon obsession pour le trivial et le quotidien des espaces publics urbains. C'est ce dernier point qui est particulièrement important pour appréhender les enjeux de l'installation développée dans *PASSAGES*: s'éloigner de la symbolique urbaine communément montrée, faire réapparaître sur la 'peau' de l'installation les émotions, érodées essentiellement par le rapport fonctionnel que l'on entretient au quotidien avec l'espace urbain. En allant regarder de près, voire de très près, ces portions d'espace-temps, je compte focaliser mes sens, puis ceux du spectateur, sur tous ces petits détails qui font la force et le caractère spécifique et singulier d'une ville. C'est en décadrant, puis en concentrant l'attention que l'on peut lire et sentir l'identité d'un lieu...

Le fait de faire évoluer le projet à travers une grande quantité de duos avec les musiciens, mais aussi grâce à la variété des villes, me semble être le choix nécessaire pour faire aboutir ce geste, simple au départ mais riche à l'arrivée, à un résultat captivant pour les spectateurs.

PERFORMANCE

7

AU TOUR DU TRAIN (DE REGARDER LES IMAGES)



Présenté sous forme d'une performance cinématographique, ce film de 20 minutes a été réalisé dans le cadre de l'inauguration de la couverture des voies CFF de St-Jean à Genève en 1998. Il y a eu plusieurs voyages durant la semaine de festivités.

À partir de 3 projecteurs 16mm placés à intervalles réguliers dans un train touristique, les spectateurs transportés à bord de ce véhicule pouvaient regarder le film qui passait, comme un train d'images au-dessus de leurs têtes, tour à tour dans les 3 projecteurs; le résultat étant une sorte de triptyque en mouvement, projeté sur un mur en béton.

Au tour du train (de regarder les images) est une collection de 3 histoires parallèles: le mouvement (ou comment ne pas enterrer ce qui entraîne), les échelles (ou comment jongler entre miniature et grandeur nature) et la surface (ou comment découvrir le fond caché sous la forme).

Le film questionnait le geste architectural lequel pariait sur un concept de chantier inachevé, laissant une part de réappropriation aux habitants; entre programme et réalité, les images venaient placer une dimension éphémère supplémentaire...

Web: <http://www.c-sideprod.ch/performance>



ART VIDEO & CINEMA

8

A partir de la petite dizaine d'œuvres filmiques réalisées entre 1994 et 2004 (voir le CV en fin de dossier), je peux extrapoler deux constantes formelles «révélatrices»: l'utilisation conjointe des supports vidéo et celluloïd (un «mashup» d'outils) ainsi que la délinéarisation de la structure narrative pour aboutir à un style de montage que l'on pourrait nommer en «mosaïque».

Dans les deux exemples sur cette page, issus d'une collection de «4 courtes pièces» réalisées en 2004 pour l'émission «Sternstunden» de la SFDRS, j'ai filmé en Super-8, effectué un télécinéma via un appareil photo digital, image par image, puis composé les animations de manière numérique; d'autre part, ces 4 exemples présentent une variante de ce montage en «mosaïque» appliqué au sein même de l'image (et non pas seulement dans le flux temporel du film). En effet, il y a des montages parallèles qui s'expriment et se développent de manière juxtaposée via une découpe et un placement d'éléments visuels dans le cadre, formant ainsi un montage intra-image (en complémentarité au montage inter-image lié à un développement narratif *dans* le temps).

Rétrospectivement, cette volonté de combiner diverses couches pour aboutir à un montage spatial préfigure les expérimentations ultérieures (les installations et performances, mais surtout le projet «Walking the Edit»).

Chemin faisant, d'escale en escale, mes images en mouvement ont donc été tissées de manière plastique et narrative à l'intérieur du cadre défini par la diffusion de l'image, pour aujourd'hui se trouver décadrées dans l'espace de leur contexte d'origine et / ou sémantique.

BALLAST



Un quadrillage symétrique soutient et fait décoller l'image - pas de mouvement sans ballast...

MI RAGE



Que se passe-t-il quand des objets mouvants «gèlent» dans leur course et deviennent un solide qui marque l'espace ? On peut alors voir une sorte de mémoire d'un lieu de passage, nous interpellant à nouer de nouvelles relations au contexte...

NOUVEAUX MEDIAS

9

Lorsque le cinéma dérive urbain. Lorsque l'automatisme devient sensible.

Lorsque l'image obéit au pied et à l'œil.

Lorsque le document étrangement dépasse la fiction.

Le projet «Walking the Edit» (WE) est un dispositif original et inédit aux frontières du cinéma, des nouveaux médias et de l'art public.

Composer un film en marchant : avec «Walking the Edit», Ulrich Fischer propose **l'expérience d'une déambulation urbaine qui génère un film unique et singulier, de manière dynamique et intuitive.**

Aucun besoin de faire des images ou de réfléchir au montage des images: **il suffit d'enregistrer son parcours à l'aide d'une application pour iPhone** pour «réveiller» des fragments audio-visuels faisant partie de l'espace urbain traversé. Ces portraits, témoignages ou observations ont été réalisés au préalable par une équipe de cinéastes ou proviennent d'archives audiovisuelles existantes.

Le promeneur entend la bande-son de son film pendant qu'il marche, en temps réel; il peut imaginer le film à travers les fragments sonores liés à l'espace urbain qui l'entoure – son parcours peut alors dériver vers l'horizon d'un film à découvrir...

En fonction de sa trajectoire, de son rythme de marche, en somme de son comportement, **le promeneur compose un montage**, reflet formel de son parcours, au travers de cette mémoire audio-visuelle partagée qui existe virtuellement autour de lui.

En cours de route, **il peut visualiser le processus de montage du film** via une interface graphique spécialement développée; les images de son film seront visibles dans un deuxième temps, une fois l'enregistrement terminé.

A la fin de son parcours, le promeneur peut accéder à son film sur le site internet du projet ou directement sur son téléphone ; il peut décider de le partager publiquement et visionner les films des autres visiteurs.

Avec «Walking the Edit», Ulrich Fischer cherche à développer **de nouvelles formes de narrations cinématographiques interactives et collaboratives.** En utilisant **de manière ludique les nouvelles technologies** (smartphone, génération automatique d'un film etc), le dispositif est conçu **pour un public non spécialisé.**

Web: <http://walking-the-edit.net>

WALKING THE EDIT

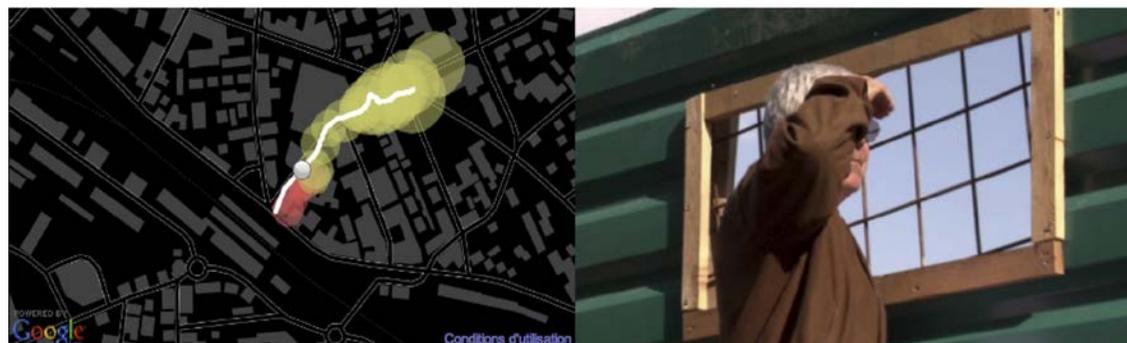
PRÉSENTATION

Mode d'emploi

- 1) Mettre les oreillettes
- 2) Lancer l'application WE sur l'iPhone
- 3) Démarrer l'enregistrement du parcours
- 4) Marcher, écouter, regarder...
- 5) Arrêter l'enregistrement
- 6) Regarder le résultat (directement sur l'iPhone ou sur le site web du projet)



Expérience sur le terrain (walk the edit)



Expérience devant un écran (watch the edit)

NOUVEAUX MEDIAS

10

Le film est aux plans ce que la molécule est aux atomes. Le site est aux films ce que la cellule est aux molécules. Le quartier est au site ce que l'organe est aux cellules. Qui a dit que la ville était un organisme ?

WALKING THE EDIT

INTENTIONS



ESPACE URBAIN

En premier lieu, il y a la recherche d'un espace: il faut trouver un contexte fort et intéressant pour aller cueillir puis semer nos images. Chaque espace recèle des potentialités spécifiques et singulières, propres à faire décoller l'imaginaire. Ce qui importe, c'est sa capacité d'exercer une fascination, d'être le terrain de rencontre de forces contradictoires, de créer des situations qui nous sortent du quotidien pour mieux pouvoir le cerner.

Au réalisateur ou à la réalisatrice de choisir ensuite une piste parmi la multitude de possibles qui défilent sous ses yeux; s'y tenir, s'entêter, ne rien y comprendre, s'obstiner pour finalement capter au vol le moment qui sera plus tard partagé, revisité et qui fera partie d'un nouveau contexte: l'espace digital.

L'enjeu est en quelque sorte de pouvoir trouver une relation renouvelée et hautement subjective à l'espace urbain en choisissant des fragments très cadrés, oubliant le reste, partant juste dans la perspective offerte, le «ici et maintenant».

Devant la complexité, choisir le geste simple, le regard concentré, le cadre affirmé.



CINEMA

Pour démarrer, on regarde en bout de chaîne: le film idéal auquel on aimerait arriver en tant que visiteur cinéphile. Il y a les modèles, les exemples qui font battre le cœur - mais comment construire ce qui est le fruit d'un labeur de longue haleine d'un ou deux cerveaux, penchés sur leurs propres obsessions, juste en exerçant une activité physique (marcher, en l'occurrence) ?

Le pari que prend ce projet est de situer le cinéma non pas au niveau de la molécule (le film) mais au niveau de l'atome (le média audiovisuel: un plan non monté, la «brique» de base). Il s'agit donc d'insuffler un souffle de cinéma à chaque plan collecté, en espérant qu'il en devienne aussi «parlant» qu'un plan de l'époque du cinéma muet.

Puis vient l'indexation, qui va pouvoir faire «vibrer» notre atome-média de manière à le faire s'enchaîner, plus tard, plus loin, avec un autre atome-média qui répondra à l'oscillation que le marcheur aura provoquée. Et enfin, au bout du chemin, le réveil des images qui va «magnétiser» nos médias en un film, la mémoire de notre parcours.

On monte comme on marche.



NOUVEAUX MEDIAS

Pas seulement au début ou à la fin du processus, mais véritablement dedans et autour: on pourrait formuler que les nouveaux médias sont dans le cas présent le terrain de rencontre entre l'espace urbain et le cinéma.

Le projet «Walking the Edit» insiste non pas sur la nouveauté d'un outil, mais plutôt sur le fait qu'une séquence audiovisuelle peut renaître sans changer d'essence: simplement en changeant de place (dans un contexte) ou de localisation (dans le temps). Autrement dit, **il s'agit de tirer profit du potentiel de combinatoire d'une image par rapport à une autre.** Ce n'est en soi pas nouveau, mais l'échelle et la puissance de combinaison a considérablement évolué, ce qui pose la question de la mise en partition des variations audiovisuelles avec le monde tel qu'on le connaît. Le cinéma à l'heure du «renouveau du média» sonne parfois encore mal accordé ou hors du rythme - **à nous d'inventer de nouveaux instruments, ou dispositifs, avec lesquels même les prétendues fausses notes puissent créer des gammes inédites.**

La métaphore, en bout de course, qui pourrait résulter de l'utilisation du dispositif, c'est que le labyrinthe n'est pas devant, mais derrière nous: notre trace, parmi tant d'autres.

NOUVEAUX MEDIAS

11

Il est dit que l'on monte avec sa tête et que l'on marche avec ses pieds - mais puisque l'on sait faire marcher sa tête, essayons de monter avec ses pieds.

WALKING THE EDIT

ENJEUX



ESPACE URBAIN - LA VILLE

La ville est souvent prise comme matière première, comme source d'inspiration, mais rarement comme scène où pourrait se dérouler l'essentiel d'un dispositif artistique (de la création à la diffusion): on va aller dans une institution culturelle ou on reste au salon pour voir une représentation artificielle du théâtre urbain.

Comment donc inviter un visiteur, un passant, un habitant à **renouveler son rapport à la ville**, à se concentrer sur un aspect bien particulier de l'espace traversé à travers un tel dispositif ? Est-ce qu'une **plus grande liberté d'imagination et d'amplification émotionnelle** peut ou doit passer par un cadre particulier, par des règles de jeu ?

CINÉMA - LE MONDE DES IMAGES EN MOUVEMENT

Avec l'arrivée des outils de prise de vue numériques, la masse d'images produites a décuplé: on produit tellement vite et beaucoup, que l'on a plus le temps de tout « digérer ». Une fois qu'une image est passée, elle laisse la place à une autre et il est très rare que l'on y revienne. Pourtant, lorsqu'il nous arrive de relire un livre, de revoir une image, de pouvoir amorcer de nouvelles combinaisons - et bien, quelque chose de particulier se passe...

Est-ce que seules les images fraîches, nouvelles, sont dignes d'intérêt - ou **est-il possible d'envisager que le retour sur image(s) via une combinaison de celles-ci peut leur fournir une nouvelle existence, une nouvelle identité ?**

Il y a bien sûr l'objet (le film, l'oeuvre d'art) qui est vu; mais qu'en est-il de cette matière première (les rushes) qui déborde de l'affectation précise qu'on lui assigne ? On peut en ignorer les signaux, mais qu'en est-il si on y prête attention et que l'on se concentre spécifiquement sur la question de la multiplicité des combinaisons possibles ?

Et à partir de là, comment explorer ces ramifications multiples entre les images au fur et à mesure que leur nombre augmente? Dans le vertige des possibles, il y a la chance de toucher une mémoire visuelle vivante...

Se pose alors une question délicate, un brin contradictoire: **comment garder cette vie, mais aboutir tout de même à un état figé - un objet partageable et regardable par autrui ?**

Et si cet autrui, le spectateur, trouvait sa relation à ces images avant d'être confortablement assis dans son fauteuil ? En somme, qu'il soit intégré dans le processus de consolidation d'une partie de cette mémoire vivante ?

NOUVEAUX MEDIAS - NOUVELLES TECHNOLOGIES

En informatique, on parle beaucoup de droit d'accès ou d'utilisation: un fichier peut être read only, read/write, etc.

L'essai qui est tenté avec ce projet est le suivant:

permettre tant que possible un accès (share) read/write aux images ainsi qu'au processus de fabrication d'un film.

Et si l'appropriation d'images n'était pas interdite, mais nécessaire ?

Et si un parcours urbain (la « lecture » d'une ville), convoquant des séquences filmées préexistantes lors de la déambulation, pouvait écrire une histoire, un film ?

Et si ce processus de création (write) n'était pas que du ressort des seuls artistes, mais pouvait aussi se partager (share) et s'étendre aux spectateurs ?

Un autre concept venant du monde des réseaux informatiques est le concept de « crowd-sourcing »: une communauté de personnes communique ou partage quelque chose avec une autre communauté.

Et si le fait d'intégrer et de responsabiliser une masse de personnes (crowd) dans un processus particulier permettait de trouver des résultats (sourcing) supplémentaires, surprenants, inespérés ?

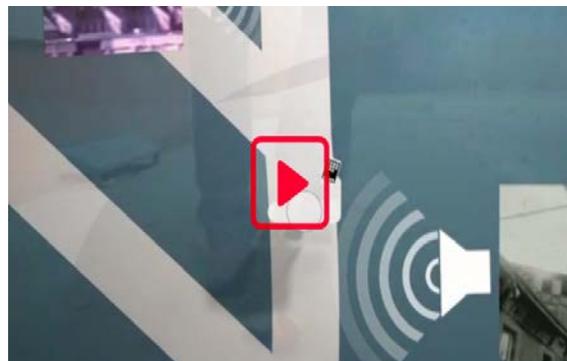


NOUVEAUX MEDIAS

12

En cliquant sur les images de cette page, avec une connexion internet ouverte, il est possible de visionner quelques films qui décrivent le projet «Walking the Edit».

Le sujet de l'émission NOUVO réalisé par la TSR



Le film de présentation du projet



Le portrait réalisé dans le cadre du du livre sur la culture digitale en suisse, édité par la Migros Pourcent Culturel et Christoph Merian



Dans le cadre de la plateforme Image-Mouvement, la marche collective conduite par Maya Boesch: montage explicatif de la performance



WALKING THE EDIT

LIENS CLICABLES

CV ULRICH FISCHER

13



Date et lieu de naissance 13 février 1971 à Genève

Nationalité Suisse

ÉTUDES

1994 à 2000 Section Audio-visuel, Ecole supérieure d'art visuel (ESAV, actuellement HEAD).
1er Prix (ex æquo) de la FCDV pour le diplôme de l'ESAV

FILMS ET VIDEOS - extraits

1996 « Es geht auch schneller », animation expérimentale de 10 min. 16 mm.
1997 « Rendez-vous », fiction 12 min, 16 mm.
1998 « Un îlot dans la ville », documentaire de 18 min, 16mm.
2000 « La ville de S. », fiction de 15 min 35mm.
2004 « 4 courtes pièces », 4 clips expérimentaux pour « Sternstunden » sur SFDRS, DV et DVD
Certains de ces films ont été présentés aux festivals de Soleure, Utrecht (Impakt), Nyon (Visions du Réel), Locarno (léopards de demain), Viper, Lodz, Premiers Plans d'Angers, Festival du film de Paris, Media Art Osnabrück, Kurzfilmfestival Oberhausen, Backup Weimar, Bucarest, Clapstick Calcutta, Invex Tokyo, Fluxus Brésil, VideoEx Zürich, Media Forum Moscou, et dans quelques salles en Suisse et à l'étranger.
« La ville de S. » a été achetée par ARTE et diffusé plus de 15 fois par la chaîne.
« Ballast », de la série de 4 courtes pièces a été nominé pour Int. Media Art Award for Science and Art en 2005

COLLABORATIONS - extraits

1996 « Quatuor » de Laurent Nègre, cm fict. 16mm, caméra et lumière
1998 « Le jardin des autres roses », de A. Iordachescu, mm fict. vidéo, caméra
1999 « Sobras Em Obras », de Michel Favre, Im doc 35mm, postproduction
2001 « Paul Sacher, portrait du mécène en musicien », Edna Politi, Im doc. vidéo, postproduction
2004 « Nos racines silencieuses », Ania Temler, Im doc vidéo. vidéo, production
2005 « Nicolas Bouvier, 22 Hospital Street », Christoph Kühn, Im doc 35mm., co-production
2006 « L'image à paroles », Michel Favre, Im doc vidéo., production

Théâtre, danse, performance et arts plastiques

1995 Création en co-réalisation avec le musicien Philippe Ehinger d'un concert - performance à l'Alhambra dans le cadre du festival de la Bâtie, Genève.
1997 « Aller - retour », performance au théâtre du Loup dans le cadre de « Musiques... à voir », Genève.
1997 Collaboration en Super-8 sur « A+B=X », spectacle de danse de Gilles Jobin à l'Arsenic, Lausanne
1998 Lors du « Festival New Jazz », performer Super-8 pour le groupe de Peter Scherer, tournée suisse
1998 Mix vidéo sur un concert du groupe de Peter Scherer lors de l'inauguration du KKL à Lucerne.
1999 Création d'un film 16mm de 20 minutes « Au tour du train (de regarder les images) » projeté depuis un train touristique St-Jean, Genève.
2000 Résidence à la Villa Bernasconi (Lancy, Genève), création d'un CD-ROM « Son-Image ».
2001 Création d'images et régie vidéo sur « Bleu provisoire », spectacle de danse de Yann Marussich.
2002 « Tokyo Tripes », installation vidéo multi canal (3 sources) au VIDEOART CENTER Tokyo
2003 « Le talon du Perron », installation vidéo éphémère et interactive en Ville de Genève dans le cadre des « Yeux de la ville », juin à septembre 2003
2003 « Generevan », installation photographique et documentation vidéo, exposition collective, Erevan, Arménie. Exposition à la Librairie Archygraphy, Genève en 2005
2004 « Elefanten Mixtur », performance vidéo dans le cadre du festival à l'Usine, Genève
2004 « Passages à l'Arsenic », installation vidéo à l'Arsenic, Lausanne
2004 « Particules accélérées », performance vidéo dans le cadre des 50 ans du CERN, Forum Meyrin
2006 « Passages », installation vidéo à partir de vidéo-performances urbaines: présentation en juin au Kunstraum Walcheturm à Zürich et en novembre dans le cadre de Beam-On à Bâle
2007 « Passages », présenté à Genève au BAC dans le cadre du festival MAPPING puis au Tesla à Berlin
2008 « Passages », présenté à Berlin au Ratskeller Lichtenberg
2010 Présentations publiques à Paris (CIUP) et à Genève, (au CAC) du dispositif « Walking the Edit »

Autres activités

1993 à 2002 Travail de programmateur et de projectionniste au cinéma Sputnik. Engagement en tant que permanent entre 1998 et 1999.
1995 à 2004 Membre fondateur de ZebraLab, laboratoire artisanal pour le développement noir-blanc en Super-8 et 16mm.
1997 à 2005 Travail de production, montage et caméra à Perceuse Productions, collectif pour la création de spectacles et de films/vidéos.
2000 à 2002 Jury de la sélection de la compétition internationale du festival Viper, Bâle. En 2002 coordinateur de la compétition internationale.
2002 à 2008 Membre de la commission d'experts du pour-cent culturel de la Migros (postproduction cinéma).
2005 à Etalonnage et postproduction de plus de 80 films dans le cadre de Perceuse Productions IMAGE puis de C-SIDE Productions.
2005 Membre du comité de sélection de la compétition internationale de la BIM, Genève.
2007 à 2009 Chef de projet pour un projet de recherche mené dans le cadre du Master Cinéma à l'ECAL. Mise en place et tenue du projet « Walking the Edit » dès janvier 2008
2008 Création de C-SIDE Productions SA, fonction de président du conseil d'administration
2011 Création de la Sàrl Memoways (création d'applications mobiles, sur base du projet WE)

Formation (en tant qu'enseignant)

1997 à 2001 Enseignement de stages Super-8 et 16mm. aux Activités Culturelles de l'Université de Genève.
2000 à 2008 Enseignement de technique de montage virtuel (sur Final Cut Pro) à Fonction-Cinéma.
2001 à 2004 Enseignement de stages multimédia aux Activités Culturelles de l'Université de Genève.
2002 à 2007 Intervenant extérieur pour l'année de diplôme au Département Cinéma de l'ECAL, Lausanne
2008 à Enseignement spécialisé (Final Cut Pro, formats HD) dans le cadre de Focal, de la TSR, de la HEAD et de l'ECAL

PRESSE

Improvisierte Bilder

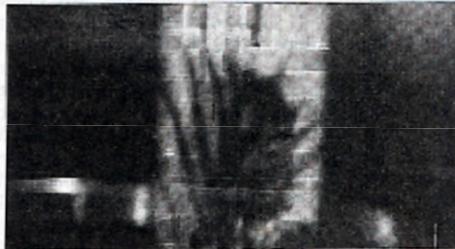
NEUE MEDIEN **Ulrich Fischer zeigt in seiner Video-Performance im Basler kult.kino Camera im Rahmen von «Beam on» urbane Lebenswelten.**

UREULA HAAS

Regentropfen fallen auf Pflastersteine, Füsse eilen durch Pfützen, auf dem nassen Boden werden die farbigen Lichter der Schaufenster reflektiert. Die Kamera schwenkt ständig hin und her, nimmt den raschen Fluss der Passanten auf und zeigt Mikroansichten einer urbanen Lebenswelt auf. Eine Klarinette unterstützt das Bild, indem sie diese Raschigkeit aufnimmt. Diese Bilder stammen aus der Videoinstallation «Passages» von Ulrich Fischer, gefilmt in Tokio. Der Ausschnitt trägt den Titel «Clarinette & AC-AVX100Ae», also ein Duett für Musikinstrument und Videokamera.

WAS MAN AUS MUSIK. Tanz oder Theater schon lange kennt, hat im Bereich des bewegten Bildes noch nicht so lange den Zugang zum Publikum gefunden. Bei einer Live-Performance stellt sich der Genfer Videokünstler jeweils mit einem lokalen Musiker auf die Strasse: Sie improvisieren gemeinsam, ausgehend vom jeweiligen Ort. Den live erzeugten Sound nimmt der Videokünstler durch Kopfhörer wahr, der Musiker sieht die gefilmten Bilder auf einem kleinen Bildschirm. Obwohl die Passanten auch Bestandteil dieser etwa 12-minütigen Performances sein können, sind sie nicht direkt angesprochen. Denn aus den Aufnahmen werden später jeweils die interessantesten drei bis vier Minuten herausgespickt und als Installation gezeigt.

Auf die Frage, was er mit seinen Video-performances bewirken möchte, sagt Ulrich Fischer: «Das Beste, was passieren könnte ist, dass die Leute einzutauchen und mit den Bildern mitzuschwimmen.» Ausser Tokio hat Ulrich



RÄTSELHAFT Videokünstler Ulrich Fischer hat sich der Improvisation verschrieben. »»

Fischer schon Genf, Lausanne und Zürich besucht, als nächstes ist Berlin an der Reihe. Da möchte er sich vor allem auf Innenhöfe und «Städtöcher» konzentrieren, in denen sich Geschichten verlieren.

EXPERIMENTE ZEICHNEN SICH dadurch aus, dass sie misslingen können – das war auch bei der Vernissage im Basler kult.kino Camera der Fall. Die gezeigte Live-Video-Performance, begleitet von Chris Sigdell am Mischpult, war nicht sehr viel sagend, Unschärfen und eine weisse Leinwand waren oft das einzige, was man zu sehen bekam. Der anschließende Artist Talk mit Barbara Strebel, selbst eine Initiatorin von Netzkunst und -kultur, war hingegen schon viel aufschlussreicher.

Die gelungenen Experimente hingegen, also Videoimprovisationen mit Musik aus Zürich, Tokio, Genf und Lausanne, sind unter dem Titel «Passages» noch bis 3. Dezember im Foyer des neu gestalteten kult.kino Camera zu sehen, jeweils zu den Kino-Öffnungszeiten.

Passages to media art: Ulrich Fischers Videokunst

Villő Huszai
27.09.05

Der Genfer Ulrich Fischer, Mitglied des Künstlerkollektivs Perceuse Production Image (www.perceuseprod.ch/), ist Videokünstler und Filmemacher und macht im engeren Sinne noch wenig digitale Medienkunst. Aufgrund ihres experimentellen Charakters fordern seine Arbeiten jedoch die Kategorien des Filmes ebenso heraus, wie sie die interaktiven Strategien der Medienkunst für sich prüfen. Diese Nähe zur Medienkunst – und auch einige zentrale Differenzen – zeigen sich deutlich in Fischers jüngstem Projekt «Passages».

Ein Wahrnehmungs-Reigen zwischen Filmer, Musiker und urbanem Raum

«Passages» vereint Videoperformances und Videoinstallation. Die Performances bilden dabei das eigentliche Kernstück, sie liefern das Bild- und Tonmaterial für die Installation. Fischer begibt sich dafür mit einem Musiker an einen ausgewählten urbanen Ort. Abgesehen von der vorweg getroffenen Auswahl des Ortes soll sich die Performance in möglichst spontaner, freier Auseinandersetzung mit der vorgefundenen Wirklichkeit entwickeln. Der Musiker setzt seine Eindrücke simultan musikalisch um, während Fischer mit einer Videokamera filmend auf die konkrete Situation reagiert: auf die Stadt, auf allfällige Passanten, aber auch auf die Musik seines Begleiters. Dieser kann dank eines kleinen LCD-Displays wiederum simultan auf die filmische Umsetzung seines Performance-Partners antworten. Fischer hat schon mit mehreren Musikern gearbeitet, in Genf, in Lausanne und in Tokyo. Während von der Installation am Lausanner Musik-Festival Arsenik erst einmal und nur erst eine einfache Version zu sehen war, liegen schon zahlreiche Performance-Sequenzen mit einer Spielzeit von insgesamt 70 Minuten auf DVD vor.

Kein olympischer, sondern ein flanierender Autor

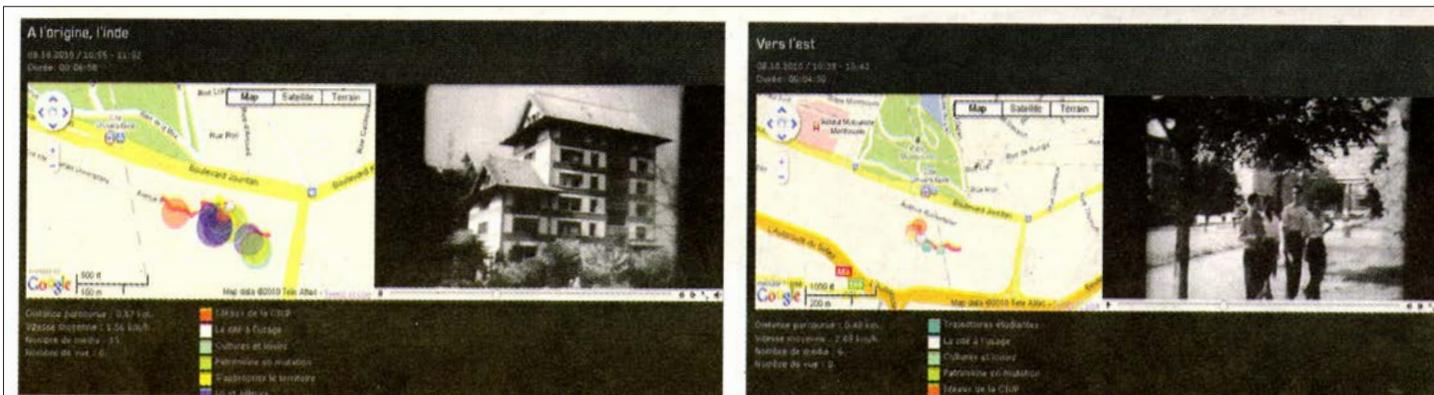
Die Lausanner Aufnahmen spielen sich in den zahlreichen und für Lausanne charakteristischen Fussgänger-Unterführungen ab. Der Projektname «Passages» bezieht sich auf diese urbanen Aufnahmeorte, abstrakter aber auch auf Walter Benjamins Passagenwerk. Die Art und Weise, wie Fischer sich als Künstler der urbanen Wirklichkeit aussetzt, nähert sich Benjamins Auffassung von moderner Autorschaft an, wie sie durch die Flaneur-Figur verkörpert wird: Anstatt abgeschottet von der Wirklichkeit ein in sich geschlossenes Werk zu schaffen, geht Fischers Künstler wie Benjamins Flaneur auf die Strasse und möglichst nahe und ungeschützt an das «chaos



Videostills aus Ulrich Fischers «Passages»



Links:



Heritage Experience: une déambulation dans la Cité universitaire de Paris. PHOTO DR

JE MARCHE DONC JE FILME

L'application iPhone de la Cité internationale universitaire offre au visiteur une vision multimédia.

Équipé d'un iPhone et d'une paire d'écouteurs, on lance l'application Heritage Experience, pour une découverte inédite de la Cité internationale universitaire de Paris, dans le cadre des Journées du patrimoine. On arpente le parc et ses 40 pavillons aux architectures éclectiques où résident 10 000 étudiants et chercheurs. Tandis qu'on déambule entre les maisons de l'Inde, du Japon, du Brésil... on déclenche des ex-

traits audio selon sa position géographique : témoignage d'un étudiant japonais qui décrit sa chambre, voix chevrotante d'un document d'époque évoquant la construction du pavillon, rumeurs d'une rame de métro ponctuée d'annonces de stations exotiques, musique grésillante d'un vieux film, sonneries de réveils... des sons plus ou moins évocateurs qui « augmentent » notre perception du territoire. L'écran de l'iPhone affiche

des bulles de couleur nous renseignant succinctement sur le document mais ce n'est qu'en fin de promenade qu'on peut voir le film, trace de notre parcours.

Le promeneur, qui fait office de tête de lecture, entend la bande-son du film qu'il est en train de composer en temps réel, révélant la mémoire audiovisuelle latente du lieu. Le film, unique pour chaque marcheur, peut être visionné et partagé après-coup sur l'iPhone ou sur le site du projet. Le visiteur peut ainsi le confronter au film qu'il s'était fait dans sa tête en divaguant le casque sur les oreilles. « On marche littéralement le film, commente Ulrich Fischer, auteur du projet. Au lieu de monter le film avec ses mains, on le monte avec ses pieds. C'est une approche organique du montage. » Le contenu dépend des endroits traversés et la vitesse de déplacement dicte la forme. « Si on ralentit, les plans s'allongent, si l'on court, les plans seront plus nombreux et plus brefs. La forme d'un parcours est très proche de celle d'un film, avec un début, une fin, des change-

ments de dynamique, des revirements », estime Fischer. Le cinéaste genevois a lié de façon virtuelle au territoire urbain 2500 extraits audiovisuels en rapport avec l'histoire de la Cité cosmopolite autour de thématiques : documents d'archives, trajectoires d'étudiants, ou extraits de fictions, idéaux humanistes de la cité, images d'ailleurs, qui vont donner différentes teintes au film. « L'une des principales difficultés est d'obtenir une continuité narrative à partir de ces fragments épars », reconnaît Ulrich Fischer. Afin que le résultat final ne ressemble pas simplement à un collage

kaléidoscopique, le réalisateur a dû réfléchir à la manière dont il a posé les plans dans l'espace. Pour que l'expérience soit plus concluante côté marcheur, elle nécessiterait un maillage très dense de vidéos. Un autre problème qui se pose est la différence d'échelle entre le temps de la marche et celui du film. L'application, en cours de validation pour l'Apple Store, est une déclinaison d'un projet de recherche, Walking the Edit, entamé en Suisse en 2008. Ce prototype propose des formes de narrations cinématographiques, interactives inédites et une nouvelle manière de vivre la

ville, prolongement des recherches sur la psychogéographie initiée par les situationnistes dans les années 50.

A terme, le réalisateur souhaiterait que le marcheur puisse capturer lui-même des images qui s'inscriront dans son film. Il espère aussi convaincre les producteurs de documentaires, fictions et autres œuvres audiovisuelles de « libérer » leurs images, et de les remettre en circulation sur le territoire en dehors du contexte des films, pour leur donner une seconde vie.

MARIE LECHNER

<http://blog.walking-the-edit.net/>

Liberation, édition du 25/26 septembre 2010

«Les images sont bien plus que les composants d'un film»



PRESSE

16

Réalisateur et spécialiste en chaîne de post production numérique, Ulrich Fischer s'est lancé depuis 2007 dans un projet transmedia unique en son genre, *Walking the Edit*. Le but: permettre à n'importe quel utilisateur de générer un film à partir d'un téléphone portable.

En quoi consiste *Walking the Edit*?

Cela signifie littéralement que l'on peut monter son propre film en marchant. On utilise pour cela un smartphone qui enregistre le parcours de l'utilisateur à l'aide d'un GPS et lui permet d'accéder à des sons qui proviennent de documents appartenant à la mémoire audiovisuelle du territoire qu'il traverse. Ces documents sont également intégrés dans un logiciel de montage qui permettent au marcheur de découvrir un film généré par ses déambulations lorsqu'il rentre chez lui. Un film unique, créé par l'utilisateur lui-même.

Pourquoi ne pas lui offrir un accès direct à des images durant sa promenade?

L'idée n'est pas de produire des gens qui marchent derrière un écran de plus mais de leur faire découvrir que la relation aux images n'est pas forcément liée à des écrans. A chacun d'imaginer les images à partir du son que celles-ci peuvent produire. C'est une façon de

rappeler que la première salle de cinéma, c'est notre tête.

Pourtant, il y aura bien un film «visuel», au bout du compte...

Oui mais il n'existera qu'à partir du moment où le marcheur arrête son enregistrement, et donc sa promenade. Celle-ci trouvera sa traduction filmique. Si on s'est dépêché, le film sera composé de plans courts, si on a pris son temps, de plans longs. De même, la vitesse et la manière dont l'utilisateur a marché influenceront sur le processus de montage. Une déambulation linéaire génèrera une narration linéaire, une marche chaotique, un film chaotique. Et si on a fait des allers et retours, on aura des structures de montage qui reprendront des formes de déjà vu.

Comment cela fonctionne-t-il, techniquement?

On utilise un GPS code, une sorte de *space code*. Une fois par seconde en moyenne, deux coordonnées sont écrites: la longitude et la latitude. Elles correspondent aux documents audiovisuels que nous avons placés sur le territoire et forment au final une play list propre à chaque déambulation. C'est cette *play list* qui constituera le film, sur notre serveur. Il sera ensuite joué sur le téléphone ou sur internet. Toute l'idée est de construire une histoire narrative à partir d'une série d'images brutes géolocalisées.

De quel type d'images s'agit-il?

Cela dépend du but de chaque projet. Cela peut être des archives préexistantes ou des images réalisées dans le cadre d'un projet spécifique. L'important, c'est qu'il s'agisse de rushes, d'images brutes, et non d'un matériel déjà monté. Il s'agit ensuite de replacer les images là où elles ont été faites puis, à travers nos moteurs de montage, garantir la continuité narrative entre chaque plan sélectionné.

On voit bien l'intérêt du système en tant que recherche fondamentale dans domaine des nouvelles technologies.

Mais quelles en sont les applications possibles?

Concrètement, je suis en discussion avec la Radio télévision suisse. Ils possèdent un stock phénoménal d'images. On pourrait envisager de les placer sur le territoire, là où elles ont été prises. Il sera dès lors possible à quelqu'un qui s'intéresse à l'histoire de tel ou tel lieu d'accéder à sa mémoire audiovisuelle.

Imaginons que notre sujet soit les années 1960, à Genève, avec la thématique du travail. On pourra marcher à travers les rues de la ville et recevoir un film filtré à partir de ces trois critères. Lors de la promenade, on entendra également les documents qui correspondent à cette recherche.

On imagine que des collectivités peuvent également être intéressées par ce système.

Aujourd'hui, la tendance, c'est de permettre aux citoyens d'avoir une relation plus directe à leurs services et à leur territoire. Pas mal de villes sont suivies de près ces questions. Cela dit, pour le moment, les approches demeurent utilitaristes: il s'agit de répondre à des besoins du type «comment se rendre à tel endroit?» ou «où se situe le coiffeur le plus proche?». Il y a donc une vraie place à prendre à un niveau plus subjectif, narratif ou ludique. L'Humain n'a pas seulement besoin de manger, mais aussi d'être enrichi par des contenus qui font sens.

Et en matière de cinéma pur?

Nous travaillons actuellement avec ARTE et des indépendants français qui travaillent sur le webdoc ou, plus généralement, le transmedia. L'idée, c'est qu'aujourd'hui, nous ne sommes plus obligés de choisir entre un format ou un autre. A partir d'un même projet, on peut réaliser une série, des petits clips pour le Web, un long métrage, un 52 minutes, etc. C'est aussi une manière de valoriser les rushes d'un projet, qui ne servent plus qu'à nourrir un seul et même objet. Cela dit, pour que ce soit possible, il faut penser le processus dès le départ. On ne peut pas tout faire n'importe comment avec n'importe quoi.

Au final, cela peut aussi changer notre rapport intime à la narration.

C'est l'idée. Ici, nous prenons chaque image en tant que telle, puis celles-ci sont montées à la demande, en fonction d'une requête qui est directement générée par le comportement de celui à qui est destiné le film. Cette personne se retrouve au cœur du montage; ses choix initient un processus et, en retour, elle reçoit un flux d'informations, qui est un film. Autrement dit, elle interagit avec son film et son film existe à travers elle. Il n'est pas conçu en amont par une quelconque autorité.

Cette idée de disparition d'une autorité supérieure qui détiendrait la clé de tous les contenus est au cœur du Web 2.0, l'internet participatif. Facebook, YouTube fonctionnent sur ce principe.

Oui, mais le cinéma a du mal à s'adapter. Aujourd'hui, la plupart des productions essaient de faire leur promo à travers Twitter ou Facebook. Le problème, c'est qu'on demande aux utilisateurs de ces réseaux de relayer une information sans leur offrir de contrepartie créative, ludique. Or, l'appropriation-digestion est très importante sur le Web 2.0. L'internaute doit pouvoir s'approprier des contenus, les remonter sur sa plateforme, les annoter, les bricoler, s'amuser avec puis, lorsqu'ils sont «édités», les partager avec sa communauté.

Vous-même allez développer l'aspect participatif de *Walking the Edit*?

Nous concevons actuellement une application ludique, en jeu géolocalisé, avec un développeur de jeux basé à Genève. Les utilisateurs devront marcher sur un territoire et à résoudre une énigme. Nous songeons à un jeu autour des banques, un jeu d'espionnage, avec des actions à accomplir dans des endroits spécifiques. On est en interaction avec ce territoire mais aussi avec d'autres joueurs, soit des avatars, soit des personnes réelles.

PROPOS RECUEILLIS PAR
EMMANUEL CUÉNOD
CINÉ-BULLETIN